

ANALISIS DESAIN KARAKTER ELSA DALAM FILM “FROZEN”

Arvia Syabira Datau¹, Wegig Murwonugroho²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti

e-mail: tatasyabira@gmail.com¹, wegig@trisakti.ac.id²

ABSTRAK

SWalt Disney adalah salah satu pelopor di dunia film animasi. Salah satu film dari *Walt Disney* yang sangat disenangi akhir-akhir ini adalah *Frozen*. *Frozen* berceritakan tentang dua pasangan adik kakak dan perjalanan mereka untuk mencintai satu sama lain. Tujuan penelitian ini adalah menemukan konsep visualisasi karakter tokoh Elsa. Masalah penelitian adalah kesulitan di dalam mendesain karakter seperti Elsa yang tidak masuk dalam stereotip karakter antagonis maupun protagonis. Penelitian menggunakan metode penelitian semiotika Saussure. Di dalam analisis pembahasan terlihat bahwa karakter antagonis dilustrasikan dengan bentuk-bentuk yang kaku dan warna gelap dan dingin. Adapaun protagonis dilustrarkain dengan bentuk cenderung bulat dan warna cerah dan hangat. Dengan simpulan penelitian ini, diharapkan bisa menjadi referensi dalam mengilustrasikan ambiguitas karakter film.

Kata Kunci: Animasi, Desain karakter, Frozen, Disney

PENDAHULUAN

Salah satu studio yang terkenal memproduksi film-film animasi terlaris adalah *Walt Disney*. Studio ini adalah salah satu pelopor di dunia film animasi. Berkat *Walt Disney*, film animasi menjadi suatu *genre* yang sangat populer. (Christianna & Pranata, 2010)

Tentunya di sebuah film, disajikan sebuah cerita, dan didalam sebuah cerita, ada tokoh-tokoh berserta karakter dan perannya dalam cerita itu. Di dalam cerita, biasanya ada tiga macam tokoh, protagonis, antagonis dan tritagonis. Biasanya protagonis memiliki karakter baik. Sedangkan antagonis adalah karakter yang jahat dan membawa konflik pada cerita. Adapun tritagonis, karakter yang bersifat netral dan menengah. (Inmas Jakfar Abdillah, 2013)

Di dunia animasi, perancangan desain karakter protagonis dan antagonis harus berbeda agar penonton dapat membedakan peran mereka. Desain karakter bisa dibongkar dalam bentuk elemen-elemennya, seperti palet warna, bentuk, ciri-ciri visual, bahkan gestur tubuh.

Tokoh memiliki berbagai watak, dari baik, jahat hingga netral. Namun, bagaimana cara mengilustrasikan karakter ambigu? Tokoh Elsa dalam film *Frozen* memiliki karakter yang berniat baik, tetapi juga memiliki banyak kekurangan yang membuatnya melakukan hal-hal yang menyebabkan konflik.

Walau telah menyebabkan konflik utama pada film, penonton tetap bisa mengidentifikasi bahwa Elsa berniat baik. Unsur apakah yang membuat penonton mampu mengidentifikasi karakter Elsa?

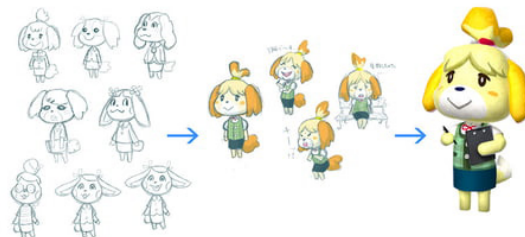
Faktor apa saja yang menciptakan suasana yang mendukung karakter antagonis atau protagonis? Maka perlu adanya penelitian yang dapat menganalisis dengan tujuan menemukan visualisasi konsep karakter Elsa.

KAJIAN TEORI

Film merupakan salah satu media komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan melalui elemen visual maupun audio yang ditujukan kepada sekelompok orang. Pada umumnya di dalam film terdapat berbagai pesan, baik pesan pendidikan, media komunikasi, pesan hiburan dan informasi, dan terdapat pula pesan mekanisme seperti lambang-lambang, suara, percakapan, dan simbol. Salah satu jenis film yang populer adalah film animasi (Mangelep & Murwonugroho, 2019)

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Chong (2005) dalam bukunya "Digital Animation" mengatakan bahwa animasi adalah pembuatan ilusi gerakan yang dipertontonkan kepada penonton dengan menunjukkan gambar yang berurutan (sekuensial) dengan jarak waktu yang berdekatan (Pratidana & Setyawan, 2017).

Dasar dari sebuah cerita terletak pada tokoh, sebuah cerita tidaklah cukup jika hanya berisikan tema dan konflik saja untuk menjalankan suatu cerita. Hal ini dikarenakan fokus utama cerita ada pada tokoh, tokoh dibutuhkan untuk mengatur arah jalan atau alur cerita (Pratidana & Setyawan, 2017).



Gambar 1 Contoh Desain Karakter (Sumber: <https://2dtraditionalanimation.tumblr.com/page/10>, 2016)

Desain tokoh terdapat karakteristik fisik dan psikologis, dengan memberikan kedalaman tokoh membuat penonton dapat merasakan emosi tokoh. Tokoh yang menarik harus memiliki latar belakang yang mendukung tokoh itu sendiri dalam sebuah film. Penyusunan latar belakang inilah yang dikenal dengan sebutan *three dimensional character*, yang terdiri dari fisiologis, psikologis, sosiologis. Aspek fisiologis membahas dari segi tampilan fisik tokoh, psikologis berdasarkan latar belakang dari diri tokoh, dan sosiologis berdasarkan kondisi sosial atau lingkungan yang ada disekitar tokoh (Florence, 2018)

Menurut Bancroft (2006) untuk mencapai visualisasi tokoh yang menarik, dalam penyusunannya dapat menggunakan objek dasar geometri seperti lingkaran, persegi

dan segitiga. Hal ini akan mempermudah penonton untuk mengidentifikasi tokoh dan mengingat tokoh dari film karena bentuknya yang sederhana (Martyastiadi & Purwaningsih, 2014).

Bancroft (2006) mengatakan bahwa warna juga memegang peran penting dalam proses pembuatan tokoh. Warna dapat menjadi penentu kepribadian tokoh. (Martyastiadi & Purwaningsih, 2014).

Warna merupakan salah satu dari dua elemen desain yang membuat otak merespon melalui alam bawah sadar. Karena kesadaran dan emosi penonton dapat dipengaruhi oleh warna, maka dari itu pemilihan skema warna untuk tokoh harus dipertimbangkan dengan matang.

Bahasa tubuh dan gestur juga termasuk faktor penting dalam mendesain tokoh. Bahasa non-verbal adalah suatu proses dari komunikasi yang dimana penyampaian informasi atau pesannya tidak memakai kata-kata komunikasi yang disebut juga dengan bahasa isyarat. Bentuk dari komunikasi non verbal ini memakai gerakan seperti bahasa tubuh, ekspresi wajah, kontak mata dan lain sebagainya. (Mangelep & Murwonugroho, 2019)

METODE

Penulis meneliti keseluruhan desain visual karakter Elsa, mulai dari bentuk, warna, dan ekspresi karakter dengan pendekatan Semiotika *Saussure*. Metode Semiotika *Saussure* adalah relasi antara penanda dan petanda berdasarkan konvensi, biasa disebut dengan signifikasi.

Penelitian menggunakan pendekatan diskriptif-kualitatif, yaitu menganalisis objek yang sudah ada, dan penelitian berangkat dari kerangka teori, gagasan para ahli, dan pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya, kemudian dikembangkan menjadi suatu permasalahan yang diujukan untuk memperoleh kebenaran.

Dalam proses analisis data, penulis mengumpulkan data yang bersangkutan dengan judul penelitian. Lalu pengelompokkan data-data yang diperlukan. Lalu penyajian data dan membuat tabel yang isinya pembahasan semiotika pada objek yang diteliti, termasuk sifat, ekspresi, bentuk dan warna tokoh. Terakhir akan disimpulkan hasil penelitian bahwa visual tokoh sudah sesuai dengan sifat dan karakter tokoh tersebut.

PEMBAHASAN

Terlahir dengan kekuatan es dan salju, Elsa adalah Ratu *Arendelle*. Sepanjang sebagian besar masa mudanya, Elsa takut dengan kekuatannya sendiri. Oleh karena itu, ia mengisolasi diri dari dunia sebagai sarana untuk melindungi keluarga dan kerajaan. Kecemasan Elsa pada akhirnya akan memicu kutukan yang meneror *Arendelle* ke musim dingin abadi. Namun, melalui cinta Anna, Elsa mampu mengendalikan kekuatannya dan hidup damai di antara rakyatnya dengan kepercayaan diri yang baru ditemukan.



Gambar 2 Elsa (Sumber : <https://vignette.wikia.nocookie.net/>, 2014)

Diketahui bahwa Elsa adalah karakter kompleks dengan keinginan yang baik, namun juga mempunyai kekurangan dalam sifatnya, yang menyebabkan konflik pada film *Frozen*.

Pada awal pengembangan film, Elsa diniatkan sebagai antagonis film. Desain akhir Elsa memiliki beberapa kemiripan dengan desain awalnya, yang sangat jelas menggambarkan karakter ratu antagonis. Namun, banyak perubahan-perubahan kecil yang membuatnya terlihat lebih 'ramah'.

Berikut adalah tabel analisis Elsa, menggunakan metode penelitian semiotika Saussure:

Tabel 1 Penanda dan Petanda Desain Elsa. (Sumber: Nama Belakang Penulis, 2020)

Penanda	Petanda
Rambut kuning, agak tajam dan mengalir	Rambut Elsa yang berwarna kuning menandakan kedewasaan dan kebijaksanaan. Tetapi, warna kuning juga memiliki arti pengecut, dan tanda bahaya. Bentuk rambutnya juga menggambarkan Elsa sebagai dewasa dan serius. Rambutnya agak tajam di bagian pinggir-pinggirnya, menandakan bahaya. Tetapi kepanasan rambutnya terlihat mengalir ringan dari kepalanya ke pundaknya, membuatnya terlihat ramah dan bebas.
Figur tinggi dan langsing	Figur Elsa yang langsing dan tinggi menegaskan bahwa ia adalah wanita bangsawan yang bersifat tenang dan dewasa. Tetapi bentuk badannya yang ramping juga biasanya untuk menggambarkan sebuah tokoh yang licik dan jahat.

	Di tengah film Elsa dikira oleh para rakyat sebagai penyihir yang berniat jahat mengutuk kerajaannya dengan musim salju abadi. Walau sebenarnya, ia tidak sengaja.
Kulit putih	Kulit yang putih pucat berhubungan dengan kemampuan ajaib Elsa, yaitu kekuatan es. Karakter yang digambarkan dengan kulit pucat juga biasanya mempunyai sifat yang tenang dan tertutup.
Gaun panjang biru	Gaun biru Elsa yang panjang, mengalir dan sedikit terbuka menandakan keadaannya yang bebas dari rasa takut dan cemas yang dia alami ketika terikat beban sebagai ratu. Namun, tipe gaun yang ia pakai juga bisa digunakan untuk karakter jahat. Biasanya seorang ratu jahat atau ibu tiri menggunakan gaun panjang bercelah yang digunakan Elsa. Warnanya biru muda, terhubung dengan kekuatannya. Warna biru juga menandakan stabilitas, dan percaya diri.
Mata biru muda	Warna biru menandakan stabilitas, percaya diri, dan ketenangan. Pada umumnya warna biru muda dikaitkan dengan hal positive dan digunakan untuk karakter yang bersifat baik. Warna biru juga bisa terkait dengan kekuatan es yang dimiliki Elsa

Dari table penelitian diatas, diketahui banyak factor yang mempengaruhi desain kompleks Elsa.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil dari penulisan ini, diketahui apa saja yang perlu diperhatikan dalam mendesain tokoh seperti Elsa.

Elsa adalah karakter yang kompleks. Elsa harus terlihat beda dari adiknya, Anna. Agar para penonton bisa membedakan siapa protagonis dari film ini. Tetapi Elsa juga tidak boleh terlihat terlalu berlawanan dengan Anna, karena ia akan terlihat seperti antagonis. Sedangkan ia bukan antagonis film, tetapi seorang tokoh berniat baik yang dianggap jahat karena kecerobohnya.

Untuk menyelesaikan masalah ini, para animator mendesain Elsa dengan mencampur elemen-elemen visual antagonis dengan elemen-elemen visual protagonis. Yaitu bentuk dan kostumnya yang cenderung terhubung dengan karakter ratu jahat, tetapi dicampur dengan warna-warna cerah yang terhubung dengan protagonist yang ramah.

Palet warna Elsa juga terdiri dari warna-warna yang mempunyai arti positif dan juga negatif yang mendeskripsikan kekurangan dan kelebihan sifat Elsa dengan akurat.

Elsa adalah karakter unik yang masih jarang muncul di media film anak-anak. Biasanya, dalam kartun tokoh-tokohnya tersangkut dengan stereotip perannya. Protagonis selalu berniat baik dan positif, dengan desain yang ramah dan cerah. Sedangkan antagonis selalu berniat jahat menyebabkan konflik, dengan desain gelap dan dingin.

Dengan dituliskannya penelitian ini, diharapkan akan membantu para rekan desainer dan animator di Indonesia untuk membuat karya dengan tokoh yang kompleks dan unik seperti Elsa.

DAFTAR PUSTAKA

Aniendya Christianna, & Moeljadi Pranata. (2010). Karakteristik Desain Poster Film Animasi Amerika Serikat. *Nirmana*, 12(1), 26–35. <http://puslit2.petra.ac.id/journal/index.php/dkv/article/view/18293>

Fauziah Primadiba, A. (2016). *Desain Karakter pada Film Animasi Pendek 'Rana.'*
Florence, J. (2018). Perancangan Tokoh Villain dengan Kepercayaan Seven deadly Sins Pada Animasi 2d Berjudul "Last Battle". *Journal of Experimental Psychology: General*, 136(1), 23–42. <https://doi.org/10.1136/ip.2010.029629>

Inmas Jakfar Abdillah. (2013). *Analisis Karakter Antagonis Utama Pada Sinetron "Cinta Dan Rahasia Season 1."* July 2014, 1–8.

Mangelep, M. R. (2019). Penggunaan Karakter Tunarungu Dalam Memunculkan Kesan Horor Di Film "a Quiet Place." *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan*, 2. <https://doi.org/10.25105/semnas.v0i0.5810>

Mangelep, M. R., & Murwonugroho, W. (2019). Penggunaan Karakter Tunarungu Dalam Memunculkan Kesan Horor Di Film "a Quiet Place." *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan*, 2. <https://doi.org/10.25105/semnas.v0i0.5810>

Martyastiadi, Y. S., & Purwaningsih, D. A. (2014). *Pendahuluan Metodologi Konsep Cerita dan Tokoh*. VII(2), 17–29.

Pratidana, D., & Setyawan, B. A. (2017). Perancangan Bahasa Tubuh dalam Animasi Pendek Berbasis Silhouette Animation. *Journal of Experimental Psychology: General*, 136(1), 23–42. <https://doi.org/10.1136/ip.2010.029629>

Utami, D. (2011). Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.