

# Ilustrasi 2

Desain Grafis (D3)

# Reinterpretasi

Reinterpretasi menurut KBBI, penafsirkan kembali (ulang); proses, cara, perbuatan menafsirkan kembali terhadap interpretasi yang sudah ada.

# Reinterpretasi Novel

Silakan pilih 5 adegan dari potongan cerita yang menurut Anda menarik untuk dibuat ke dalam bentuk visual

# Pilihan Berdasarkan Plotnya

- Perkenalan Cerita
- Pengenalan Masalah
  - Klimaks
  - Anti Klimaks
  - Penyelesaian

- Tulis kembali dalam selembar kertas adegan terpilih tersebut.
- Buat dalam bentuk *mind mapping* unsur sastra pendukung adegan tersebut

# Unsur Sastra yang Dipertimbangkan

- Tokoh dan Penokohan
  - Antagonis/protagonis
  - Tokoh utama/pendukung
- Karakterisasi: sifat, tingkah laku, perangai
  - Stereotipe:

Standardisasi karakter melalui tampilan konvensional yang dihubungkan dengan profesi/pekerjaan seseorang termasuk perwatakannya dalam menciptakan sebuah entitas.

# Tillman (2011) mengungkapkan statistik bangunan karakter:

- Statistik dasar meliputi nama, alias, usia, tinggi badan, berat, jenis kelamin, ras, warna mata, warna rambut, kacamata, kebangsaan, warna kulit, serta bentuk muka.
- Fitur pembeda meliputi pakaian, *mannerism* (perangai; sikap atau cara berbicara atau berperilaku; keistimewaan), kebiasaan, kesehatan, hobi, ucapan yang disukai, suara, cara berjalan, cacat diri, celah, dan ekselensi.
- Karakteristik sosial meliputi asal atau kampung halaman, alamat tinggal, pekerjaan, penghasilan, talenta/kemampuan, status keluarga, karakter saat kecil, karakter saat dewasa.

- Atribut dan tingkah laku meliputi latar belakang pendidikan, level intelegensi, tujuan karakter, penghargaan terhadap diri, kepercayaan diri, serta keadaan emosi.
- Karakteristik emosi meliputi introvert atau ekstrovert, motivasi, ketakutan, kebahagiaan, dan hubungan.
- Karakteristik spritual meliputi keyakinan akan Tuhan, keyakinan pada takdir, hidup sesuai perintah Tuhan
- Keterlibatan karakter dalam cerita meliputi arketip (seperti dijelaskan sebelumnya), lingkungan, serta keterlibatan tokoh dalam *storyline*.



# Arketipe (Jung: 1977)

- Persona, sisi kepribadian manusia yang ditunjukkan pada dunia nyata, apa yang ditunjukkan kepada publik belum tentu sama dengan kepribadian sebenarnya, dan secara psikologis menurut Jung sebaiknya seseorang menyeimbangkan antara tuntutan masyarakat atas kepribadian seseorang dengan dirinya sebenarnya.
- Bayangan (*the shadow*) adalah pola dasar dari kegelapan dan penindasan, mewakili kualitas diri yang tidak diinginkan, diakui tapi dicoba untuk disembunyikan dari diri sendiri maupun orang lain. Keberadaannya tidak pernah disadari. Tillman (2011) menyebutkan *the shadow* adalah orang yang terhubung dengan masa lalu, insting hewan, kejam, misterius, tidak menyenangkan, dan jahat.

- Anima adalah sisi feminin dari laki-laki, untuk menguasai proyeksi anima pria harus mengatasi hambatan intelektual, menyelidiki relung bawah sadar, dan menyadari sisi feminin kepribadian mereka sendiri. Jung percaya bahwa anima berasal dari pengalaman manusia dengan perempuan termasuk ibu, saudara perempuan dan lain-lain.
- Animus adalah sisi maskulin dari perempuan, animus adalah simbol dari pemikiran dan penalaran yang mampu mempengaruhi pemikiran perempuan. Animus berasal dari pengalaman dengan laki-laki termasuk ayah, saudara laki-laki, dan lain-lain.
- *Great mother* (ibu yang hebat) adalah turunan dari animus dan anima. Setiap pria dan wanita memiliki arketipe ini. Arketipe ini memiliki konsep positif dan negatif, kekuatan sekaligus kehancuran, kesuburan dan kekuatan menghadirkan konsep kelahiran kembali (reinkarnasi).

- *Wise Old Man* juga merupakan turunan dari anima dan animus. merepresentasikan pola dasar kebijaksanaan dan makna, melambangkan pengetahuan yang sudah ada manusia dari misteri kehidupan. dipersonifikasikan dalam mimpi sebagai ayah, kakek, guru, filsuf, guru, dokter, atau imam.
- *Heroes/pahlawan* adalah pola dasar yang diwakili dalam mitologi dan legenda sebagai orang kuat, kadang-kadang menjadi wakil Tuhan. Fana namun ideal, menurut Jung semua manusia memiliki potensi ini.
  - *The self*, yakni pola dasar pada setiap orang untuk menuju perubahan, dan kesempurnaan. Tillman (2011) membahasakannya dengan *the trickster*/penipu, dalam arti kata yang membawa perubahan, dalam hal ini penipu yang baik dapat berada di sisi baik atau sisi jahat, bisa mendukung dan bermanfaat merubah karakter utama untuk memilih sehingga jadi lebih baik.

# Symbolisme

- Segala properti, simbol-simbol atau perwakilan, entitas visual yang mengarahkan tokoh pada karakter tertentu
- Meliputi fashion-pakaian-properti-gestur dan postur dll.

# Setting/Background

- Tempat:

Geografis, demografis, fisiografis

- Waktu:

Zaman-abad-dekade-tahun-bulan-hari  
(zeitgeist-zaman-siang-pagi-malam)

- Sosial:

Interaksi sosial-budaya

# Setting

- Foreground
- Midleground
- Background

- Tulis 5 adegan terpilih 1 kalimat-hingga 2 paragraf
- Tugas minggu ini buat *mind mapping* ( peta pemikiran) dari 5 adegan yang terpilih.
- *Mind mapping* berisi rancangan visual adegan yang terdiri dari adegan tokoh dan setting
- Buat dalam format A3 boleh manual/digital
- Lengkapi gambar/referensi dari internet

# Next Step

- Cari referensi visual yang berkaitan dengan *mind mapping* tersebut di atas
  - Buat 3 sketsa
- Pertimbangkan angle, gambar, gestalt, vocal point/point of interest, decisive moment



# Selamat Berkarya

Stay safe and healthy

