



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi merupakan gambar yang bergerak yang terdiri dari serangkaian gambar yang telah disusun sedemikian rupa dan bergerak mengikuti alur yang sudah ditetapkan dalam setiap hitungan waktu. Menurut Wyatt (2010), animasi dapat didefinisikan sebagai memanipulasi gambar dari *frame* ke *frame*, yang apabila dimainkan secara cepat akan menimbulkan sebuah ilusi gerakan (hlm. 6). Ilusi ini dapat timbul disebabkan adanya *persistence of vision*, sebuah konsep yang dicetuskan oleh Peter Mark Roget pada tahun 1824 (Williams, 2012).

Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, usaha manusia dalam menggambarkan apa yang diimajinasikan supaya tampak hidup menjadi semakin beragam, mulai dari zaman purba hingga zaman sekarang. Dengan teknologinya yang masih primitif, manusia purba sudah mulai merekam benda bergerak yang dilihatnya dengan cara menggambarnya di dinding gua. Mereka juga menyampaikan bahwa hewan yang digambar itu hidup dan bergerak dengan cara menggambarkan beberapa set kaki yang saling bertumpangan. Tak berhenti sampai sini, ketertarikan manusia terhadap gerakan berkembang seiring dengan berjalannya waktu, menghasilkan gerakan yang lebih dinamis, seolah gambar tersebut memiliki jiwa sendiri, berinteraksi dan beraktivitas seperti manusia pada umumnya.

Jones dan Oliff (2007) menuturkan bahwa beragam teknik animasi kini sudah digunakan untuk menghasilkan animasi dua dimensi (2D), tiga dimensi (3D), stop-motion, maupun penggabungan terhadap kedua atau ketiga teknik tersebut. Namun, animasi dua dimensi yang fokus pada teknik *hand-drawn* memiliki keunggulan tersendiri. White (2009) mengatakan bahwa masih banyak studio animasi yang menjadikan teknik animasi dua dimensi sebagai syarat dasar yang harus dikuasai oleh para animator. Hal ini dikarenakan adanya sebuah fleksibilitas pada animasi dua dimensi yang belum tentu dapat dicapai dalam animasi tiga dimensi.

2.2. Tokoh

Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008) menjelaskan bahwa karakter merupakan tokoh utama di dalam cerita dan memperjelas siapakah yang menjadi fokus utama di dalam suatu cerita dan berdasarkan perspektif siapakah cerita diungkapkan. Karakter sendiri adalah jantung dan jiwa dalam sebuah cerita, oleh karena itu sangatlah penting untuk membangkitkan rasa simpati, empati, dan ketertarikan terhadap sang tokoh dan memungkinkan para penonton untuk merasa terhubung dengan karakter tersebut.

Sebuah karakter memiliki kaitan erat dengan tujuan (*goals*) dan konflik (*conflict*), di mana *goals* sendiri merupakan keinginan atau sesuatu yang ingin dicapai oleh tokoh utama. Di dalam proses atau perjalanan sang tokoh dalam memenuhi tujuan tersebut tidak terlepas dari *conflict* yang menghalangi perjalanan sang tokoh. Konflik sendiri dapat terjadi pada satu karakter dengan

karakter yang lainnya, dengan lingkungan, dan dengan dirinya sendiri. Haglund (2012) menuturkan bahwa karakter akan lebih menarik apabila karakter tersebut menyadari dan berani mengambil resiko dalam mewujudkan tujuan atau mimpinya.

2.3. Perancangan Tokoh

Bancroft (2016) menjelaskan bahwa perancangan karakter merupakan proses pembentukan visual karakter yang merupakan hasil manifestasi fisik dari sebuah cerita, yang dapat berwujud manusia atau yang menyerupai manusia. Dalam merancang desain karakter, diperlukan penelitian seputar elemen visual, baik dari anatomi, kostum, ekspresi, atau gaya gambar yang tepat untuk menciptakan suatu karakter dalam menyampaikan pesan cerita kepada penonton.

Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008) menekankan bahwa karakter yang bagus adalah karakter yang tepat dengan ceritanya, mampu mencerminkan sikap dan perilaku untuk meraih perhatian penonton. Hal ini nantinya akan mempermudah komunikasi karakter terhadap penonton dalam cerita, menciptakan karakter yang kuat untuk diingat oleh para penonton.

2.4. Three Dimensional Character

Egri (1960) mengungkapkan bahwa seluruh objek yang berada di muka bumi memiliki sisi tiga dimensi baik benda mati maupun hidup, yang terdiri dari *depth*, *height*, dan *weight*. Tidak terkecuali manusia namun, sisi tiga dimensi dari manusia sedikit berbeda, yaitu terdiri dari aspek fisiologi, sosiologi, dan psikologi, di mana hal ini disebut dengan istilah *Three Dimensional Character*. Berdasarkan

ketiga aspek tersebut, seorang *filmmaker* mampu mengobservasi dan mendefinisikan sosok seorang manusia serta tokoh yang ingin dibentuk dalam sebuah cerita (hlm. 32-35). Berikut adalah aspek-aspek dari *Three Dimensional Character* secara berurutan:

1. Aspek Fisiologi

Fisiologi merupakan aspek pertama dalam observasi. Hal ini disebabkan fisik merupakan hal yang paling mudah untuk mendefinisikan seseorang. Fisik yang dimiliki oleh seseorang dapat membuat suatu individu menjadi pribadi yang berbeda-beda, baik itu toleran, peduli, bijak, sombong, bahkan egois. Fisik pada kenyataannya juga mampu mempengaruhi pola pikir suatu individu. Hal ini karena hampir manusia di muka bumi memikirkan tampilan luar atau fisik mereka. Sebut saja seorang yang telah mengalami sindrom *werewolf (Hypertrichosis)*, di mana ia harus hidup dengan kondisi tubuh yang memang sudah terbungkus rambut lebat seumur hidupnya. Seorang ini kemungkinan akan diledak, dijauhi atau bahkan dikasihani karena penampilan fisiknya tersebut. Hal ini dapat mempengaruhi pola pikir pribadi tersebut untuk menghargai sesuatu lebih dari orang yang lahir dengan normal atau mungkin mengutuk dunia karena ketidakadilan yang menimpa dirinya.

2. Aspek Sosiologi

Sosiologi merupakan aspek kedua, di mana aspek sosiologi ini berkaitan erat dengan interaksi individu, baik dengan lingkungan maupun

sesamanya. Untuk perihal sosiologi pun tidak semudah itu untuk dijadikan subjek observasi, karena sosiologi lebih mengarah terhadap pembentukan kepribadian sang tokoh, di mana kepribadian itu dapat dipengaruhi oleh banyak hal oleh teman, guru, orang tua, rekan kerja, dan sebagainya. Maka karena itu, diperlukan pertanyaan-pertanyaan seperti latar belakang yang detail seperti siapa orangtuanya, baju favorit, buku favorit, makanan favorit, hal yang disukai dan dibenci, bagaimana teman-teman atau rekan kerja mempengaruhinya, dan masih banyak lagi. Sebutlah orang yang berasal dari daerah merantau ke kota tertentu akan memberikan reaksi yang berbeda saat mereka melihat anak-anak dari kota besar. Melalui reaksi tersebut, ada aspek sosiologi dan begitu pun sebaliknya.

3. Aspek Psikologi

Aspek psikologi merupakan aspek terakhir dan merupakan kombinasi dari kedua aspek awal, yang menimbulkan pengaruh terhadap perilaku, tingkat emosi, level depresi, stress, ambisi, dan sebagainya. Psikologi sendiri adalah kondisi mental seseorang, kembali pada pembahasan fisik, seorang manusia dengan sindrom manusia serigala akan bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya, baik itu teman, keluarga, guru, dan sebagainya.

Seperti yang telah disebutkan bahwa fisik adalah aspek utama yang paling mudah dilihat dan menjadi perihal utama. Manusia dengan sindrom *werewolf* saat bertemu dengan orang yang tampak normal akan memberikan reaksi yang beragam. Reaksi tersebut dapat berupa saat ada orang yang menerimanya, ada yang mengejek, ada pula yang mengasihani.

Efek dari fisik dan interaksi ini melahirkan sebuah kondisi mental psikologis tentang reaksi sesungguhnya individu terhadap kedua hal yang dialaminya terdahulu, entah hal itu dapat menjadi motivasi ataupun trauma.

2.5. Hierarki Tokoh

Bancroft (2006) menjelaskan bahwa dalam dunia perancangan tokoh, hierarki tokoh lebih mengacu pada tingkat kesederhanaan ataupun realisme, di mana saat kita merancang sebuah tokoh berdasarkan fungsi dan peranannya di dalam sebuah cerita. Hierarki tokoh dibagi menjadi 6, yaitu:

1. *Iconic*

Penggambaran gaya ikonik (*iconic*) ini bersifat sederhana dan tidak terlalu ekspresif. Biasanya, mata tokoh yang dibuat hanya berupa bulatan hitam saja.



Gambar 2.1. Tokoh *Kitty White* dalam game *Hello Kitty World – Fun Game*.

(Sumber: http://hellokitty.wikia.com/wiki/Hello_Kitty)

2. *Simple*

Penggambaran gaya *simple* ini lebih ekspresif di bagian wajah daripada penggambaran gaya yang digunakan oleh tokoh *iconic*. *Style* gambar ini cenderung digunakan di televisi dan *web*.



Gambar 2.2. Tokoh *Fred* dalam serial kartun *The Flintstones*.
(Sumber: http://flintstones.wikia.com/wiki/Fred_Flintstone)

3. *Broad*

Penggambaran gaya *broad* ini jauh lebih ekspresif dibandingkan dengan 2 gaya sebelumnya dan tidak dirancang untuk akting yang halus atau biasa-biasa saja. Tokoh dengan penggambaran gaya seperti ini cenderung memiliki mulut dan mata yang besar untuk ekspresi yang berlebihan yang digunakan untuk tujuan humor.

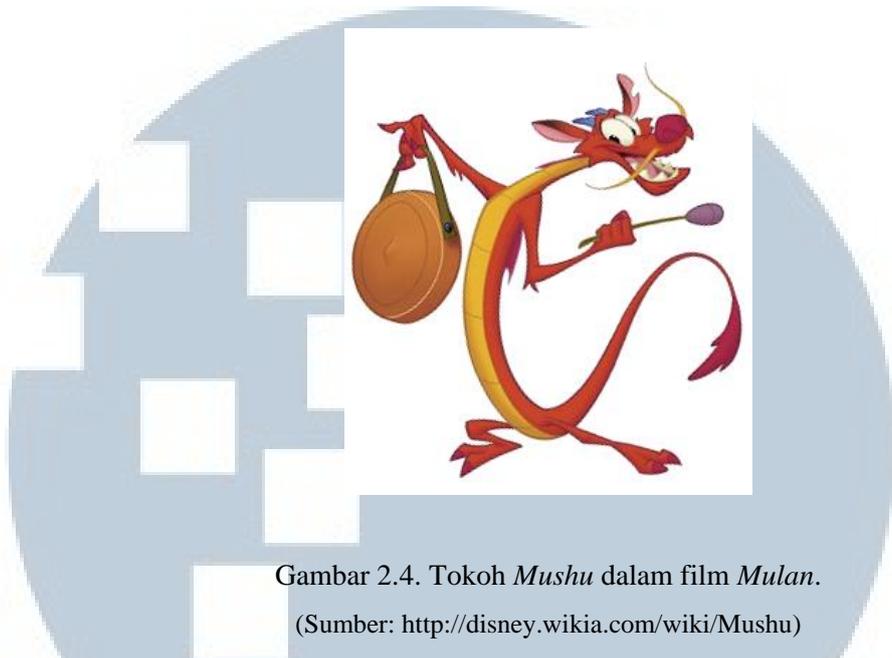


Gambar 2.3. Tokoh *Roger Rabbit* dalam film *Who Framed Roger Rabbit*.
(Sumber: http://disney.wikia.com/wiki/Roger_Rabbit)

4. *Comedy Relief*

Penggambaran dengan gaya *comedy relief* ini tidak menunjukkan humor seperti tokoh yang menggunakan gaya gambar *broad*, namun gaya gambar ini menyampaikan humornya melalui akting dan dialognya. Anatomi wajah dengan *style* ini tidak seluas dengan tokoh yang menggunakan gaya *broad*. Kebanyakan tokoh pembantu dalam film Disney berada di tahapan ini.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

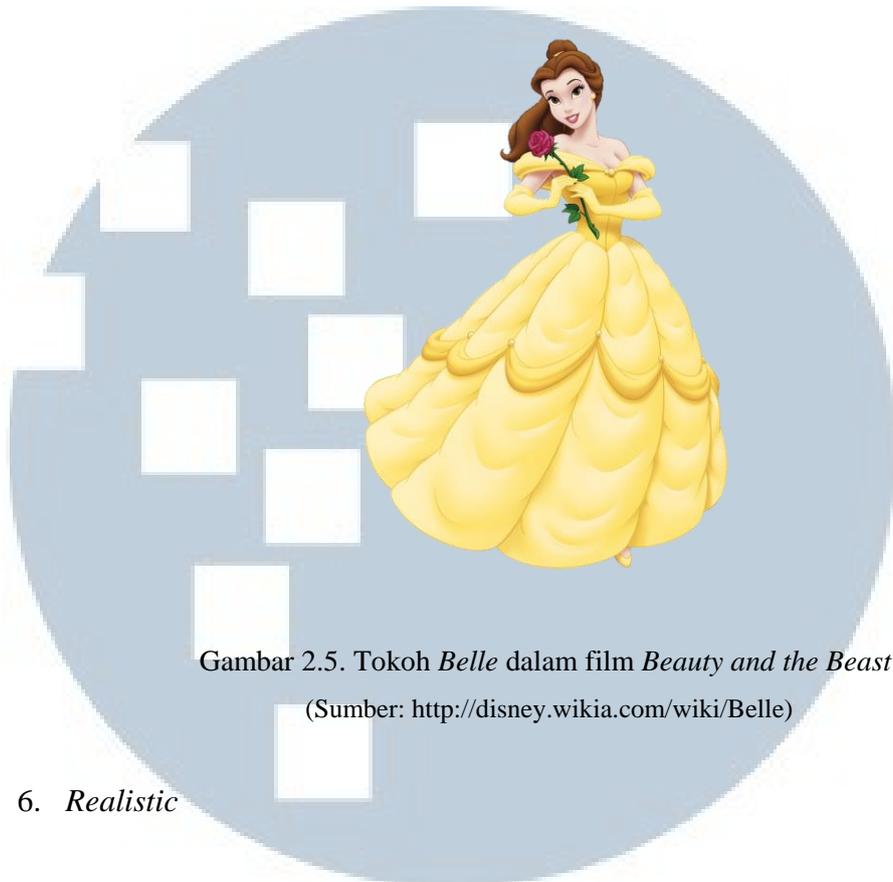


Gambar 2.4. Tokoh *Mushu* dalam film *Mulan*.
(Sumber: <http://disney.wikia.com/wiki/Mushu>)

5. *Lead Character*

Penggambaran dengan gaya ini cenderung bersifat realistis terutama di bagian ekspresi wajah, akting, dan anatomi. Pada *style* ini, penonton harus memahami tokoh-tokoh ini sehingga tokoh ini harus dapat beremosi seperti kita. Untuk melakukan hal tersebut, tokoh ini harus memiliki proporsi dan ekspresi wajah yang realistis.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.5. Tokoh *Belle* dalam film *Beauty and the Beast*.
(Sumber: <http://disney.wikia.com/wiki/Belle>)

6. *Realistic*

Gaya gambar ini merupakan tingkatan tertinggi di dalam skala *realism*, di mana film-film dengan tokoh monster yang kuat, tokoh komik, dan beberapa tokoh animasi komputer berada pada tahapan ini.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.6. Tokoh *Fiona* dalam film *Shrek*.

(Sumber: <http://shrek.wikia.com/wiki/Fiona>)

2.6. *Shape and Personality*

Ekstrom (2013) menjelaskan bahwa bentuk merupakan bahasa visual yang paling dasar dalam berkomunikasi, di mana pemahaman terhadap bentuk dalam perancangan tokoh adalah unsur yang sangat penting dan diperlukan. Di dalam kesehariannya, manusia sering melihat bentuk yang ada di sekitarnya, seperti saat melihat sesuatu yang berbentuk lingkaran mereka merasa nyaman sementara bentuk yang tajam membuat mereka merasa terancam. Reaksi naluriah ini lahir dari sistem indera manusia terhadap objek di lingkungan sekitarnya. Berdasarkan reaksi alami tersebut, bentuk digunakan sebagai perwakilan kepribadian dari suatu karakter. Bentuk-bentuk dasar tersebut terdiri dari:

1. Lingkaran

Bentuk lingkaran identik dengan simbol harmoni. Solarski (2012) menjelaskan bahwa lingkaran identik dengan kepribadian yang ramah dan bersahabat, di mana tidak ada bentuk tajam ataupun sudut yang berbahaya sehingga menimbulkan sifat karakter yang menyenangkan (*likeable*). Kecenderungan terhadap bentuk lingkaran ini sering diterapkan ke dalam tokoh protagonis (hlm. 180).



Gambar 2.7. Karakter protagonis dalam game *Kirby's Adventure*.
(Sumber: <http://www2.nintendo.com.au/catalogue/kirbys-adventure-wii>)

2. Kotak

Bancroft (2006) menuturkan bahwa bentuk kotak cenderung berhubungan dengan garis horizontal dan vertikal yang memiliki sifat stabilitas, percaya diri dan kuat. Dalam hal ini karakter yang berbentuk kotak dapat digambarkan sebagai karakter yang besar dan menakutkan tetapi memberikan rasa nyaman atau juga dapat bersifat ceroboh dan menghibur.

Persegi biasanya diterapkan sebagai karakter *superhero* atau karakter yang secara fisik bertubuh besar (hlm. 34).



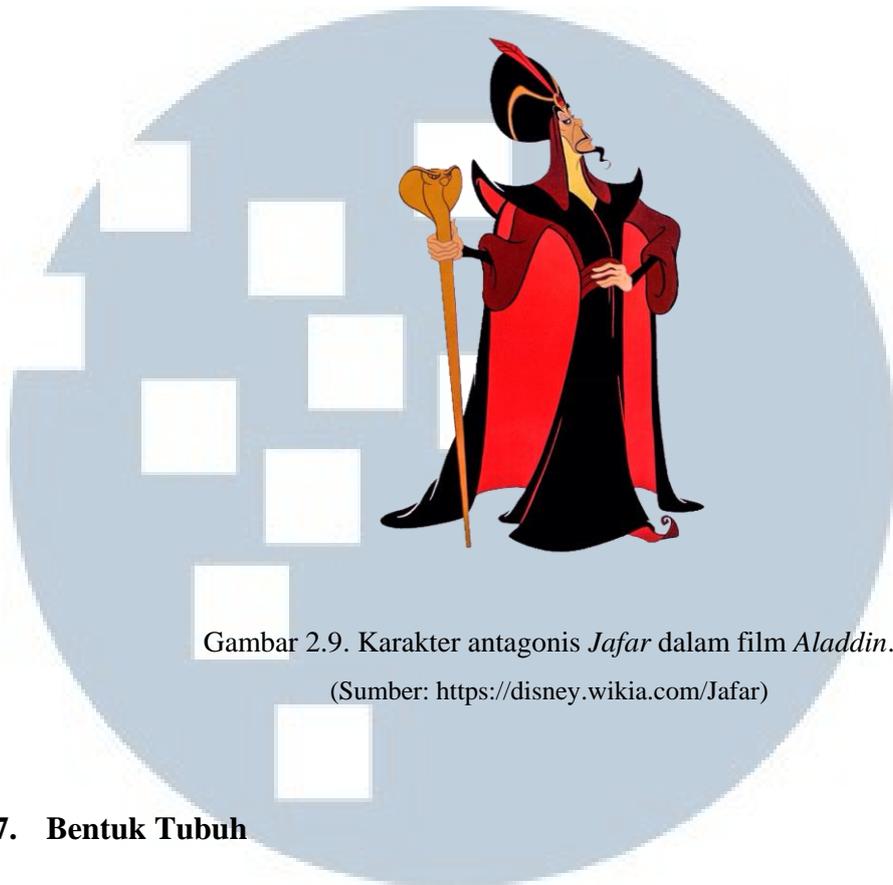
Gambar 2.8. Tokoh protagonis *Ralph* dalam film *Wreck-It Ralph*.
(Sumber: [https://disney.wikia.com/wiki/Wreck-It_Ralph_\(character\)](https://disney.wikia.com/wiki/Wreck-It_Ralph_(character)))

3. Segitiga

Bentuk segitiga dan lingkaran memiliki perbedaan yang sangat kontras, di mana hal ini menjadikan kedua bentuk ini saling bertentangan. Bancroft (2006) menjelaskan bahwa bentuk segitiga identik dengan sifat diagonal, kuat, garis kaku, dan bentuk yang dinamis dari ketiga bentuk lainnya. Bentuk segitiga sering diterapkan pada karakter antagonis sebagaimana mereka terlihat lebih kejam, licik, dan komunikasi yang lebih agresif (hlm.

35).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.9. Karakter antagonis *Jafar* dalam film *Aladdin*.

(Sumber: <https://disney.wikia.com/Jafar>)

2.7. Bentuk Tubuh

Kamenskaya dan Kukharev (2008) mengutip dari Sheldon (1941) bahwa personalitas seseorang digolongkan berdasarkan bentuk tubuhnya, di mana istilah ini disebut dengan istilah *somatotype*. Sheldon membagi *somatotype* menjadi tiga bagian yang terdiri dari:

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Sheldon's Somatotype	Character	Shape	Picture
Endomorph [viscerotonic]	Relaxed, sociable, tolerant, comfort-loving, peaceful	Plump, buxom, developed visceral structure	
Mesomorph [somatotonic]	Active, assertive, vigorous, combative	Muscular	
Ectomorph [cerebrotonic]	Quiet, fragile, restrained, non-assertive, sensitive	Lean, delicate, poor muscles	

Gambar 2.10. Golongan *somatotype* menurut William Sheldon
(Sumber: *Recognition of Psychological Characteristics from Face*)

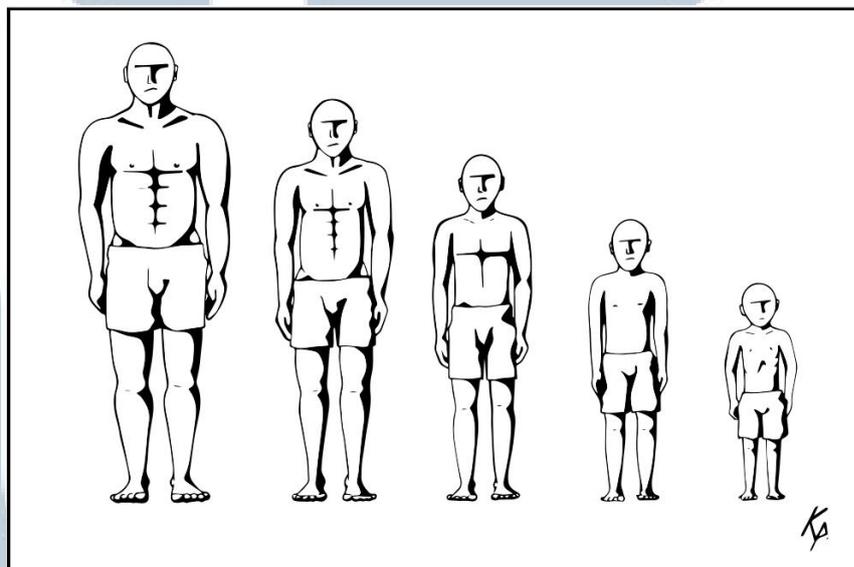
Di dalam bukunya, Sloan (2015) mengungkapkan bahwa bentuk tubuh *endomorph* identik dengan sifat yang humoris, mudah bergaul, toleran dan kuat. Bentuk tubuh *mesomorph* dikaitkan dengan sifat yang menunjukkan kekuatan dan kemampuan fisik, sifat yang dominan, dan jiwa kompetitif. Sementara bentuk tubuh *ectomorph* identik dengan sifat yang perhatian, *introvert*, dan tertutup.

2.8. Proporsi

Sloan (2015) menuturkan bahwa proporsi sendiri berkaitan erat dengan anatomi dan merupakan sebuah prinsip yang paling umum diterapkan oleh perancang tokoh, di mana mereka menggunakan tinggi kepala sebagai unit perbandingan pengukur sehingga proporsi sebuah tokoh terlihat *believable*.

Beliau menjelaskan bahwa proporsi tubuh tokoh dewasa menggunakan pengukuran tinggi 8 kepala atau rasio 1:8. Namun, rasio ini tidak berkaitan dengan tinggi tokoh karena prinsip penghitungan dengan rasio 1:8 tetap berlaku pada tokoh wanita dewasa, meskipun tokoh wanita dewasa sering digambarkan memiliki tinggi yang lebih rendah daripada tokoh pria dewasa.

Sloan juga menuturkan bahwa rasio perhitungan juga dapat berubah berdasarkan usia tokoh. Pada tokoh remaja, rasio yang digunakan adalah rasio 1:6 sementara rasio 1:7 digunakan untuk tokoh remaja menuju dewasa. Tokoh anak-anak dan bayi menggunakan rasio 1:5 dan 1:4 (hlm. 5).



Gambar 2.11. Proporsi Tubuh menurut Sloan

(Sumber: *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.9. Warna

Tillman (2011) menuturkan di dalam bukunya bahwa warna merupakan aspek penting, di mana warna berbicara mengenai sang tokoh dan latar belakang ceritanya. Beliau mengungkapkan dalam mengetahui arti warna yang kita gunakan sangatlah penting karena warna adalah salah satu hal yang cenderung membuat orang tertarik. Tillman mengungkapkan beberapa warna dasar yang digunakan dalam merancang tokoh, warna dasar tersebut terdiri dari:

1. Merah

Warna merah secara umum menimbulkan perasaan-perasaan seperti aksi, kepercayaan, keberanian, tenaga, perperangan, bahaya, kekuatan, kebulatan tekad, gairah, hasrat, rasa murka, dan rasa cinta.

2. Kuning

Warna kuning secara umum menimbulkan perasaan-perasaan seperti kebijaksanaan, kegembiraan, kebahagiaan, kecerdasan, kewaspadaan, kebusukan, penyakit, kecemburuan, sikap pengecut, rasa nyaman, keaktifan, optimism, dan rasa kewalahan.

3. Biru

Warna biru secara umum membangkitkan beberapa perasaan, yakni seperti rasa kepercayaan, kesetiaan, kebijaksanaan, kepercayaan diri, kecerdasan, keyakinan, kebenaran, penyembuhan, ketenangan, pengertian, kelembutan, pengetahuan,

kekuatan, keutuhan, rasa serius, kehormatan, dingin, dan kesedihan.

4. Ungu

Warna ungu secara umum menimbulkan perasaan akan kekuasaan, kaum elit atau bangsawan, keanggunan, kecanggihan, kemewahan palsu, misterius, sihir, ambisi, kekayaan, keborosan, kebijaksanaan, martabat, kemandirian, dan kreativitas.

5. Hijau

Warna hijau secara umum menimbulkan perasaan-perasaan seperti alam, perkembangan, harmoni, kesegaran, kesuburan, keamanan, uang, daya tahan, kemewahan, optimisme, kenyamanan, relaksasi, kejujuran, rasa iri, kemudaan, dan penyakit.

6. Oranye

Warna oranye secara umum menimbulkan perasaan akan ceria, antusiasme, kreativitas, pesona, kebahagiaan, tekad, daya tarik, kesuksesan, memberikan semangat, gengsi, dan kebijaksanaan.

7. Hitam

Warna hitam umumnya menimbulkan perasaan akan kekuasaan, keanggunan, formalitas, kematian, kejahatan, misteri, ketakutan, kesedihan, kecanggihan, kekuatan, depresi, dan rasa duka.

8. Putih

Warna putih secara umum membangkitkan rasa kebersihan, kemurnian, kebaruan, keperawanan, kedamaian, kepolosan, kesederhanaan, cahaya, kebaikan, dan kesempurnaan.

2.9.1. Warna *Monochromatic*

Di dalam bukunya, Sloan (2015) menuturkan bahwa warna *monochromatic* merupakan skema warna yang digunakan di dalam sebuah tokoh atau sekelompok tokoh yang berpusat pada satu warna dengan variasi yang sangat terbatas pada penyesuaian di dalam *value* dan *saturation*. Skema warna ini sering kali kelihatan cukup bergaya dan tidak wajar, menarik perhatian yang jelas pada warna yang dipilih.

Dalam perancangan tokoh, skema *monochromatic* dapat dianggap sebagai sarana untuk penyederhanaan pada sebuah tokoh dan langsung menghubungkannya dengan sebuah warna, di mana pada hal tertentu memiliki efek tertentu pada sebuah perwujudan dari warna.



Gambar 2.12. Warna *Monochromatic*

(Sumber: <http://homes.lmc.gatech.edu/~bschrank/2720/lectures/ColorTheory.pdf>)

2.10. Altruisme (*Altruism*)

Menurut Sears (dalam Pujiyanti, 2009), altruisme adalah tindakan sukarela untuk menolong orang lain tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apapun. Perilaku menolong ini nantinya akan meningkatkan kesadaran pada diri si penolong (White & Gerstein, 1987). Individu dengan kesadaran sosial yang tinggi dan rasa kemanusiaan yang besar akan lebih mementingkan kebutuhan orang lain. Mereka akan menolong tanpa memikirkan kepentingan diri sendiri dan pertolongan yang diberikan cenderung bersifat ikhlas dan tanpa pamrih, di mana penolong akan merasakan rasa puas dan senang. Dari beberapa uraian tersebut, altruisme merupakan tindakan sukarela yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk menolong orang lain tanpa mengharapkan imbalan apapun.

