

BAB II

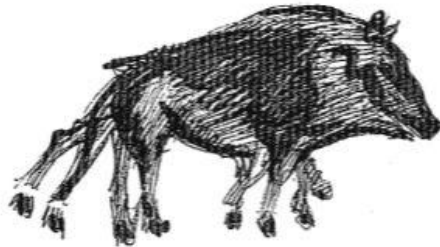
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Animasi

Animasi berasal dari kata *Animation*, yang dalam bahasa Inggris yaitu, *to animate* artinya adalah menggerakkan. Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis yang bertujuan untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan (Fernandez, 2002). Animasi adalah sebuah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual yang memberikan kekuatan besar pada proyek multimedia. Animasi dapat dikatakan sebuah pembuatan gambar atau isi yang berbeda-beda pada setiap *frame*, kemudian dijalankan rangkaian *frame* tersebut menjadi sebuah motion atau gerakan sehingga terlihat seperti sebuah *film*.

Wells dan Moore (2016), dalam buku mereka menjelaskan bahwa animasi adalah salah satu aspek yang paling menonjol dari budaya-budaya yang populer di seluruh dunia. Ini dibuktikan dari setiap aspek visual yang mengelilingi kita setiap hari. Animasi adalah bentuk ekspresi yang paling dinamis yang tersedia bagi orang-orang kreatif. Animasi adalah seni dan kriya lintas disiplin dan *interdisipliner*, yang mencakup gambar, patung, pembuatan model, pertunjukkan, tari-tarian, ilmu komputer, dan ilmu sosial. Animasi akan dan terus menawarkan kemungkinan-kemungkinan baru secara naratif, estetis dan teknis, untuk mengeksplorasi jenis-jenis penceritaan baru, menggunakan alat tradisional maupun *modern* dalam pelaksanaan pekerjaan mereka.

Menurut Williams (2001) dalam bukunya menjelaskan bahwa 35.000 (tiga puluh lima ribu tahun yang lalu, animasi sudah ada sejak zaman purba. Hal ini ditemukan pada lukisan-lukisan pada dinding gua. Dari lukisan-lukisan tersebut, digambarkan beberapa hewan dengan kaki yang banyak, seolah-olah gambar tersebut bergerak. Pada zaman Mesir kuno pun, lukisan di dinding atau pada sebuah guci, digambarkan satu orang dengan pose yang berbeda-beda.



Gambar 2.1 Lukisan dinding goa
(Sumber: Animator Survival Kit, 2001)

2.2 Motion Graphic

Motion adalah bahasa yang universal, setiap gerakan mempunyai dampak dan memilih metode untuk memindahkan elemen dalam sebuah layar yang akan meningkatkan maknanya. Penggunaan *motion graphic* membantu untuk menyederhanakan pesan dari isi yang dibawa oleh data utama. Memecah seluruh data ke dalam beberapa bagian benar-benar membantu untuk menyajikan informasi dalam bagian kecil, namun pada akhirnya itu adalah cara yang menarik dan sederhana untuk menunjukkan informasi (Krasner, 2008).

Menurut Schlittler (2014) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa *motion graphic* adalah seni yang memadukan antara animasi dan desain grafis yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan mengkomunikasikan ide. Logika mengenai *motion graphic* tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam animasi, gambar dihasilkan secara berurutan untuk meniru realitas dan gerakan, oleh karena itu animasi dapat memberikan “ilusi kehidupan”, sedangkan *motion graphic* menggunakan animasi sebagai teknik, dan memungkinkan *design graphic* untuk mengkomunikasikan ide dalam sebuah gerakan. Dalam kedua kasus tersebut ada pertimbangan lebih kepada proses teknis, daripada aspek lain seperti bahasa visual, gaya, genre dan sejarah.

Motion graphic hampir selalu berisikan *video*, *film*, animasi, ilustrasi, tipografi dan musik. Meskipun mempresentasikan objek yang bergerak dan menggambarkannya secara grafis atau visual, bukanlah *motion graphic* kecuali itu terintegrasi dengan elemen desain seperti huruf, bentuk atau garis. Sedangkan animasi itu sendiri adalah bukan *motion graphic*, tetapi menjadi satu jika dikombinasikan dengan penggunaan huruf atau bentuk animasi yang signifikan tanpa elemen naratif tertentu (Babic, dkk, 2008).



Gambar 2.2 Motion graphic

(Sumber: <https://motioncabin.com/5-motion-graphics-trends-to-follow-for-a-compelling-motion-design-project/>)

Masih disudur dari Schlittler (2014) yang mengutip esai “*Images Over Time*” (Soar dan Hall, 2006), menyimpulkan bahwa:

“*Motion graphic* adalah istilah kontemporer yang digunakan untuk menggambarkan bidang papan desain dan produksi yang mencakup jenis dan citra untuk *film*, *video*, dan media digital, termasuk animasi, *visual effect*, *film*, judul *film*, grafik televisi, iklan, presentasi multimedia, dan game digital atau *video*.”

2.3 Flat Design

Flat Design adalah sebuah *digital design style* yang menjadi suatu gaya yang menjadi kecenderungan yang banyak dibicarakan sepanjang tahun 2013 (dua ribu tiga belas). Hal ini ditandai dengan adanya tampilan yang sangat minimalis dan terfokus kepada penghapusan semua elemen dan efek tambahan dari design, seperti bayangan, pencahayaan, kedalaman, tekstur dan setiap elemen yang memberikan tambahan dimensi elemen desain. Akibat dari penampilan yang

sederhana dan bersih dari *flat design* ini menghasilkan tampilan yang datar pada layar dengan menggunakan spasi dan warna yang cerah serta garis yang sederhana sebagai elemen tata letaknya. *Flat design* sebagai sebuah *style*, dengan cepat menjadi terkenal dan digunakan secara massal dikarenakan tampilannya yang berpengaruh, namun pendekatannya sangat sederhana. *Style* ini banyak mengundang ketertarikan, sehingga menjadi salah satu topik yang sangat sering dibicarakan pada tahun tersebut (Pratas, 2014).



Gambar 2.3 Flat Design

(Sumber: vectorstock.com/4433324)

Prinsip dasar dari *flat design* adalah bahwa layar komputer mewakili dua dimensi yang berdiri sendiri, dimana tidak ada tempat untuk sesuatu yang mereplikasi objek tiga dimensi di dunia nyata. *Interfaces element* menjadi disederhanakan dan bentuk grafik abstrak digunakan dan jarak-jarak diisi dengan warna yang cerah dan tebal. Teks dan *font* dalam *flat design* sangat penting. Secara khusus, hal ini mengarah kepada penggunaan yang luas dari variasi tipografi yang terkondensasi dan ringan (Burmistov, dkk, 2015). Pada buku

terbitan UXPin (2015), menjelaskan bahwa pada awalnya *flat desain* sangat datar, dengan sedikit aksentuasi dan penekanan yang berat pada kesederhanaan desain. Dipengaruhi oleh desain dari Swiss dan minimalis *art*, *flat design* menjadi teknik penggabungan dari beberapa media dan era, yang kemudian digabungkan menjadi satu dan terbentuk sesuatu yang berbeda. *Flat design* memiliki 5 teknik yang sering digunakan untuk membedakan dari *style* yang lain, yaitu:

1. *Long shadow*
2. Warna yang dinamis
3. Tipografi yang sederhana
4. *Ghost Button*
5. *Minialism*

Dalam buku milik Pratas (2014), menjelaskan mengenai sejarah dari *flat design*. Dalam bukunya dijelaskan bahwa *flat design* yang sebagai *trend* dalam digital desain muncul pada web pada kisaran tahun 2012 (dua ribu dua belas). *Flat design* mendapatkan banyak respon dan perhatian dari pengguna *skeuomorphic* desainer. Namun, asal mula dari *flat design*, adalah pada tahun 1950 (seribu sembilan ratus lima puluh), dengan pengembangan *style* tipografi dari Swiss. *Style* ini juga difokuskan pada pembuatan desain yang bersih dan dapat dibaca, berbeda dengan desain yang memiliki ilustrasi yang rumit, tekstur dan foto yang digunakan dalam poster cetak pada saat itu. Tipografi adalah salah satu titik fokus utama poster di Swiss kala itu, *font* yang digunakan menciptakan suasana yang benar-benar dapat membuat pesan yang berdampak ketika hanya melihat posternya. Dari sanalah alasan terbentuknya *flat design* yang pertama.

Flat design tidak sepenuhnya baru dan terinspirasi dari tiga bentuk seni yang ada: Gaya Swiss, *Bauhaus* dan *Modernism*. Meskipun begitu, gaya Swiss yang memiliki pengaruh yang besar pada *flat design*. Kemudian *flat design* dipopulerkan pada tahun 1950 hingga 1960, dan di era modern *flat design* menjadi populer. Tahun 2006, *flat design* ditemukan di *Microsoft* pada MP3 player. Pada tahun tersebut *Microsoft* memiliki *interface* yang bersih dan sederhana, serta menggunakan tipografi dengan huruf kecil dan *font* yang berukuran besar. Logonya bergaya siluet dan *font* dengan monokromatik yang polos. Kemudian pada tahun 2013 *Apple* bergabung dengan *flat design party* dengan merilis iOS7 yang sebelumnya menggunakan *style skeuomorphic* (UXPin, 2015).

2.3.1. Warna Flat Design

Dalam segi warna, *flat design* dapat bekerja dengan berbagai warna, akan tetapi pada umumnya desainer lebih memilih untuk menggunakan warna yang berani dan cerah. Apa yang membedakan *flat design* berbeda dari segi warnanya? *Flat design* mengembangkan palet dari satu atau dua warna menjadi tiga, empat atau lebih. Sebagian besar warna yang dipilih adalah warna cerah dan jenuh, namun terkadang diimbangi dengan warna abu-abu dan hitam (UXPin, 2015).

Masih disudur dari UXPin (2015), menjelaskan mengenai dua perkembangan utama yang mendorong munculnya warna-warna cerah pada *flat design* adalah *high definition displays* dan popularitas dari *flat design*. *Flat design* yang memiliki *trend* yang masih sangat kuat dan berkembang, memfokuskan komponennya yang utama, yaitu warna yang cerah. Sementara itu, garis yang

datar tidak semua orang menyukainya, namun pilihan warna-warna yang cerah dapat membuat pengguna merasakan emosi-emosi yang ditampilkan dari *flat design*. Warna-warna datar (*flat color*) telah berevolusi dan diperhalus saat beradaptasi dengan proyek lain.

Dalam buku UXPin (2015) melanjutkan bahwa warna cerah sering kali menjadi karakteristik yang dikaitkan dengan *flat design* karena menciptakan nuansa yang berbeda. Warna cerah biasanya bekerja dengan baik pada latar belakang terang dan gelap, sehingga menciptakan kontras dan menarik pengguna. Salah satu cara paling populer dalam menggunakan warna cerah adalah warna yang monoton. Menggunakan satu warna dengan campuran *tint* dan *tone* untuk membuat desain visual yang terpadu namun bernuansa. Warna cerah cocok untuk palet monoton karena memungkinkan desainer untuk menggunakan warna yang berani, bahkan tidak memunculkan konvensional tanpa mencoba mencocokkannya dengan warna yang lain. Skema warna monoton adalah salah satu yang termudah dan paling efektif karena menggunakan banyak warna yang cerah tanpa jatuh ke dalam perangkat desain (hlm. 12-13).

Skema warna monoton yang digunakan dengan teknik *flat design* semakin populer. Palet warna monoton mengandalkan satu warna dengan hitam dan putih untuk menciptakan palet yang cerah namun berbeda. Kebanyakan dari skema warna monoton menggunakan warna dasar dan menambahkan dua atau tiga warna untuk efek tambahan. Pilihan lainnya adalah dengan membuat efek monoton dengan menggunakan sedikit variasi warna. Teknik warna monoton ini sangat populer untuk desain aplikasi dan ponsel.



Gambar 2.4 Contoh warna monoton pada *flat design*
(Sumber: <https://designmodo.com/flat-design-colors/>)

Cara kedua adalah dengan menggunakan *high contrast color*. Kontras yang tinggi mengacu kepada warna apapun yang sangat berbeda dari latar belakang. Dengan menggunakan warna kontras yang tinggi, pengguna dapat dengan mudah melihat sebuah objek dan mengetahui apa yang seharusnya menjadi titik fokus utamanya. Warna yang tebal pun dapat bekerja sangat baik dikarenakan dapat menjadi perbandingan antara objek utama dengan latar belakangnya. Contohnya adalah warna yang terang berada di depan dan warna yang gelap sebagai latar belakangnya (UXPin, 2015).

2.4 Desain Tokoh

Tokoh menjadi hal yang paling diingat karena peran mereka dalam cerita sangatlah besar, yang salah satunya memengaruhi hal tersebut adalah visual pada tokoh yang menghidupkan peran mereka. Dimulai dengan bentuk dan proporsi dasar, seniman membuat warna kulit, gaya rambut, pakaian, aksesoris, postur, gaya mereka berjalan, energi tokoh, tingkah laku dan ekspresi wajah. Selain itu, gaya dalam menggambar pun dapat bervariasi antar budaya, media dan *genre*.

Desain tokoh memiliki disiplin ilmu yang berbeda dengan industri hiburan, desainer tokoh yang dipekerjakan oleh pengembang *film* atau *game* membantu menghidupkan *script* dan konsep.



Gambar 2.5 Contoh desain tokoh
(Sumber: Gustavo Castellanos, 2016)

Hamzah (dalam jurnal Maharani, 2020) menyatakan bahwa tokoh memiliki *three-dimensional* sebagai struktur fundamental. Dimensi tersebut adalah *physiology*, *sociology*, dan *psychology*. Ketiga itu adalah elemen yang membangun karakterisasi dalam sebuah karya dan mereka terikat satu sama lain. Perbedaan kombinasi dari faktor-faktor tersebut akan menghasilkan karakteristik tokoh yang berbeda. Kepribadian adalah penggabungan dari biologis, psikologis dan faktor sosiologis yang menggaris bawahi perilaku individu. Faktor-faktor tersebut terdiri dari kebiasaan, sikap dan karakteristik.

Physiologis adalah deskripsi dari aspek fisik tokoh, penampilan dan kesehatan dari tokoh. Penampilan dapat berpengaruh pada karakter dan dapat menjelaskan perasaan dan lingkungan yang berada disekitarnya. Aspek *physiologis* dari suatu tokoh diamati melalui jenis kelamin, usia dan penampilan

fisik seperti bentuk tubuh. *Sociology* berkaitan dengan deskripsi kondisi tokoh dengan lingkungan hidupnya. Aspek *sociology* dapat dianalisis secara efektif melalui kehidupan sosial dari tokoh tersebut, rumah, pekerjaan, pendidikan dan status sosialnya. *Psychological* adalah aspek yang terakhir dari *three-dimensional characters*. *Psychological* adalah deskripsi yang menunjukkan karakteristik dari tokoh, kelakuan atau tingkah, emosi, dan pemikiran (Mulyawan, 2015).

Tokoh dapat sangat menyenangkan untuk dilihat, namun pada akhirnya akan memudar seiring berjalannya waktu. Maka dari itu estetika atau penampilan tokoh sering kali berperan sangat utama dalam proses desain tokoh. Penampilan tokoh berdampak berat pada penonton pada semua produk visual. Hal tersebut dapat menarik penonton tidak hanya secara visual, namun juga secara emosional dan kepribadian yang ditampilkan oleh tokoh. Pentingnya estetika ini bertujuan juga untuk membuat tokoh dengan target penonton yang sesuai (Tillman, 2011).

Target penonton yang sesuai dapat membuat tokoh terlihat menyenangkan atau dapat diterima oleh orang lain, maka dari itu perlu untuk melihat dari sudut pandang penonton itu sendiri dan mengetahui apa yang disukai pada tokohnya. Dalam buku Tillman (2011), menjelaskan bahwa terdapat 4 macam visual untuk tokoh berdasarkan golongan usianya, diantaranya adalah:

1. Umur 0-4 tahun, tokoh pada usia ini digambarkan dan didesain dengan kepala dan mata yang besar, warna yang cerah atau hangat, dan bentuk yang sederhana tanpa adanya detail pada tokoh.

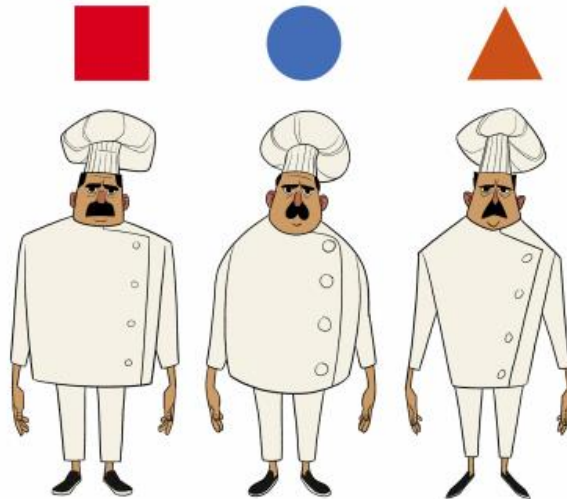
2. Umur 5-8 tahun, tokoh masih digambarkan dengan kepala yang besar, namun tidak sebesar target penonton untuk umur 0-4 tahun. Mata untuk target penonton ini lebih kecil, warna yang diaplikasikan lebih redup dan bentuk karakter yang lebih rumit.
3. Umur 9-13 tahun, tokoh tidak lagi dibuat sederhana. Tokoh dalam target usia ini memiliki proporsi yang sedang. Warna yang digunakan lebih realistis dan memiliki beberapa detail.
4. Umur 14-18+ tahun, tokoh lebih realistis dan berdasarkan dunia nyata. Bentuk badannya proporsional dan warna yang rumit. Detail pada tokoh menjadi sangat banyak.

2. 4.1. Bentuk Geometris pada Tokoh

Kepribadian tokoh adalah bagian yang penting dalam menciptakan desain tokoh yang menarik dan disukai. Tidak hanya memiliki tokoh yang indah, tetapi *audiens* harus dapat mengerti kepribadian dari desain tokoh yang ditampilkan. Dengan bentuk komunikasi apa pun, keakraban dan penguasaan bahasa memengaruhi seberapa baik kita bisa menyampaikan maksud dari tokoh yang dibuat. Semakin besar penguasaan bahasa, semakin baik pula penyampaian pesannya. Sederhananya, bahasa bentuk digunakan untuk mengkomunikasikan makna. Bentuk yang berbeda akan memprovokasi reaksi yang berbeda, menyebabkan hal yang dilihat dengan perasaan menjadi berbeda (21Draw, 2019).

Buku milik 21Draw (2019) menjelaskan bahwa ada tiga warna primer, sama halnya dengan bentuk primer. Bentuk-bentuk primer itu adalah persegi,

lingkaran dan segi tiga. Masing-masing dari bentuk ini memiliki kekuatan secara psikologis dengan arti tertentu. Meskipun warna pun dapat menginterpretasikan dengan cara yang berbeda dari budaya ke budaya lainnya, tampaknya bentuk memiliki makna yang lebih universal. Tokoh seperti apa pun dapat dipecah menjadi bentuk yang utama. Persegi mewakili fisik dan kejantanan, lingkaran mewakili kepositifan dan kewanitaan, sedangkan segitiga mewakili gerakan dan ketajaman.



Gambar 2.6 Contoh bentuk pada tokoh
(Sumber: The Character Designer, 2019)

1. Persegi

Persegi dapat mewakili fisik, dapat juga mewakili hal-hal seperti stabilitas, ketergantunganm disiplin, kekuatan dan keandalan. Bentuk ini adalah bentuk yang paling maskulin diantara bentuk yang lain. Persegi juga dapat mewakili kebosanan, stasioneritas dan kebodohan.



Gambar 2.7 Contoh desain tokoh persegi
(Sumber: The Character Designer, 2019)

2. Lingkaran

Lingkaran dapat membangkitkan pikiran tentang kedamaian, kebaikan, kelembutan, keamanan, dan keutuhan. Lingkaran juga dapat mendeskripsikan mengenai feminitas, kemudian kekosongan, kesepian, keajaiban dan misteri. Lingkaran digunakan untuk membuat tokoh terlihat baik, lembut, bahagia atau lemah.



Gambar 2.8 Contoh desain tokoh lingkaran
(Sumber: The Character Design, 2019)

3. Segitiga

Segitiga tidak mendeskripsikan maskulin dan wanita. Segitiga mewakili gerakan yang cepat atau penyimpangan serta ketajaman. Semakin ekstrim sudutnya, semakin besar efeknya. Contohnya adalah seorang penjahat, tokoh penjahat akan dirancang dengan sudut yang tajam, karena sudut itu akan membuat tokoh merasa jauh dari maskulin dan feminim atau heroik.

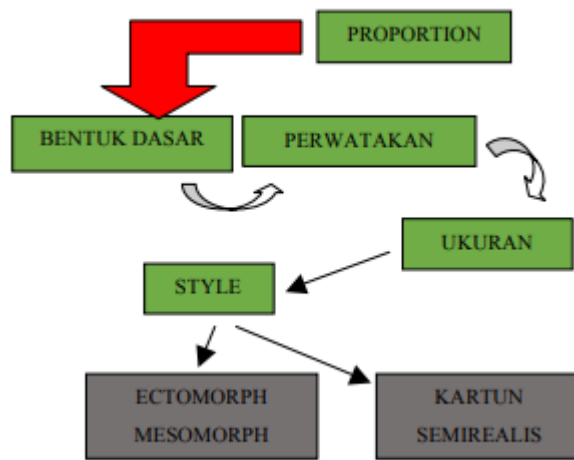


Gambar 2.9 Contoh desain tokoh segitiga
(Sumber: The Character Design, 2019)

2.5 Ukuran dan Proporsi Tubuh pada Tokoh

Sebuah produksi dapat berisikan banyak tokoh serta properti. Seringkali *asset* ini dibuat oleh orang yang berbeda. Jika tidak adanya kontrol dari ukuran yang di terapkan, tokoh yang dibuat akan berbeda-beda pada setiap tangan seniman. Seniman biasanya menggunakan bentuk, ukuran, pose dan proporsi sebagai lapisan desain pertama untuk mengekspresikan peran dari tokoh, fisik, dan kepribadiannya. Pembentukan tokoh ini adalah salah satu faktor terpenting dalam proses mendongeng yang sukses dalam komik, novel, dan animasi. Meskipun tokoh dikenang sebagian besar karena perannya dalam cerita, beberapa lapis detail visual digunakan untuk menghidupkan peran mereka (Islam, dkk, 2011).

Pada dasarnya, seorang ilustrator atau animator pada dasarnya harus memahami tentang anatomi ketika menggambarkan sebuah tokoh. Dengan bentuk dasar yang diimprovisasikan, tokoh pastilah memiliki anatomi. Anatomi sangat berkaitan dengan pembuatan tokoh dalam *rules of the act*. Dengan didasari dari anatomi, maka seorang ilustrator atau animator dapat mempertimbangkan hubungan antar latar belakang, peran dan anatomi. Proporsi pada tubuh tokoh perlu dipertimbangkan untuk menggambarkan bagaimana *personality* mereka. Dalam hal ini terdapat 4 pertimbangan terkait proporsi, yaitu perwatakan, ukuran, bentuk dasar dan style (Suwasono, 2017).

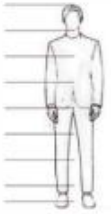









Gambar 2.10 Hal yang memengaruhi proporsi
(Sumber: Konsep Art dalam Desain Animasi)

Style menggambar yang memengaruhi ukuran dan proporsi dari tokoh, dapat mengacu kepada visualisasi tokoh. Tokoh akan dapat menarik perhatian penonton jika tokoh memiliki ciri khas yang dapat membangkitkan semangat dalam menonton animasi. Tokoh dalam animasi berbeda dalam *style* dan penampilan, tergantung pada asal negara mereka berasal. Tokoh dalam animasi sering dilebih-lebihkan untuk memberikan kesan humor atau estetika. Tokoh harus memiliki gerakan dan ekspresi wajah yang berlebihan agar sesuai dengan tema animasinya. Proporsi tubuh adalah kunci utama dari pembangunan karakter (Liu, dkk., 2020).

Salah satu contohnya adalah *style* Barat yang memiliki panjang tubuh setinggi tiga atau lima kepala. Semua orang dapat mengenali *style* Barat dari proporsi tubuhnya. Dalam segi wajah, animasi Barat pun lebih berbeda dari prototipe manusia di kehidupan nyata. Sedangkan untuk *style* Jepang salah satu

contohnya adalah *shoujo* (komik untuk remaja perempuan), menggambarkan tokoh yang cantik dengan proporsi tubuh yang berlebihan. Tokoh tersebut digambarkan dengan tubuh yang panjang, mata besar, dan hidung kecil (hlm. 2-3).

Character Type	US Male	US Female	Japanese Male	Japanese Female
Real people				
Cartoon character				

Gambar 2.11 Proporsi tubuh Animasi Barat dan Jepang

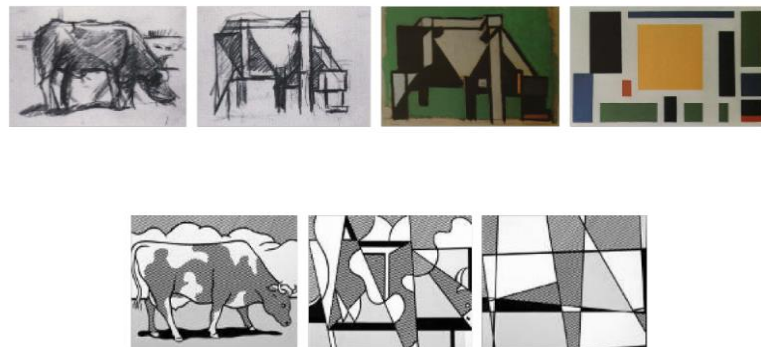
(Sumber: Animated Character Style Investigation with Decision Tree Classification)

2.6 Simplifikasi

Ketika desainer membuat sebuah subjek, mereka akan menyederhanakan bentuk dan garis, dengan begitu penonton akan dengan mudah memahami dan melihat keunikan dari tokoh sehingga mudah untuk diingat. Menggunakan strategi penyederhanaan untuk menyederhanakan bentuk objek asli untuk meningkatkan pengenalan atau kesan penonton. Prinsip penyederhanaan ini sering digunakan dalam merancang tanda atau ikon komputer. Penyederhanaan grafik dari sudut pandang ergonomi, terbagi menjadi lima tingkat, yaitu fotografi alam, ilustrasi

gambar, *rendering* grafis, simbologi grafis, dan simbologi abstrak. Lin (1992) mempresentasikan tiga metode utama untuk mengubah objek aktual menjadi sebuah grafik, masing-masing harus mempertahankan fitur aslinya, fitur bentuk, gambar dan fungsinya (Hsu dan Wang, 2018).

Hsu dan Wang (2018) menjelaskan bahwa tujuan penyederhanaan dalam seni visual dan desain berbeda. Dalam seni rupa, penyederhanaan dapat digunakan oleh seniman untuk mengekspresikan kreativitas dan eksperimennya, sedangkan dalam bidang desain, penyederhanaan dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan yang lebih akurat dan mudah diingat. Dengan begitu, desainer harus mempertimbangkan kemampuan pemirsa untuk mengenali suatu gambar. Pada puncak pergerakan seni abstrak, karya dihasilkan dengan sub-subjek penyederhanaan sangat banyak.

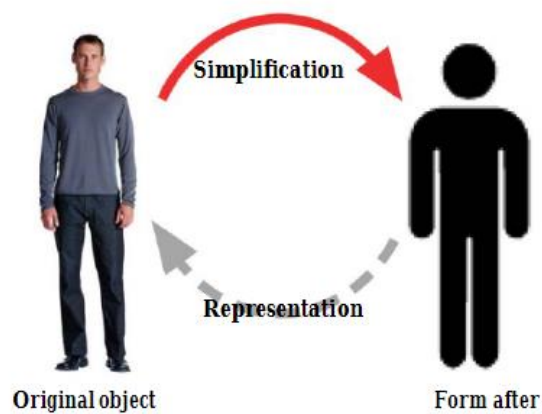


Gambar 2.12 Contoh penyederhanaan bentuk pada sapi
(Sumber: Categorization and Features of Simplification Methods
in Visual Design)

Terdapat 2 (dua) metode utama dalam menyederhanakan bentuk grafis, diantaranya adalah ekstraksi bentuk lengkap dan fitur parsial.

1. Ekstrasi bentuk lengkap

Metode penyederhanaan ini mempertahankan hubungan struktur yang lengkap dengan subjek dan posisi yang sesuai dari bagian-bagiannya. Metode penyederhanaan ini cocok untuk objek pada tingkat dasar kategorisasi, seperti kucing, sapi, dan bahkan manusia. Siluetnya mudah untuk dibedakan satu sama lain. Namun, tingkat kategorisasi yang lebih rendah dari ini adalah siluet objek menjadi sangat mirip dengan objek utamanya.



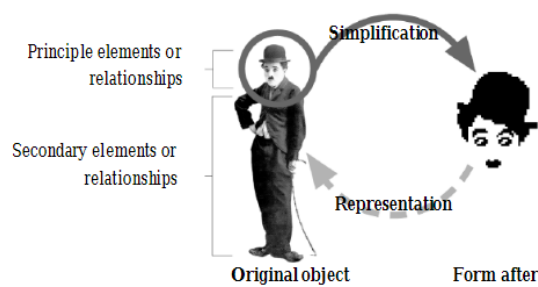
Gambar 2.13 Contoh simplifikasi pada manusia
(Sumber: Categorization and Features of Simplification Methods

in Visual Design)

2. Ekstrasi bentuk parsial

Metode penderhanaan ini berfokus kepada pelestarian satu atau lebih bagian elemen utama dari subjek. Dibandingkan dengan “ekstrasi bentuk lengkap”, metode ini lebih mampu menyajikan subjek secara lebih rinci dan tidak

hanya mungkin untuk mengidentifikasi grafik sebagai seorang pria, namun juga pria yang mana dan dimaksud. Dalam metode ini kita dihadapkan pada tugas yang sulit dalam memilih fitur utama mana yang akan digunakan. Tidak ada kriteria obyektif yang merupakan fitur penting. Seleksi melibatkan pengalaman pribadi perancangan serta masalah kognitif (hlm. 19-20).



Gambar 2.14 Contoh ekstrasi bentuk parsial

(Sumber: Categorization and Features of Simplification Methods

in Visual Design)

Metode ekstrasi parsial menekankan fitur visual tidak selalu perlu dalam menyajikan keseluruhan bentuk subjek. Saat mengekstrak fitur parsial, sebenarnya lebih penting untuk menyajikan fitur visual unik yang akan memungkinkan orang untuk mengidentifikasi objek yang diwakilinya. Metode pelestarian fitur visual ini memilih dan menekankan hanya bagian yang paling dikenal oleh penonton. Namun, jika subjek tidak memiliki ciri khas yang sesuai untuk di sorot, metode tersebut tidak dapat efektif.

Metode kedua dari ekstrasi parsial adalah penekanan fitur fungsional yang mirip dengan penekanan fitur visual. Namun demikian, sebagai tambahan, fitur fungsional menekankan keunikan subjek yang menjalankan “fungsi”, bukan

hanya elemen visual. Pemilihan fitur fungsional utama subjek harus mengikuti akal sehat. Metode yang terakhir adalah pola permukaan, yaitu dengan menghilangkan bentuk nyata subjek, dengan hanya memilih pola dan bentuk aksesoris yang unik. Pola pada subjek harus mudah dikenali, misalnya pola pada sapi atau harimau. Apapun bentuknya, gambar subjek yang kredibel dan menyakinkan dapat disajikan jika permukaannya berpola. Selain itu, metode ini dapat meningkatkan kejelasan dan kekayaan visual (hlm. 24-25).



Gambar 2.15 Simplikasi geometri
(Sumber: Categorization and Features of Simplification Methods
in Visual Design)

2.7 Taman Siswa

Dalam buku milik Tsuchiya (2019), dijelaskan secara lengkap mengenai sejarah kebangkitan Taman Siswa, mulai dari sejarah bagaimana didirikannya hingga perkembangannya. Menurut Tsuchiya (2019), Taman Siswa adalah sekolah yang didirikan Ki Hajar Dewantara pada tanggal 3 Juli 1922 di Yogyakarta sebagai pergerakan non kooperatif di bidang pendidikan Hindia Belanda. Taman Siswa

didirikan karena adanya ketidakpuasan terhadap sistem pendidikan yang ada pada masa itu. Pemerintahan Belanda kala itu masih menguasai Indonesia dan sistem pendidikannya, sehingga rakyat Indonesia tidak dapat kebebasan untuk bersekolah. Anak bangsawan, konglomerat dan kalangan raja sajalah yang berhak dan boleh bersekolah. Peran khusus Taman Siswa adalah memperlihatkan sisi kebudayaan dari nasionalisme, membentuk pendidikan nasionalis, dan mencoba mempertemukan dan menyelaraskan kebudayaan Timur dan Barat.

Pemimpin Taman Siswa adalah Raden Mas Soewardi Soerjaningrat, yang merupakan pendiri utama sekolah yang pada tahun 1928 mengganti namanya menjadi Ki Hajar Dewantara. Pada tahun 1930-an, nama Ki Hajar Dewantara menanjak, dan selama pemerintahan militer Jepang, ia diakui bersama dengan Soekarno-Hatta. Ketika berdirinya republik Indonesia merdeka, Ki Hajar Dewantara menjadi Menteri Pendidikan kabinet pertama. Beliau meninggal pada tanggal 26 April 1959. kemudian pada bulan November di tahun tersebut, beliau dinyatakan sebagai pahlawan nasional, maka dari itu dicetuslah tanggal 2 Mei yang merupakan hari kelahiran Ki Hajar Dewantara sebagai hari pendidikan nasional (Tsuchiya, 2019).



Gambar 2.16 Taman Siswa pada tahun 1922

(<https://bobo.grid.id/read/08674866/mengenal-perguruan-taman-siswa>)

Awal mula terbentuknya organisasi Taman Siswa diakibatkan pada tahun 1913, pemerintah kolonial Belanda akan mengadakan kemerdekaan negara mereka di Indonesia. Kemudian hal ini membuat masyarakat Indonesia geram dan gelisah, sebab pemerintah kolonial Belanda akan meminta uang pada masyarakat bumi pertiwi sebagai dana untuk mengadakan pesta tersebut. Datanglah ide untuk membuat sebuah esai oleh Ki Hajar Dewantara, yang dibantu oleh kedua temannya, yaitu Douwes Dekker dan Tjipto Mangeonkoesoemo. Ketiganya diasingkan diluar Indonesia akibat artikel yang berisikan tentang ejekan serta kegelisahan yang dirasakan oleh masyarakat Indonesia. Masa pengasingan milik Ki Hajar Dewantara adalah lebih dari 6 tahun, Tjipto Mangoenkoesoemo adalah 1 tahun, sedangkan Douwes Dekker selama 5 tahun. Ketika masa pengasingan telah usai, Ki Hajar Dewantara segera mendirikan sebuah sekolah untuk masyarakat yang tidak dapat belajar, serta sebagai senjata untuk melawan kolonial Belanda dengan pendidikan melalui masyarakat.

2. 7.1. Soewardi Soerjaningrat atau Ki Hajar Dewantara

Tsuchiya (2019), menjelaskan secara singkat profil dari tokoh Soewardi Soejaningrat yang pada tahun 1928, mengganti namanya menjadi Ki Hajar Dewantara. Dalam bukunya menjelaskan bahwa Soewardi lahir pada tanggal 2 Mei 1889, merupakan anak kedua dari Pangeran Soerjaningrat. Meskipun Soewardi adalah kemenakan Paku Alam V yang merupakan penguasa Kerajaan Paku Alam, ayah Soewardi terlalu miskin. Akibatnya ayah Soewardi tidak dapat menyekolahkan Soewardi dan kakaknya. Pada tahun 1905, kakaknya Soerjopranoto memasuki sekolah pertanian di Bogor, sedangkan Soewardi masuk ke sekolah STOVIA.

Pada tahun 1907, dua tahun setelah perkawinannya dengan Soertartinah, Soewardi harus terpaksa untuk berhenti dan meninggalkan sekolahnya dikarenakan mengalami kesulitan keuangan. Selama setahun Soewardi bekerja sebagai juru tulis di pabrik gula di Ponorogo, Jawa Tengah. Kemudian pada tahun 1911, beliau pindah ke Yogyakarta dan mendapatkan pekerjaan di apotek. Semasa bekerja di apotek, Soewardi giat menuliskan karangannya ke majalah dan surat kabar. Karangan tersebut menarik perhatian Douwes Dekker. Pada tahun 1912, atas permintaan dari Douwes Dekker, Soewardi pindah ke Bandung untuk menjadi redaktur tetap di *De Express*.

Beliau turut aktif dalam mendirikan organisasi pada tahun 1908, bekerja sebagai sekertaris utama, namun berhenti ditahun berikutnya. Ketika sudah datang ke Bandung, beliau diajak untuk bergabung dengan Indische Partij, dan kemudian menjadi kepala Sarekat Islam cabang Bandung.

2. 7.2. Douwes Dekker

Douwes Dekker lahir di kota pelabuhan Pasuruan, bagian utara Jawa Timur, pada tahun 1879. ayah Douwes merupakan seorang Belanda dan ibunya adalah campuran dari Jerman dan Jawa. Douwes Dekker adalah cucu dari kakak Eduard Douwes Dekker yang merupakan penulis roman *Max Havelaar*. Setelah tamat bersekolah di Batavia (Jakarta), Douwes Dekker bekerja beberapa waktu di perkebunan kopi dan pabrik gula. Namun ketika terjadi perang Boer, beliau berangkat ke Afrika Selatan sebagai sukarelawan melawan Inggris. Setelah kembali ke Indonesia pada tahun 1903, beliau bekerja sebagai reporter dan redaktur surat kabar. Di samping bekerja pada perusahaan surat kabar, Douwes menyempatkan waktunya untuk menulis roman.

Dalam tahun awal abad kedua puluh, cendekiawan-cendekiawan muda dari seluruh Hindia berkumpul untuk membicarakan berbagai hal di STOVIA. Tempat tinggal Douwes Dekker yang tak jauh dari STOVIA, menjadi tempat berkumpulnya mahasiswa yang senang meminta nasihat pada Douwes. Douwes Dekker pertama kali bergabung dengan organisasi perkumpulan persahabatan untuk orang Indonesia, *Indische Bond*. Kemudian Douwes menganjurkan untuk membentuk *Indische Partij*, yang semua penduduk Hindia dapat bebas bergabung dengan partai tersebut, dan memperjuangkan kemerdekaan bagi penduduk bumiputra di Hindia.

Pada tahun 1912, tanggal 25 Desember, Douwes Dekker resmi mendirikan *Indische Partij* di Bandung. Hal ini mendapatkan dukungan yang sangat besar dan kuat diantara masyarakat Indonesia, namun juga mendapat sedikit simpati dari

Belanda maupun Cina. Menjelang Maret tahun 1913, partai itu sudah beranggotakan 7.000 (tujuh ribu) orang. Namun pemerintah Belanda melihat partai itu sebagai ancaman terhadap ketertiban dan ketenangan negeri jajahan. Maka dari itu, pemerintah menolak untuk mengakui partai itu sebagai perkumpulan yang sah, dan pada April 1913 *Indische Partij* terpaksa untuk menunda kegiatan-kegiatannya (Tsuchiya, 2019, hlm. 34-35).

2. 7.3. Tjipto Mangoenkoesoemo

Masih disudur dari Tsuchiya (2019) menjelaskan bahwa, Tjipto Mangoenkoesoemo lahir di Ambarawa Jawa Tengah pada tahun 1886. Tjipto merupakan anak tertua dari sebelas bersaudara. Ayahnya ada seorang pegawai pemerintah dan pernah bekerja sebagai guru bahasa Melayu di sekolah dasar Bumiputra. Tjipto sejak kecil memiliki semangat merdeka yang besar, tamat dari STOVIA dengan gilang gemilang. Sejak menjadi mahasiswa Tjipto menghabiskan waktunya seorang diri dengan membaca dan berpikir. Sawitri Scherer, yang terdiri dari Tjipto, Soewardi dan Soetomo—mendeskripsikan sikap ideologi seorang Tjipto sebagai sikap seorang “*dissenter*”, yang artinya adalah pembangkang.

Tjipto memiliki rasa persaingan dan permusuhan yang sangat tinggi terhadap pemerintahan kolonial dan Bangsawan Jawa. Soetomo menjelaskan dalam memoarnya bahwa orang-orang yang mengenali Tjipto selalu merasa terpesona akan rasa keadilannya yang tajam dan pikirannya yang sangat kritis.

Kemudian mereka pun mempunyai kesan bahwa Tjipto adalah seorang yang senang menyendiri dan tidak suka berkompromi.

Setelah selesai bersekolah di STOVIA, Tjipto menjadi seorang dokter. Tidak lama kemudian muncul sebuah wabah yang menyerang daerah Malang, Jawa Timur, kemudian Tjipto menawarkan diri untuk menjadi sukarelawan disana. Berkat bantuannya, Tjipto diberikan sebuah penghargaan dari orang Belanda di Pulau Jawa. Tjipto bergabung dan dipilih menjadi anggota komite, yaitu Budi Utomo pada tahun 1908. Namun dia meninggalkan komite tersebut setelah satu tahun, dikarenakan dia tidak setuju dengan dialihkannya jabatan kepemimpinan dari kaum bangsawan Jawa Tengah kepada anggota-anggota (hlm. 38).