

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Orang tua tidak selalu terdiri dari ayah dan ibu, terkadang beberapa anak harus menjalani hidup baik tanpa peran kedua orang tua maupun hanya dengan orang tua tunggal. Menurut Yarber & Sharp (2010), seorang ayah tunggal memiliki kesulitan yang sama seperti halnya ibu tunggal dalam menyeimbangkan pekerjaan dan juga kebutuhan anak. Seorang ayah tunggal juga harus berperan ganda dalam membesarkan anak (hlm.23). Selain peran orang tua, anak juga memiliki peran dalam keluarga. Peran anak yaitu, belajar serta menghormati orang tua.

Menurut Kristo (2013), terdapat berbagai cara untuk menanamkan *values* diri dan keluarga kepada anak-anak khususnya antara ayah dan anak laki-laki yaitu dengan cara memperluas lingkaran kesamaan antara ayah dan anak seperti hobi, makanan kesenangan dan juga kebiasaan sehari-hari (hlm.91). Untuk menciptakan hubungan keluarga yang harmonis juga dibutuhkan pemahaman karakter masing-masing, baik karakter ayah maupun anak. Pemahaman karakter tersebut dapat didukasi melalui cerita sebagai media penyampaian. Salah satu bentuk cerita yang akan mudah dipahami adalah melalui cerita animasi.

Di dalam sebuah animasi terdapat tokoh yang mampu membawakan sebuah cerita yang diangkat. Hal ini menjadikan tokoh berperan penting dalam sebuah cerita. Bancroft (2006) menyebutkan bahwa membuat tokoh merupakan langkah awal dalam menciptakan visual untuk segala macam bentuk hiburan

(hlm.9). Dengan adanya tokoh sebuah cerita akan lebih menarik untuk dilihat. Tokoh yang menarik adalah tokoh yang dapat menghidupi suatu cerita, maka penting adanya perancangan dari segi visual maupun kepribadian tokoh.

Bancroft (2006) juga berpendapat bahwa tokoh dapat dirancang melalui sebuah bentuk dasar, semakin mudah bentuk yang dipakai maka akan semakin mudah juga tokoh dibuat. Dari sebuah bentuk penonton dapat melihat *personality* dari sebuah tokoh (hlm.30). Tokoh akan mudah dikenali apabila memiliki keunikan dan ciri khas tersendiri. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk meneliti serta merancang tokoh karakter yang mampu menampilkan sebuah hubungan keluarga antara anak dan ayah dengan baik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang tokoh ayah dan anak pada keluarga *single parent* dalam film animasi 'Bekal' melalui bentuk tubuh, fitur wajah, busana dan warna tokoh?

1.3. Batasan Masalah

Agar topik bahasan tidak melebar, maka penulis membuat batasan sebagai berikut:

1. Tokoh yang dibahas adalah Gugun dan Asep yang merupakan tokoh utama dari animasi 'Bekal'

2. Perancangan visual tokoh akan meliputi proporsi, bentuk tubuh, fitur wajah, serta busana dan warna yang dipergunakan tokoh.
3. Perancangan visual tokoh berdasarkan pada target penonton anak usia 13-17 tahun yang merujuk kepada animasi dan ilustrasi anak yang menjadi acuan gaya gambar.
4. Perancangan visual tokoh hanya dibatasi pada saat tokoh sedang memakai busana seragam bekerja maupun bersekolah di pagi hari

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan yang ingin dicapai adalah merancang visual tokoh Asep dan Gugun untuk memperlihatkan hubungan keluarga melalui *three dimensional character*, bentuk tubuh, fitur wajah serta warna dan busana.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Skripsi penciptaan ini bermanfaat bagi penulis untuk memperdalam ilmu dan kemampuan dalam merancang tokoh ayah dan anak pada keluarga *single parent* dalam film animasi 2d “Bekal”.
2. Skripsi penciptaan ini juga bermanfaat bagi orang lain untuk menambah wawasan dan menjadi referensi merancang tokoh yang memiliki tema yang sama yaitu ayah dan anak pada keluarga *single parent*.

3. Skripsi penciptaan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mahasiswa-mahasiswa lainnya untuk memperdalam ilmu perancangan tokoh.

BAB II

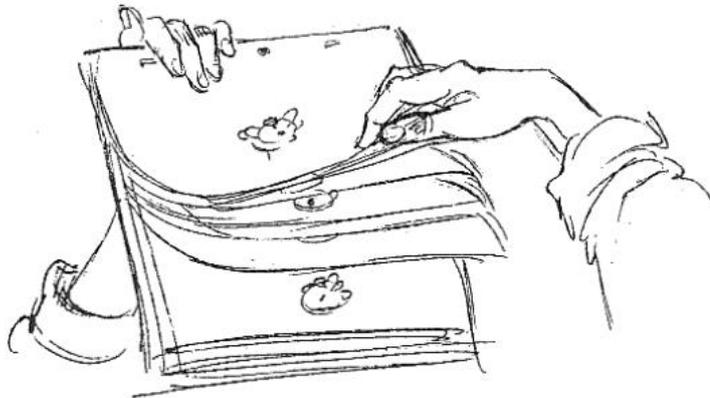
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi 2D

Wells dan Moore (2016) menyatakan bahwa animasi merupakan seni dan kerajinan lintas disiplin dan interdisipliner yang merangkul gambar, patung, pembuatan model, pertunjukan, tari, ilmu komputer, ilmu sosial dan masih banyak lagi. Animasi juga merupakan salah satu aspek terpenting dari budaya populer di seluruh dunia karena, animasi menginformasikan setiap aspek visual yang berada di sekeliling kita setiap harinya. Selain itu animasi sendiri merupakan bentuk ekspresi paling dinamis yang lahir untuk orang-orang kreatif. (hlm.6)

Animasi menawarkan kemungkinan baru secara naratif, estetis dan juga teknik, membuka peluang untuk animator, seniman dan juga para praktisi untuk menjelajahi berbagai macam gaya cerita yang baru dan membuat grafik serta gaya ilustrasi baru, baik secara tradisional maupun teknik baru dalam pelaksanaan karya mereka. (Wells & Moore, 2016)

Menurut Roberts (2007) animasi dua dimensi terdiri dari serangkaian gambar yang diambil satu persatu dengan gerakan berulang agar dapat menciptakan sebuah ilusi gerakan. Terdapat berbagai macam cara untuk menerjemahkan ilusi gambar, salah satunya melalui media flipbook. Williams (2001) mengatakan bahwa saat ini masih banyak animator yang menggunakan cara yang mirip dengan flipbook yaitu membolak-balikan gambar, sebelum mengujinya di dalam sebuah film (hlm.15).



Gambar 2.1. Contoh teknik *Flipper Book*
(The Animator's Survival Kit, 2001)

2.2. Perancangan Tokoh

Sullivan, Schumer dan Alexander (2008) menjelaskan bahwa tokoh yang baik yaitu apabila mudah dikenali dan mudah diingat. Tokoh yang mudah dikenali atau meyakinkan adalah tokoh yang memiliki latar belakang yang luar biasa. Sedangkan tokoh yang mudah diingat adalah tokoh yang memiliki visual menarik serta memiliki kemampuan untuk menarik minat penonton untuk mengikuti alur cerita. Dapat disimpulkan bahwa tokoh yang baik adalah tokoh yang dapat menggerakkan sebuah cerita dan tepat untuk cerita tersebut (hlm.98).



Gambar 2.2. Contoh gambar tokoh yang menarik, Mr.Bean (2002)

(<https://www.tigeraspect.co.uk/productions/animation-childrens/mr-bean-the-animated-series/>)

2.2.1. *Three-Dimensional Character*

Dalam bukunya, Egri (2007) menjelaskan bahwa dalam membangun sebuah tokoh penting adanya *three dimensional character* agar kita dengan mudah memahami kepribadian tokoh tersebut. Terdapat tiga aspek yang dijabarkan, yakni :

1. Fisiologi

Fisiologi merupakan aspek penting yang menggambarkan visual tokoh. Karena fisiologi mencakup fisik, umur, jenis kelamin, tinggi dan berat badan, warna rambut, kulit serta postur tubuh. Semuanya harus dipikirkan untuk menciptakan tokoh yang menyakinkan.

2. Sosiologi

Sosiologi merupakan aspek pembentuk karakter, karena sosiologi berhubungan dengan lingkungan yang mempengaruhi tokoh yang dirancang, baik dari segi pendidikan, pekerjaan, agama dan kebudayaan serta kelas sosial.

3. Psikologis

Psikologis merupakan gabungan dari fisiologi serta sosiologi. Psikologis membuat sebuah tokoh menjadi hidup karena tokoh memiliki emosi yang terdiri dari ambisi, frustrasi, temperamen, serta bagaimana cara tokoh menyelesaikan masalahnya (hlm.33-34).

2.2.2. Gaya Gambar

Sloan (2015) mengatakan ketika melihat sebuah karakter, penampilan tokoh tersebut akan dipertimbangkan secara menyeluruh mulai dari kombinasi garis, bentuk, warna yang telah diatur untuk menciptakan gambar yang khas. Dengan menentukan gaya gambar penonton akan mudah mengenali sebuah film seperti perbandingan film animasi Disney dengan animasi Ghibli. Gaya gambar akan memudahkan dalam menentukan target audiens yang ingin dicapai.



Gambar 2.3. Perbandingan gaya gambar Studio Ghibli dan Disney
(http://pm1.narvii.com/7317/bd9eab170209abb80ebceeb8f9ff4fdd766f69b1r1-2048-1536v2_uhq.jpg)

2.2.2.1. *Character Hierarchy*

Menurut Bancroft (2006) penting untuk menentukan *Character Hierarchy* sebelum menggambar visual tokoh. *Character Hierarchy* terbagi menjadi 6 bagian sesuai dengan fungsinya masing-masing, yaitu:

1. *Iconic*

Tokoh *Iconic* memiliki bentuk yang sederhana dan menarik namun tidak terlalu ekspresif. Hello Kitty dan Mickey Mouse merupakan contoh dari karakter dengan jenis *Iconic*.



Gambar 2.4. Contoh gambar tokoh *Iconic*
(*Creating Characters with Personality*, 2006)

2. *Simple*

Jenis tokoh *Simple* biasanya digunakan di dalam televisi dan juga web karena tokoh *Simple* memiliki bentuk yang sederhana dan bentuk wajah yang lebih ekspresif



Gambar 2.5. Contoh gambar tokoh *Simple*
(*Creating Characters with Personality*, 2006)

3. *Broad*

Dibandingkan dengan jenis *Iconic* dan *Simple*, Tokoh *Broad* memiliki lebih banyak ekspresi. Dirancang untuk keperluan secara luas dan kartun. Ciri-ciri tokoh *Broad* yaitu memiliki mata dan mulut yang besar yang berpengaruh kepada ekspresi dalam penyampaian humor.



Gambar 2.6. Contoh gambar tokoh *Broad*
(*Creating Characters with Personality*, 2006)

4. Comedy relief

Tidak dirancang dalam penggambaran humor layaknya tokoh *Broad*, namun tokoh *Comedy relief* mampu menyampaikan humor melalui akting dan dialog.



Gambar 2.7. Contoh gambar tokoh *Comedy relief*
(*Creating Characters with Personality*, 2006)

5. Lead character

Tokoh *Lead character* dirancang dengan sangat realistik pada bagian ekspresi wajah, akting dan juga dari segi anatomi. Itu dikarenakan penonton harus mampu memahami karakter tersebut maka tokoh dibuat mampu bertingkah dan terlihat seperti manusia pada umumnya.



Gambar 2.8. Contoh gambar tokoh *Lead character*
(*Creating Characters with Personality*, 2006)

6. *Realistic*

Tingkatan tertinggi dari segi realisme. Berbentuk fotorealis namun tetap menampilkan segi karikatur dalam desainnya. Biasa digunakan pada tokoh komik dan animasi yang berbasis grafik (hlm.18-20).



Gambar 2.9. Contoh gambar tokoh *Realistic*
(*Creating Characters with Personality*, 2006)

2.2.2.2. Target Penonton

Tillman (2011) mengatakan, penting untuk menentukan target penonton baik dalam sebuah film maupun animasi, karena penonton berusia 0-4 tahun belum tentu menonton acara yang sama dengan penonton yang berusia 14-18 tahun. Setiap umur memiliki ketertarikan pada gambar yang berbeda, berikut penjelasannya:

1. Usia 0-4 tahun

Pada rentang usia ini biasanya tokoh yang dibuat cenderung memiliki mata yang besar dengan badan yang pendek. Warna yang digunakan pada tokoh tampak cerah dan bentuk tokoh dibuat sederhana.



Gambar 2.10. *Hey Duggee*, film animasi untuk usia 2-5 tahun
(Studio AKA, 2014)

2. Usia 5-8 tahun

Pada rentang usia ini tokoh yang dibuat tidak begitu jauh berbeda dengan tokoh pada rentang usia 0-4 tahun. Perbedaan yang terlihat hanya pada mata tokoh yang dibuat lebih kecil dan warna yang tidak terlalu cerah, bentuk tokoh juga lebih sedikit rumit.



Gambar 2.11. *The Good Dinosaur*, film animasi untuk usia 7-9 tahun
(Walt Disney Pictures, 2015)

3. Usia 9-13 tahun

Tokoh yang dibuat untuk target usia 9-13 tahun sudah digambarkan lebih *realistic* dan memiliki lebih banyak detail. Proporsi tubuh dan warna yang digunakan juga lebih banyak. Hal tersebut dikarenakan umur 9-13 tahun adalah umur dimana anak tumbuh menjadi remaja, dan gaya gambar yang diinginkan juga berubah.



Gambar 2.12. *Boboiboy*, film animasi untuk usia 7-12 tahun
(Animonsta Studio, 2011)

4. Usia 14-18+ tahun

Tokoh yang dibuat untuk target usia 14-18+ sudah jauh lebih sempurna dari segi proporsi tubuh, warna dan detail. Biasanya tokoh dibuat menyerupai wujud yang ada di dunia nyata.



Gambar 2.13. *Your Name*, film animasi untuk usia 13-17+ tahun
(Comix Wave Films, 2016)

2.2.5. Bentuk Dasar

Menurut Bancroft (2006) sebuah bentuk dasar dapat menjadi awalan dalam menentukan kepribadian dari sikap keseluruhan tokoh. Menurut Selby (2013), apabila 2 bentuk dasar digabungkan akan menciptakan tokoh yang lebih menarik perhatian penonton. Terdapat beberapa bentuk dasar yang dapat digunakan untuk memberikan isyarat visual menurut Bancroft (2006), yaitu:

1. Lingkaran

Sebuah lingkaran dapat menggambarkan karakter yang menarik, baik dan umumnya digunakan untuk karakter yang lucu seperti bayi yang sangat bergantung terhadap bentuk lingkaran sebagai isyarat visualnya.



Gambar 2.14. Contoh tokoh *Circle*, *The Boss Baby* (2017)
(<https://michaelbliss.co/2017/04/06/the-boss-baby-movie/>)

2. Persegi

Sebuah kotak biasanya digunakan untuk menggambarkan karakter yang solid dan dapat diandalkan. Penggunaan bentuk dasar kotak dapat mempengaruhi penampilan tokoh yang terkesan menjadi gagah dan kuat dan tegas.



Gambar 2.15. Contoh tokoh *Square*, *Wreck-it Ralph* (2012)
([https://wreckitralph.fandom.com/wiki/Wreck-It_Ralph_\(character\)](https://wreckitralph.fandom.com/wiki/Wreck-It_Ralph_(character)))

3. Segitiga

Bentuk segitiga dapat melambangkan tokoh yang menyeramkan, dan mencurigakan. Segitiga memiliki siku yang tajam di setiap sudutnya, membuat sebuah tokoh yang menggunakan bentuk segitiga cenderung terlihat sebagai tokoh yang jahat (hlm.32-35).



Gambar 2.16 Contoh tokoh *Triangles*, Maleficent (2012)
(<https://disney.fandom.com/wiki/Maleficent>)

2.2.7. Siluet

Bancroft (2012) berpendapat bahwa tokoh yang baik adalah tokoh yang dapat mudah dikenali bentuk dan posenya (hlm.17). Menurut Tillman (2011), Siluet merupakan *outline* tokoh yang diwarnai hitam agar terlihat seperti suatu bayangan. Siluet juga mampu menentukan desain suatu tokoh baik atau tidak tergantung dari seberapa mudah tokoh dikenali melalui bayangannya saja (hlm.75).



Gambar 2.17. Contoh gambar Siluet

(<https://i.pinimg.com/originals/fb/35/b3/fb35b3dc5d9882b883ce7602ec8af998.png>)

2.2.8. Fitur Wajah

Menurut Bancroft (2012) terdapat empat elemen pada wajah tokoh yang berperan penting dalam berkomunikasi dengan penonton melalui emosi. Keempat elemen tersebut memiliki fungsinya masing-masing, diantaranya yaitu:

1. Mata

Setiap mata memiliki bentuk yang berbeda, contohnya *almond*, *teardrop*. Perbedaan jenis kedua mata tersebut juga akan membedakan *personality* yang dimiliki setiap tokoh.

2. Alis

Penting untuk menyesuaikan koneksi antar mata dan alis untuk memperkuat sebuah ekspresi. Seperti jarak mata dengan alis yang berjauhan akan membuat hubungan alis dan mata terputus dan tidak mampu bekerja sama dan menciptakan ekspresi yang baik.

3. Mulut

Mulut membantu memperjelas emosi yang ditampilkan tokoh melalui sebuah ekspresi. Maka mulut juga menjadi salah satu elemen yang penting untuk membuat sebuah tokoh lebih hidup.

4. Hidung

Bagian yang jarang sebenarnya jarang diperlukan adalah hidung, namun elemen hidung akan sangat berguna untuk menambah sebuah emosi, terlebih jika tokoh yang digambar merupakan gambar realis maka hidung pun akan semakin diperlukan (hlm.29-39).

Selain itu, terdapat bagian lain pada wajah yang mampu menggambarkan karakteristik atau kepribadian seseorang yaitu dahi, kerutan di dahi, rahang serta dagu yang lancip. Menurut Amda (2016) orang dengan dahi yang sempit memiliki sifat rendah hati dan juga berjiwa berani. Sedangkan kerutan di dahi menggambarkan adanya tekanan dalam hidup. Rahang dan dagu yang lancip menggambarkan sifat yang santai dan juga lemah lembut (hlm. 30-91).

2.3. Proporsi dan umur

Bancroft (2006) menjelaskan dalam merancang sebuah tokoh terdapat tiga elemen penting yang dapat menentukan umur tokoh, yaitu ukuran, ketegasan garis dan jumlah detail. Hubungan antara dua bentuk bagian tubuh yang berbeda dan

seberapa bundar maupun tegasnya sebuah bentuk, detail dan garis yang dibuat mampu mempengaruhi tokoh yang dibuat terlihat tua atau muda (hlm. 97).

Bancroft juga menegaskan bahwa terdapat beberapa klasifikasi umur dalam merancang suatu tokoh, yaitu:

1. Bayi

Bayi dominan memiliki bentuk garis yang melengkung dan bundar. Kepala bayi biasanya digambarkan tidak proporsional dan sangat besar. Tinggi bayi dapat diukur dari 2,5 kepala (hlm. 98).

2. Anak-anak

Anak-anak memiliki garis lurus yang lebih banyak ketimbang bayi. Yang perlu diperhatikan saat menggambar tokoh anak adalah ukuran kepala dan tubuhnya, karena hal ini mempengaruhi faktor umur dari setiap tokoh. Tinggi anak-anak dapat diukur dari sekitar 3,5 kepala (hlm. 100).

3. Remaja

Dalam merancang tokoh remaja harus diperhatikan bahwa bentuk tubuh setiap remaja sangatlah bervariasi maka dari itu harus berhati-hati agar tokoh yang dirancang tidak terlihat seperti orang dewasa yang berbadan kecil. Tinggi remaja dapat diukur dari 5 kepala (hlm. 101).

4. Orang dewasa

Beberapa elemen dapat membantu tokoh terlihat dewasa, yaitu mata dan kuping yang kecil dan hidung yang sedikit besar pada pria dan rambut yang lebat untuk wanita. Tinggi orang dewasa dapat diukur sekitar 6 kepala (hlm. 103).

2.4. Warna

Tillman (2011) menjelaskan, setiap warna memiliki arti yang berbeda penting untuk mengetahui arti dibalik warna yang digunakan dalam merancang suatu tokoh. Selain mampu menggambarkan cerita yang dimiliki oleh tokoh, warna juga berfungsi untuk menunjukkan koneksi antar tokoh. Berikut penjelasan untuk setiap warna:

1. Merah

Warna merah biasanya digunakan untuk menunjukkan rasa percaya diri, keberanian, bahaya, kekuatan, kemarahan maupun hasrat dan cinta.



Gambar 2.18. Warna merah
(Creative Character Design, 2011)

2. Kuning

Warna kuning lebih menggambarkan rasa senang maupun bahagia, optimis, waspada maupun cemburu.



Gambar 2.19. Warna kuning
(Creative Character Design, 2011)

3. Biru

Jika warna kuning menunjukkan rasa cemburu, warna biru justru menunjukkan rasa percaya dan kesetiaan. Selain itu warna biru juga menunjukkan rasa pengertian, lembut, pintar, dingin maupun kesedihan.



Gambar 2.20. Warna biru
(Creative Character Design, 2011)

4. Ungu

Warna ungu biasanya menunjukkan rasa elegan, misteri, ambisi, kekayaan, mulia, bijaksana serta kreatif.



Gambar 2.21. Warna ungu
(Creative Character Design, 2011)

5. Hijau

Warna hijau biasanya menunjukkan rasa harmoni, kesegaran, natural, aman, harta, santai, jujur dan juga iri.



Gambar 2.22. Warna hijau
(Creative Character Design, 2011)

6. Oranye

Warna oranye tidak jauh berbeda dengan warna kuning, warna oranye menunjukkan rasa ceria, antusias, kreatif, bahagia, sukses dan memiliki tekad yang kuat (hlm.110-113).



Gambar 2.23. Warna oranye
(Creative Character Design, 2011)

Terdapat juga warna putih dan hitam yang menurut Tillman (2011), warna putih menggambarkan kesan ketenangan, kebersihan dan juga kebaikan. Sedangkan warna hitam menggambarkan kesan formalitas, kesedihan maupun

kematian (hlm.114). Warna dasar juga memiliki *tints* dan *shades* yang dapat diatur untuk menghasilkan emosi yang berbeda pada setiap komposisinya.

2.5. Busana

Bancroft (2006) mengatakan, *personality* tokoh tidak hanya terlihat dari ekspresi yang ditampilkan, namun juga melalui busana. Maka pemilihan sebuah busana akan mempengaruhi sebuah desain tokoh (hlm.60). Menurut Kaily (2019) terdapat berbagai aspek untuk membentuk sebuah watak atau karakter pada seseorang, salah satunya yaitu pengaruh eksternal seperti lingkungan hingga orang-orang yang terdapat di sekitarnya. Watak yang terbentuk tersebut dapat dicerminkan melalui pakaian yang dikenakan (hlm. 11).

Cohen (2011) juga menjelaskan, suatu tokoh juga akan lebih mudah dikenali serta memiliki keunikan atau ciri khas jika menggunakan busana. Bukan hanya busana yang mampu menghidupkan tokoh, gaya rambut serta aksesoris juga mampu membuat tokoh memiliki karakter yang berbeda (hlm.20).

2.6. Karakteristik Wajah Suku Sunda

Menurut Coolsma (1881), Pada umumnya penampilan orang Sunda lebih menarik perhatian. Warna kulit orang Sunda yaitu putih sedikit kecoklatan dan juga putih kuning keemasan atau kekuningan. Dahi orang Sunda sedikit lebar, matanya juga lebih lebar dibanding mata orang tionghoa dan lebih sipit ketimbang orang eropa. Warna mata dan rambut coklat ataupun hitam dengan tekstur rambut sedikit kasar.

Orang Sunda juga memiliki hidung yang kecil serta cuping hidung yang lebar. Mulutnya kecil dengan bibir yang cenderung tipis. Pria suku Sunda kerap menumbuhkan janggut, janggutnya tidak lebat dan juga tidak terlalu tipis (hlm.50)