

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

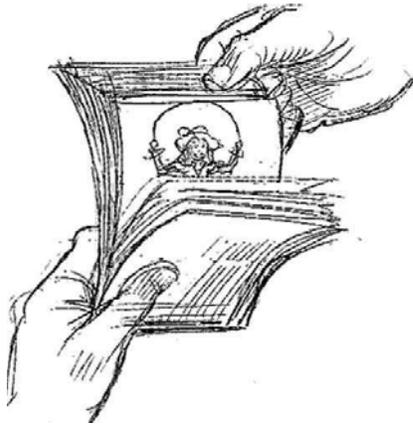
#### 2.1. Animasi

Dalam buku yang berjudul *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*, Jean Ann Wright (2005) menyatakan bahwa kata animasi berasal dari bahasa Latin *animare*, yang artinya menghidupkan atau memberi nafas kehidupan (h. 1). Sehingga animasi dapat disimpulkan menjadi sebuah karya gambar bergerak yang dihidupkan melalui kumpulan gambar-gambar yang telah disusun dalam membuat film animasi.

Dalam animasi juga punya sejarah sendiri yang dimana manusia sudah mengenal gambar dinding sejak zaman purba. Namun, Wright menyatakan bahwa sejarah animasi dimulai dari Peter Mark Roget mengemukakan *Thesaurus* (buku sinonim) yang menjelaskan prinsip *Persistence of Vision with Regard to Moving Object* pada tahun 1824 (h. 13). Dalam prinsipnya yakni “*Persistence of Vision with Regard to Moving Object*” dijelaskan bahwa penglihatan mengacu pada ilusi optik dimana kita ketika melihat gambar yang bergerak dalam kurun waktu tertentu. Dengan temuan prinsip Rogert, muncullah berbagai eksperimen dan percobaan menghasilkan alat ilusi optik, seperti *Thaumatrope* yang dikemukakan oleh John A. pada tahun 1825, *Phenakistoscope* yang dikemukakan oleh Joseph Plateu pada tahun 1832, *Zoetrope* yang dikemukakan oleh Emile pada tahun 1834 hingga mematenkannya menjadi *Praxinoscop* pada tahun 1877. Alat-alat tersebut merupakan media pertama kali digunakan para *animator* sebelum mengenal

teknologi. Fungsi alat-alat ilusi optik ini untuk menipu mata seakan-akan melihat gambar bergerak dengan sendirinya.

Dalam buku *The Animators Survival Kit*, Richard William (2001) mengatakan media yang sangat populer dan paling mudah digunakan oleh *animator clasic* ialah *The Flipper Book* (h. 14-15). *The Flipper Book* (buku siripan) merupakan sebuah buku dengan serangkaian variasi gambar secara bertahap dari satu halaman ke depan, sehingga gambar yang muncul dari visual mata terlihat hidup oleh simulasi gerak atau perubahan gerakan. Banyak *animator* hingga kini masih menggunakan *Flipper Book* sebagai metode pembelajaran sebelum mengaplikasikannya dikomputer.

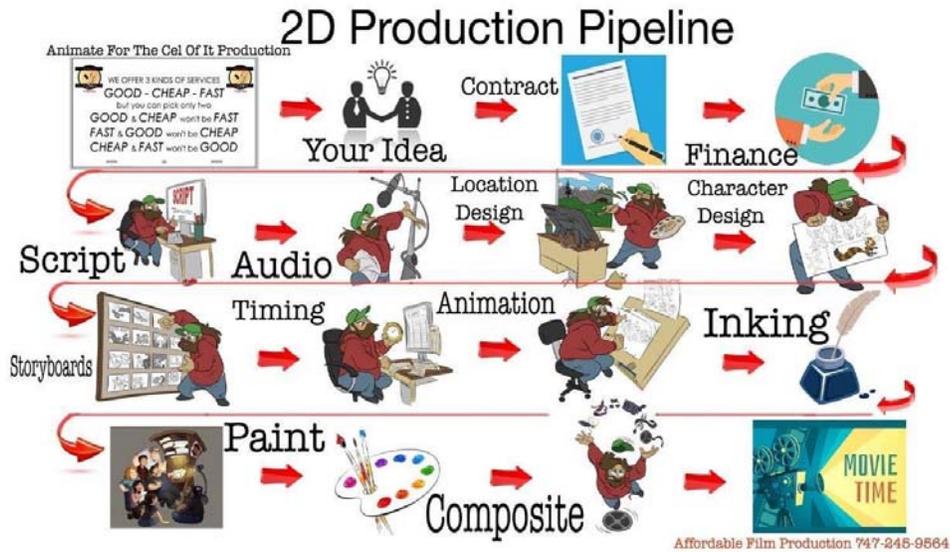


Gambar 2.1. The Flipper Book  
(Williams, 2001, hlm. 14)

## 2.2. Prosedur Pembuatan Animasi

Pembuatan animasi 2D memiliki beberapa tahap yang perlu dilalui, karena dalam proses pembuatan animasi ini memerlukan satu tim khusus yang bergerak dalam bidang tertentu. Beane (2012), mengatakan dalam memproduksi animasi seperti

memproduksi sebuah mobil. Setiap masing-masing orang memiliki tugasnya sendiri untuk membangun mobil tersebut hingga aman dan nyaman. Dalam memproduksi animasi terdiri atas; pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.



Gambar 2.2. 2D Production Pipeline

(Sumber: youtube.com)

Dalam produksi perancangan visual tokoh, penulis tidak membahas pasca produksi dikarenakan dalam tahap ini merupakan tahap dimana mengkomposisi seluruh elemen produksi mulai dari tokoh, background, music dan lain lainnya. Sehingga tidak menjelaskan proses pembuatan visual tokoh Anton selaku “Pantomim” dan Bobby selaku “Pedagang Kopi Keliling”.

### 2.2.1. Pre-Production

Dalam tahap pra-produksi, perencanaan konsep dan penelitian dalam pembuatan animasi dilakukan. Dimana pada tahap ini mengeksplorasi ide – ide dalam membuat karya film animasi.

### 2.2.2. Production

Setelah skrip dan merancang visual tokoh terkonsep, berikutnya masuk ke dalam tahap produksi. Pada tahap ini, merupakan proses dimana pembuatan di mulai yaitu; *line art*, kostum, hingga mewarnai.



Gambar 2.3. Proses Desain Karakter

(Sumber: zco.com)

Pada tahap produksi dibutuhkan waktu yang lama, dikarenakan dalam pembuatan film animasi membutuhkan proses pengulangan dimana animator atau perancang tokoh dalam membuat gerakan tokoh yang baik. Dalam proses perancangan juga terdapat atasan atau yang disebut dengan *supervisor* yang menentukan alur perancangan dalam berkarya sehingga dalam pembuatan film animasi terarah dan teratur. Jenis – jenis produksi terdiri yaitu animasi, mewarnai, efek, suara efek, *dubbing* dan lain – lain.

### 2.3. Tokoh

Menurut Beiman (2007), Dalam film animasi memiliki dua jenis tokoh yang berbeda. Pertama ialah tokoh yang menciptakan situasi tertentu untuk penonton. Kemudian yang kedua, ialah tokoh yang membawa suasana dari awal hingga akhir pada film. Perbedaan ini juga dikarenakan peran tokoh itu tersebut, contohnya seperti tokoh yang memiliki kemampuan biasa saja dan kemampuan yang luar biasa. Perbedaan peran tokoh itulah yang membuat konflik yang mereka hadapi sehingga memiliki daya tarik (*appeal*). Konflik juga dapat diciptakan melalui diri sendiri pada tokoh tersebut (h.42).

Film tidak selalu memiliki konflik yang ekstrim. Melainkan bagaimana cara tokoh dalam film tersebut mengarahkan akhir cerita film dengan baik (Beiman,2007). Akhir cerita film yang baik, pada umumnya tokoh utama akan mengalami perubahan kondisi hidupnya. Seperti personalitanya, dampak terhadap suatu konflik atau drama yang dibentuk dalam cerita mempengaruhi kehidupan sosial tokoh utama. Contohnya, tokoh utama mendapatkan pembelajaran hidup atau yang disebut juga sebagai moral hidup setelah konflik yang ia selesaikan dengan baik.

Beberapa tokoh dalam film animasi terkadang diposisikan sebagai tokoh yang bergumul dengan keadaan atau kondisi yang mereka hadapi. Jika tokoh mengalami posisi ini, tentu dengan terpaksa mereka harus menghadapi konflik tersebut. Konflik seperti ini merupakan konflik yang sederhana. Dari konflik ini membuat cerita semakin menarik untuk diikuti (h.45).

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tokoh dalam film animasi memiliki peran yang penting. Sehingga tokoh dalam film animasi memiliki julukan “Si Pencuri Perhatian”. Beiman (2007) berpendapat bahwa cerita yang terdapat dalam film animasi harus disampaikan oleh tokoh semenarik mungkin. Tokoh sampingan dalam animasi tentu tidak diperbolehkan memiliki peran yang lebih dominan dari tokoh utama.

### **2.3.1. Existing Character Reference**

Menurut Corbett.D (2013), menjelaskan tokoh bukan sekedar mesin roda penggerak dalam cerita dalam film melainkan orang atau tokoh yang layaknya seperti manusia atau makhluk yang hidup sesungguhnya. Dengan sudut pandang ini kita dapat menghayati atau membayangkan apa yang dirasakan pada tokoh dalam cerita film yang akan dibuat. Sehingga dalam membuat tokoh diberikan kebebasan dalam menentukan jalur cerita yang diinginkan dalam tokoh yang akan dibuat berdasarkan alur cerita yang sudah ditentukan pembuat.

Beliau juga menjelaskan sumber dalam mencari inspirasi dalam merancang tokoh dalam cerita yang akan dibuat tidak jauh dari inspirasi berdasarkan referensi tokoh realita. Referensi yang digunakan dapat di ambil dari tokoh yang terkenal dan tokoh yang menjalani kehidupan sehari-hari. Melalui metode ini, kita dapat menghayati atau membayangkan kegiatan mereka melalui observasi kegiatan sehari-hari yang mereka lakukan dan dapat mendalami tokoh yang akan dirancang dalam cerita film.

### **2.3.2. *ThreeDimensional Character***

Menurut Egri (1946) pada teori *Bone Structure*-nya, setiap benda/ objek tentunya memiliki *three dimensional* seperti ukuran, tinggi dan lebar. Dari objek tersebut dapat diartikan bahwa manusia memiliki *three dimensional* layaknya objek. *Three dimensional* yang dimiliki objek dan manusia tentu dibedakan dalam penyebutannya. Manusia memiliki *three dimensional* yang terdiri atas fisiologi, sosiologi dan psikologi. *Three dimensional* ini memiliki penjelasannya secara tersendiri.

Bagian pertama yang paling sederhana dari *three dimensional* manusia adalah fisiologi. Egri (1946) berpendapat bahwa fisiologis dapat terlihat dari penampilan fisik seseorang. Seperti contohnya perbedaan seseorang yang memiliki tubuh yang sehat dan tubuh yang sakit. Orang yang memiliki tubuh yang sehat tentu meremehkan pentingnya kesehatan bagi tubuh. Tetapi keadaan sebaliknya bagi orang yang memiliki tubuh sakit. Mereka sangat meninggikan sebuah kesehatan (h.33).

Kedua adalah sosiologi yang merupakan bagian yang berhubungan dengan tempat tinggal manusia dan lingkungan sekitarnya. Egri memberikan ilustrasi bahwa jika seorang manusia lahir dan tinggal di ruang bawah tanah, maka tentu cara hidupnya dan lingkungannya akan kotor. Berbeda dengan manusia yang hidup dan tinggal di perkotaan dan rumah yang besar. Cara hidup dan lingkungannya akan bersih dan indah (h.33). Selain itu, sosiologi juga didukung oleh orang yang hidup bersama manusia tersebut.

Yang terakhir adalah psikologi yang merupakan kombinasi dari fisiologi dan sosiologi pada manusia. Kedua kombinasi ini menciptakan psikologi yang memberikan pengaruh hidup seperti ambisi, frustrasi, karakter, tata krama, dsb. Menurut Egri (1946), melihat bagaimana psikologi/ sifat orang tersebut dapat dilihat terlebih dahulu dari penampilan fisiknya. Hal itu karena jika melihat seseorang tentu yang pertama terlihat adalah tampilan fisiknya (h.34). Setelah itu, lalu dilanjutkan dari sisi sosiologinya dan hingga akhirnya mengenal orang tersebut dari sisi psikologinya.

### **2.3.3. *Archetypes* dalam Tokoh Animasi**

*Archetypes* seringkali digunakan dalam dunia psikolog di Swiss. Salah satu penggunaannya yang bernama Carl Jung merupakan seorang psikolog. Secara tidak sadar, Jung mempelajari definisi *archetypes* dalam pekerjaannya. Dengan mempelajari banyak teori yang berhubungan dengan *archetypes*, ia memiliki pendapat bahwa hal-hal penemuan tersebut memiliki hubungan yang erat dengan tokoh dan kehidupan sehari – hari manusia. *Archetypes* pada tokoh dapat dikatakan seperti teori karya *Shakespeare* yang merupakan menggunakan kembali metode - metode ajaran lama atau ajaran dasar.

Dari kesimpulan teori Jung ini, Tillman mengambil kesimpulan untuk mengambil teori dari yang paling umum dari karakter manusia. Teori-teori umum tersebut tentu akan diterapi dalam tokoh yang dirancang. Menurut Tillman (2011), tokoh merupakan peran penting dalam sebuah cerita. sebelum memulai menciptakan sebuah tokoh yang baru, perancang harus memikirkan dasar-dasar

yang terdapat pada tokoh. *Archetypes* terdiri dari 6 jenis tokoh yaitu, Tokoh utama (*The hero*), Tokoh Antagonis (*The Shadow*), Tokoh Pendukung Tokoh Utama (*The Fool*), Tokoh Pendamping/ Pasangan Tokoh Utama (*Anima/Animus*) Sebutan Tokoh *Anima* untuk Pria dan *Animus* untuk perempuan, Tokoh Pembimbing Tokoh Utama (*The Mentor*) dan, Tokoh Penguji Tokoh Utama (*The Trickster*).

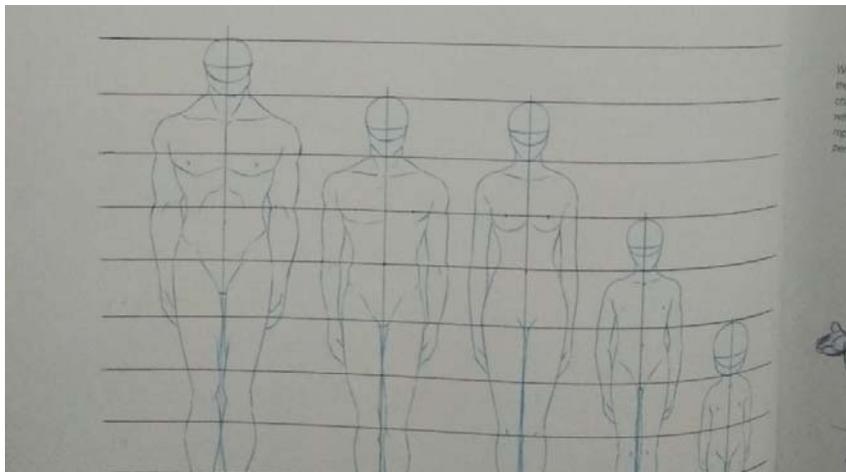
Silverman (2017) menambahkan, *archetypes* terdiri dari empat yaitu *The Everyman*, *The Innocent*, *The Hero*, dan *The Caregiver*. Ciri – ciri *archetypes The Everyman* memiliki sifat tulus, empati dan mudah bergaul dengan lingkungan sekitarnya. Berikutnya *The Innocent*, cenderung memiliki sifat orang yang polos, dan orangnya sangat antusias untuk menjelajah hal – hal yang baru dan selalu berpikir positif. Kemudian *The Hero*, sifat yang dimiliki ialah dalam cerita orang yang memiliki sifat ini suka menyelamatkan orang. Mau melakukan kekerasan demi ambisi dan pemikiran idealis yang menurut dia selalu benar. Terakhir *The Caregiver*, *archetypes* ini memiliki sifat murah hati, suka membantu dan *overprotective* terhadap orang yang disayanginya.

#### **2.3.4. Pembuatan Tokoh Berdasarkan *Shape* Dasar**

Camara (2006) berpendapat bahwa pembuatan tokoh dalam film animasi dapat diawali dengan *shape* dasar seperti lingkaran. Ia juga berpendapat bahwa setiap perancangan harus konsisten dalam perancangannya bahwa *shape* dasar tengkorak manusia adalah *shape* oval, memiliki sudut, dsb. Dari bentuk *shape* itu, tentu dimodifikasi menjadi sesuatu yang lebih berbeda. Menggunakan *shape* bulat dengan proporsi yang benar tentu dapat memberikan banyaknya rancangan

alternatif. Dari *shape* bulat dapat dibuat alternatif dengan penggambaran dagu tajam, bulat, dsb.

Menciptakan tokoh dari *shape* bulat tentu tetap diharuskan untuk memperhatikan posisi mata dan hidung di posisi yang benar. Setelah itu, dapat diciptakan watak tokoh yang berbeda-beda. Tokoh yang memiliki dagu kecil memiliki sifat yang baik dan polos. Lalu jika memiliki dagu yang kotak dan besar memiliki watak yang kuat. Dan jika diciptakan dengan dagu yang panjang dapat disimpulkan bahwa watak tokoh tersebut adalah jahat (h.63).



Gambar 2.4. The Basic Formula Body Proposition

(All About Techniques in Drawing for Animation Production/ Sergi Camara, 2006)

Perancang harus dapat membedakan struktur tengkorak kepala dan struktur rahang tokoh. Dalam animasi, mengetahui perbedaan tersebut dapat membantu dalam proses pembuatan animasi. Memahami struktur tengkorak dan rahang tokoh juga dapat membantu dalam proses penganimasian ekspresi tokoh. Kemudahan dalam pembuatan ekspresi tentu diperlukan dalam film animasi. Itu dikarenakan dalam film animasi ekspresi menjadi kekuatan pada tokoh.

Setelah berhasil menciptakan kepala tokoh dengan teknik pemahaman struktur tengkorak dan rahang tokoh, perlu dilanjutkan tahap penentuan proporsi tubuh. Untuk menciptakan gagasan penentuan proporsi tubuh ini, seorang perancang harus memulai langkah dengan mengingat formula dasar proporsi. Formula dasar proporsi tubuh manusia adalah delapan kepala. Formula ini merupakan proporsi ideal tubuh manusia (h. 64). Lalu formula dasar ini dapat diterapkan dengan gaya gambar yang ingin digunakan.

Tidak hanya sebatas menerapkan formula dasar proporsi, setelah itu desainer mengeksplorasi dengan beberapa jumlah kepala sebagai acuan proporsi. Dengan banyak mengeksplorasi proporsi dengan jumlah kepala yang berbeda, desainer dapat mengetahui tipikal yang ingin dicapai (h. 64). Setiap proporsi dengan jumlah kepala yang berbeda juga menggambarkan tokoh yang memiliki sifat dan umur yang berbeda juga. Perbedaan dapat dilihat dari tinggi, bentuk bahu, dsb. Camara menyarankan teknik ini agar desainer memiliki gambaran untuk desain tokoh yang ingin dicapai.

### **2.3.5. Karakteristik Warna**

Menurut Dramaprawira.S (2002) mengatakan bahwa setiap warna memiliki karakteristik tertentu. Secara garis besar sifat khas yang dimiliki oleh setiap warna memiliki arti yang berbeda dan maksud mempunyai khasan tertentu pada setiap budaya baik budaya Timur maupun budaya Barat. Sehingga penjabaran karakteristik warna dijabarkan sebagai berikut:

1. Merah merupakan warna terkuat dan paling menarik perhatian, bersifat agresif atau dominan. Warna ini diasosiasikan sebagai darah, marah, berani, seks, bahaya, kekuatan, kejantanan, cinta, kebahagiaan. Di Cina, warna merah digunakan pada saat perayaan pernikahan.
2. Merah Keunguan mempunyai karakteristik mulia, agung, kaya, bangga, (sombong), dan mengesankan. Lambang asosiasinya merupakan kombinasi antara warna merah dengan warna biru.
3. Ungu mempunyai karakteristik sejuk, negative, mundur, hampir sama dengan biru tetapi lebih tenggelam dan khidmat, mempunyai karakter murung dan menyerah. Warna ini melambangkan dukacita, kontemplatif, suci dan lambang agama.
4. Biru merupakan karakteristik sejuk, pasif, tenang, dan damai. Goethe menyebutnya sebagai warna yang mempesona, spiritual, monoteis, kesepian, saat ini memikirkan masa lalu dan masa mendatang.
5. Warna Hijau mempunyai karakteristiknya hampir sama dengan warna biru. Dibandingkan dengan warna lain, warna hijau relative lebih netral. Pengaruh terhadap emosi hampir mendekati pasif. Lebih bersifat istirahat.
6. Warna Kuning adalah kumpulan dua fenomena penting dalam kehidupan manusia, yaitu kehidupan yang diberikan oleh matahari di angkasa dan emas sebagai kekayaan bumi. Kuning juga dapat dikatakan warna cerah dan terang setelah putih, tetapi tidak semurni putih. Di Cina, warna kuning merupakan lambing kekaisarana sama halnya

dengan di Indonesia yang sampai sekarang masih digunakan untuk warna payung kebesaran Sulta Yogyakarta.

7. Warna Putih memiliki warna karakteristik positif, merangsang, cemerlang, ringan dan sederhana. Putih melambangkan kesucian, polos, jujur, dan murni. Di Cina warna putih melambangkan duka cita.
8. Warna Abu –abu memiliki warna karakteristik melambangkan ketenangan, sopan, dan sederhana. Warna abu – abu juga sering melambangkan orang yang telah berumur dengan kepasifannya, sabar, dan rendah hati.
9. Warna hitam memiliki warna karakteristik yang melambangkan kegelapan dan ketidakhadiran Cahaya. Hitam juga dapat disebut juga kekuatan yang gelap, lambang misteri, warna malam, dan selalu diindikasikan dengan kebalikan dari sifat warna putih atau berlawanan dengan cahaya terang.

#### **2.3.6. Kostum**

Menurut Cohen.S (2006) menjelaskan bahwa kostum merupakan esensi utama dalam tokoh animasi. Dengan adanya pakaian kita dapat mengidentifikasi tokoh dalam cerita. Tidak hanya pakaian, akan tetapi props pendukung seperti gaya rambut dan aksesoris yang dikenakan tokoh juga dapat mengidentifikasi tokoh.

#### **2.4. Pantomim**

Pantomim atau disebut dengan bahasa Yunani *Pantomimos* memiliki arti kata meng-imitasi segala hal. Menurut Goodall.J (2002) mengatakan Pantomim merupakan imitasi dari segala hal. Segala hal yang dimaksud baik berupa *object* berupa manusia, hewan hingga benda mati. Gerakan yang dibentuk oleh seorang pantomim merupakan gerakan gestur atau bahasa tubuh yang menjelaskan suatu kejadian atau cerita.

Menurut Putri.V.K.M (2021), menjelaskan sejarahnya bermula dari kisah John Rich yang membuat tokoh Pantalone, Pierrot serta Columbine yang jatuh cinta dengan pelayan nakal bernama Arlecchino. Sekitar tahun 1600an, tokoh yang dibuat oleh John Rich dimunculkan dalam drama. Pada saat melakukan aksi panggung, penonton terpujau oleh gerakan yang diperagakan oleh Harlequin. Pementasan Harlequin berakhir pada tahun 1939 di teater Lyceum. Kemudian Augustus Harris mendorong produksi seni pantomime yang menjulukinya sebagai “Bapak Pantomim Modern”.

Ciri-ciri fisik umumnya pantomime memakai make up berwarna putih, lipstik merah dan busana berpola garis hitam dan putih.

#### **2.5. Pedagang Kaki Lima (PKL)**

Pedagang kaki lima (PKL) merupakan pedagang yang menjual barang dagangan dipinggir jalan atau ditempat umum. Menurut Cardona.D (2020) menjelaskan istilah pedagang kaki lima atau penjaja dagangan yang menggunakan gerobak. Lima kaki yang dimaksud ialah dua kaki pedagang ditambah tiga “kaki” gerobak.

Pedagang kaki lima merupakan salah satu jenis perdagangan dalam sektor informal, yaitu usaha kecil yang menjual makanan, barang, dan atau jasa yang melibatkan ekonomi uang dan transaksi pasar. Ciri- ciri atau sifat pedagang kaki lima:

1. Pada umumnya pendidikannya rendah.
2. Memiliki sifat spesialis dalam kelompok barang/jasa yang diperdagangkan.
3. Barang yang diperdagangkan berasal dari produsen kecil atau usaha kecil atau hasil produksi.
4. Pada umumnya modal usahanya kecil, berpendapatan rendah, erta kurang mampu memupuk dan mengembangkan modal.
5. Hubungan perdagangan kaki lima dengan pembeli bersifat komersial.

Menurut Arvian.Y (2018), menjelaskan bahwa kopi keliling atau yang disebut dengan “Koling” memiliki keunikannya masing – masing seperti yang ada di Jawa Tengah, memiliki gerobak yang sederet toples berisi biji kopi dari temanggung yang ditata sebagai etalase. Sehingga dapat disimpulkan jenis gerobak dapat berubah atau dimodifikasi akan tetapi barang yang dijual atau diseduh tetap kopi walaupun kopi yang dijual baik dalam kemasan *instant* maupun biji kopi asli.