

dalam bidang animasi, dan menjadi bahan referensi untuk pembaca dan analis yang berbeda sehubungan dengan karakterisasi dalam film animasi. Bagi kalangan skolastik, penelitian ini diharapkan dapat membantu sebagai penelitian tentang cara-cara pembuatan film yang dimeriahkan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Animasi

Kata Animasi berawal dari Kata kegiatan dalam bahasa latin animare, yang berarti “menghidupkan” ataupun “berikan napas” (Ann Wright, 2005). Menurut Ariasdi (2008) animasi bisa pula dimaksud dengan menghidupkan gambar yang mati, menggerakkan gambar senantiasa bungkam memakai metode yang memungkinkannya buat berganti dari wujud aslinya ke wujud selanjutnya dalam waktu durasi khusus. Animasi sesuai buat menghasilkan kenyataan dari keadaan yang dicerminkan, keadaan yang tidak bisa dibekuk oleh kenyataan dalam gambar visual. Sebaliknya bagi Suciadi (2003), Animasi merupakan suatu subjek ataupun sebagian subjek yang tampak beranjak melewati stage ataupun berganti wujud, berganti dimensi, berganti warna, berganti putaran, berganti properti- properti yang lain.

Postur dan Gestur

Lamb dan Watson (1979) mendefinisikan postur sebagai aksi yang melibatkan pengaturan yang berkala dari setiap bagian tubuh dalam proses yang bervariasi, sedangkan gestur adalah aksi yang terbatas dari beberapa bagian dari tubuh. Scheflen dalam Budyatna dan Leila (2011) mengatakan bahwa fungsi postur dalam komunikasi adalah untuk menyatakan poin, posisi, dan presentasi. Setiap posisi mencerminkan emosi yang berbeda. Ia mengamati bahwa emosi dapat terulang kembali ketika seseorang kembali ke posisi awal saat ia merasakan emosi sebelumnya, dengan pengamatan ini, disadari bahwa postur tubuh berhubungan dengan emosi seseorang.

Gesture pula ialah campuran dari wujud tangan, arah serta aksi tangan, tangan ataupun badan serta mimik muka wajah buat mengantarkan catatan dari seorang (Priyadharshni, et al., 2013). Isyarat bagi Kendon merupakan sesuatu wujud komunikasi nonverbal dengan aksi badan yang nampak mengkomunikasikan pesan- pesan khusus, bagus selaku pengganti perkataan ataupun dengan cara berbarengan serta paralel dengan perkata. Isyarat berlainan dengan komunikasi raga non- verbal yang tidak mengkomunikasikan catatan khusus, semacam ekspresif, bentuk proxemic, ataupun membuktikan atensi kombinasi (Kendon, 2015). Gestur digunakan untuk menyampaikan pesan sebagai lambang, ilustrasi, dan self-touching. Gestur dari seseorang dipengaruhi juga oleh budaya, latar belakang seseorang, pekerjaan, kekuasaan, status, usia, jenis kelamin, dan lingkungannya.

Bahasa Tubuh yang Mencerminkan Emosi

Vishal Nayak dan Matthew Turk (2005) memilih tujuh emosi umum dan menuliskan bahasa tubuh yang merepresentasikan emosi tersebut: 1) Percaya diri, ketika percaya diri meningkat, postur tokoh menjadi tegak dengan dada yang membusung dan dagu yang mengangkat; 2) Gelisah, Semakin meningkat rasa gelisah, pundaknya semakin tegang atau terangkat; 3) Tertarik, Jika seorang tokoh merasa tertarik badannya cenderung condong mendekati atau menjauhi hal tersebut; 4) Berpikir, Ketika seseorang berpikir, ia akan menjadi gelisah. Jika ia benar-benar berpikir keras, tubuhnya menjadi kaku; 5) Marah, Saat kemarahan mencapai tingkat tertinggi, pandangan menjadi mematikan dan tokoh mulai mengepal kepalkan tangannya dengan kencang; 6) Defensif, Ketika level defensif meningkat maka tokoh tidak akan mengalihkan pandangannya terhadap apa yang mengancamnya; dan 7) Kesakitan fisik, Tokoh akan membungkuk dan melambat ketika rasa sakitnya meningkat. Dan ketika sakit tersebut tidak tertahankan, ia akan berhenti berjalan.

Tokoh

Menurut White (2006), desain tokoh dalam animasi setara dengan proses casting aktor dalam film live-action. Sebuah desain tokoh harus dapat mengkarikaturkan sikap dan kepribadian tokoh yang diwakilkan. Berikut adalah panduan dalam desain tokoh, sebagaimana dijelaskan oleh White (2006): 1) Bentuk dan Proporsi, dari rancangan tokoh yang akan dihasilkan, menyerupai bentuk manusia sesungguhnya di dunia nyata; 2) Tinggi Kepala, tokoh utama memiliki ukuran kepala, sepertujuh dari tinggi badan keseluruhan; 3) Model Sheets, dalam model sheet ini akan ditampilkan tampak depan, belakang, dan kedua sisi samping tokoh; 4) Model Warna, Color model yang akan digunakan, berpengaruh dalam menentukan tekstur dari pakaian yang dikenakan sang tokoh; 5) Kecocokan dengan Foreground/Background, untuk melihat apakah gaya dan teknik penggambarannya dapat menyatu dengan baik atau tidak.

Maskulinitas

Maskulinitas ialah suatu wujud arsitektur kekelakian, dimana pria tidak dilahirkan sedemikian itu saja dengan watak maskulinnya secara natural, maskulinitas dibangun oleh kultur(Barker dalam Nasir 2007). Maskulinitas oleh Connell(2000) didefinisikan selaku wujud aplikasi kelamin yang ialah arsitektur sosial. Maskulinitas merujuk pada badan pria dengan cara langsung ataupun simbolis yang bukan didetapkan oleh biologis pria. Untuk Connell, maskulinitas dimengerti dalam arena reproduktif buat menarangkan kalau badan tidaklah suatu yang senantiasa serta didetapkan dengan cara biologis, tetapi melampaui sesuatu cara historis. Maskulinitas diletakkan pada kedekatan kelamin, ialah aplikasi yang mengaitkan pria serta wanita serta berimplikasi pada pengalaman jasmaniah, watak, serta kebudayaan.

Beynon (2002) maskulinitas bukan bagian dari genetik pria yang dibawa kala mereka dilahirkan, melainkan kalau maskulinitas ialah suatu yang tercipta serta teralkulturasi oleh sikap sosial dimana mereka mempelajarinya serta menirunya dengan metode yang cocok. Pada saat ini, suasana itu telah berganti dimana kedudukan serta angka bagus untuk pria ataupun wanita telah

terus menjadi seragam, alhasil keduanya bisa memilah cocok dengan apa yang mereka kehendaki. Hasil dari pergantian itu setelah itu diisyarati dengan terdapatnya sebutan hibriditas jantan, ialah dimana seseorang wanita mempunyai watak jantan serta seseorang laki- laki mempunyai watak feminim. Salah satu ilustrasinya merupakan juru rawat pria wajib berlagak halus,“ nurturing” serta“ melanggar”, ialah atribut- atribut yang diasosiasikan dengan feminitas.

Sifat-Sifat Maskulinitas

Peter Lehman dalam bukunya *Masculinity: Bodies, Movies, and Culture* (2001) menyatakan bahwa konsep maskulinitas itu sendiri adalah konsep yang sangat kompleks dan selalu berubah. Hal ini terjadi karena maskulinitas dan feminitas sangat terkait dengan waktu dan budaya. Terdapat beberapa nilai yang selalu muncul yang akhirnya menjadi karakteristik khusus yang digunakan oleh Peter Lehman sebagai elemen penting dalam konsep maskulinitas diantaranya: 1) Kekuasaan, Kekuasaan dalam maskulinitas memperlihatkan dominasi karakter serba bisa, serba tahu serta pengendali dan pengambil keputusan serta menunjukkan keunggulannya dari orang lain; 2) Keberanian, Keberanian adalah kemampuan untuk berurusan dengan dan menghilangkan rasa takut, rasa sakit, risiko atau bahaya, ketidakpastian dan intimidasi. Keberanian dapat dikatakan sebagai keberanian fisik maupun keberanian dalam menangani rasa sakit baik fisik maupun perasaan, kesulitan, atau memperlakukan kematian; 3) Heroisme Kepahlawanan harus menunjukkan keberaniannya bahwa orang lain mungkin tidak berani melakukan apa yang dia lakukan. Publik melabeli pahlawan untuk seseorang yang memiliki pahala untuknya dan lain yang secara tegas, seorang Pahlawan harus menghindari keegoisannya; 4) Kepemimpinan, Kepemimpinan digambarkan sebagai kemampuan untuk memimpin, mempengaruhi, dan mengatur orang-orang sehingga Bahwa mereka dapat mencapai tujuan yang sama seperti perintah pemimpin.

Maskulinitas pada Perempuan

Maskulinitas dan femininitas dapat melebur dalam jiwa seseorang secara bersamaan. Orang yang maskulinitasnya tinggi dapat juga mempunyai watak femininitas, begitu pula sebaliknya. Misalnya orang yang bertabiat asertif serta memiliki jiwa kepemimpinan besar, yang notabene nya bertabiat jantan, sanggup sekalian memiliki watak pengasuhan serta kasih cinta yang notabene bertabiat kewanitaan. Perihal ini cocok dengan maskulinitas serta femininitas dalam kedudukan kelamin. Orang itu ditatap sudah membuktikan psychological androgyny. Seorang dengan pola stereoti maskulinitas serta femininitas yang kecil dikira selaku undifferentiated, bila merujuk pada stereotip kedudukan kelamin.

Seseorang anak muda yang jantan serta androgynous mengarah buat lebih populer serta memiliki harga diri yang lebih besar bila dibanding anak muda lain(Spencer& Jeffrey, 1993). Merupakan perihal yang lazim bila seseorang anak muda pria lebih aman serta senang apabila mempunyai stereotip watak jantan. Tetapi nyatanya anak muda wanita pula diindikasikan lebih aman serta senang kala mereka bertabiat jantan, semacam watak assertiveness serta independensi. Wanita belia pula lebih nyaman bila mereka membuktikan watak jantan pada dikala orang lain mempersoalkan femininitas mereka. Bisa dibilang kalau pria serta wanita yang dengan cara intelektual mengarah androgini lebih merasa aman dari pria jantan ataupun perempuan kewanitaan(Wolfish& Mayerson dalam Spencer& Jeffrey, 1993).

Representasi

Representasi merupakan memaknakan rancangan(concept) dalam benak kita memakai bahasa. Stuart Hall dengan cara akurat mendeskripsikan representasi selaku cara menciptakan arti memakai bahasa(Hall, 1995). Bagi Stuart Hall terdapat 2 cara representasi. Awal, representasi psikologis, ialah rancangan mengenai 'suatu' yang terdapat dikepala kita tiap- tiap(denah abstrak), representasi psikologis sedang ialah suatu yang abstrak. Kedua, 'bahasa' yang berfungsi berarti dalam cara arsitektur arti. Rancangan abstrak yang adala dalam kepala kita wajib

diterjemahkan dalam 'bahasa' yang umum, biar kita bisa mengaitkan rancangan serta gagasan kita mengenai suatu dengan ciri dari simbol- simbol khusus. Alat selaku sesuatu bacaan banyak menebar bentuk- bentuk representasi pada isinya.

Ada dua proses dalam sistem presentasi. Pertama, representasi mental yang berkorelasi dengan serangkaian konsep di mana semua hal, orang, serta peristiwa yang dikaitkan pada suatu draf yang ada dalam pikiran kita. Dapat dikatakan bahwasannya makna di sini tergantung pada semua sistem konseptual (peta konsep) yang terbentuk dalam pikiran kita sendiri, yang dapat kita gunakan untuk mewakili dunia dan untuk menafsirkan pikiran kita dan objek-objek eksternal. Kedua, bahasa (bahasa) yang mencakup semua proses yang berarti arsitektur. Representasi merujuk pada arsitektur seluruh wujud alat kepada seluruh pandangan kenyataan atas realitas, semacam warga, subjek, insiden, hingga bukti diri adat. (Hall, 1997).

Three Dimensional Character

Three Dimensional Character merupakan istilah yang mengacu pada penciptaan karakter tokoh berdasarkan 3 dimensi yang saling berhubungan dan membentuk karakter tokoh seperti halnya manusia. Menurut Egri (1972), manusia terdiri dari tiga dimensi yang membentuk dirinya, yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Dimensi Fisiologis ialah dimensi yang sangat gampang dipaparkan sebab figur diperlihatkan dari bidang fisiknya dengan nyata. Dimensi Sosiologis adalah sosiologis yang menampilkan seseorang figur melalui kondisi sosialnya, area serta ikatan sekelilingnya. Dimensi Psikologis adalah psikologis dalam tokoh, bagaimana sikapnya, kekhawatirannya, apa cita-citanya, dan berbagai aspek psikologis lainnya. Faktor-faktor dimensi psikologis itu antara lain: temperamen; pandangan terhadap kehidupan; ambisi dalam hidup; extrovert, ambivert, introvert; dan kegelisahan pribadi.