



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

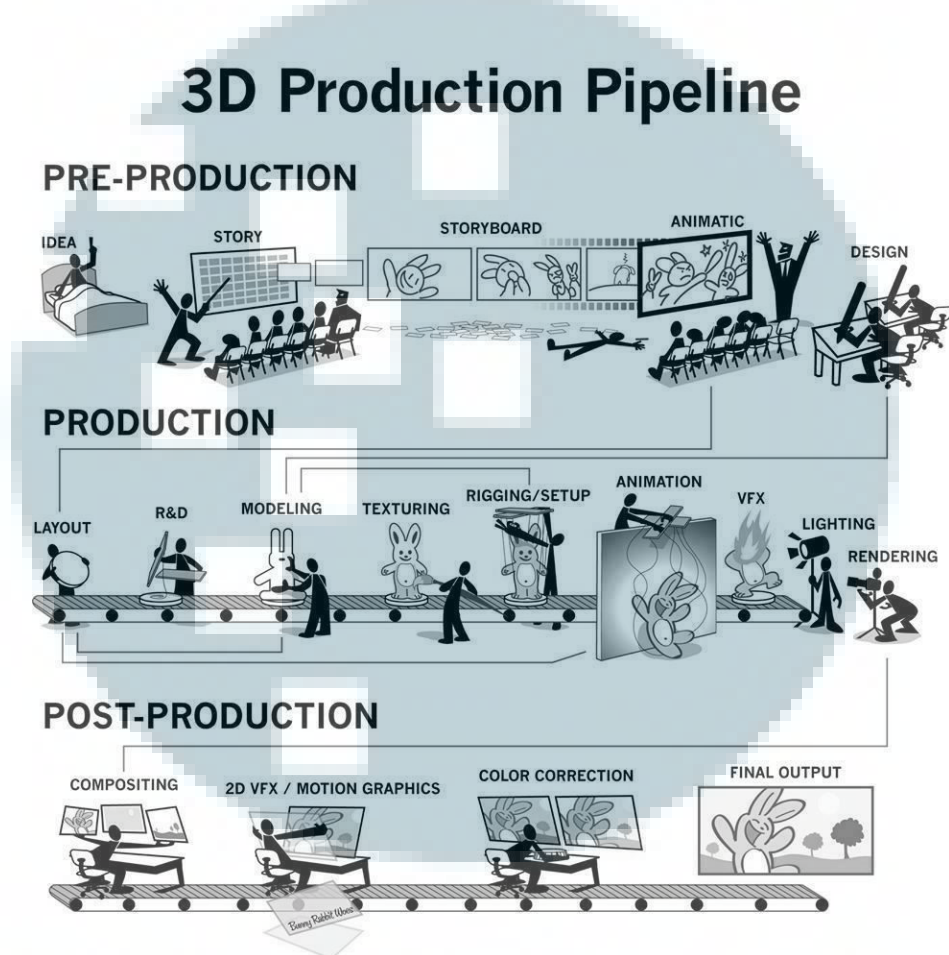
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin *animare* yang berarti 'to give life to'. Jadi animator ingin menekankan bahwa membuat animasi itu berarti memberikan nyawa dan jiwa kepada sebuah desain, bukan hanya mengkopi gambar (Wells, 1998). Sebelum masehi manusia membuat gambar pada objek sehari-hari yang digambar secara berlanjut, seperti gambar bison yang memiliki banyak kaki seakan-akan kakinya bergerak, menunjukkan keinginan manusia menggerakkan sebuah gambar. Sampai abad 18 ditemukannya alat-alat ilusi gerak cikal-bakal pembuatan animasi yang menggunakan kertas yang di-*flip* (Williams, 2001). Jadi animator membuat gambar *frame by frame* lalu seiring perkembangan jaman animasi menggunakan alat digital yang memudahkan proses pengerjaan. Salah satunya berkembangnya animasi 3D dimana proses pengerjaannya hampir menggunakan komputer. Biasanya animasi 3D digunakan untuk dunia hiburan, keilmuan, dan lainnya.

2.1.1. Proses Pembuatan Animasi 3D

Secara umum membuat sebuah film animasi panjang atau pendek memiliki garis besar yang sama yaitu; *pre-production*, *production*, dan *post-production*.



Gambar 2.1.Pipeline Animasi 3D

(http://www.upcomingvfxmovies.com/wp-content/uploads/2014/03/3d_production_timelines.jpeg)

Langkah pertama membuat sebuah film yaitu membuat *pre-production*. Proses ini adalah salah satu hal yang paling penting dalam pembuatan film. Diawali dengan konsep utama yang dikembangkan menjadi cerita, setelah itu dilanjutkan dengan membuat *script*, konsep desain, *storyboard*, dan animatik.

Selain itu *pre-production* menjadi *visual reminder* dari rencana awal, bisa menjadi acuan untuk kembali pada ide awal saat mengerjakan *production* dan *post-production* (Gulati, 2010).

Langkah ini adalah proses paling penting dalam pembuatan sebuah karakter, bahkan sebelum membuat sketsa gambar *filmmaker* harus memikirkan secara matang konsep dasar siapa karakter yang akan dibuat. Jika tidak, akan mempersulit proses selanjutnya. Bahkan jika proses pembuatan karakter pada tahap ini gagal, karakter yang akan muncul pada film tidak akan *solid* dan tidak memiliki kepaduan dengan cerita.

2.2. Cerita Untuk Mendukung Karakter

Membuat sebuah cerita yang baik akan berdampak besar pada pembuatan karakter, menurut Glebas (2009) film itu menceritakan kisah tentang karakter yang menginginkan sesuatu akan tetapi karakter tersebut tidak mengetahui cara mendapatkannya. Cerita yang baik memiliki karakter dengan konflik dalam dirinya yang ditampilkan sebagai masalah di luar dirinya. Itu karena jika karakter dapat menyelesaikan konflik dalam, dia bisa mengalahkannya masalah di luar juga. Dari teori di atas bisa disimpulkan bahwa untuk membuat karakter yang baik membutuhkan cerita yang baik pula, karena dengan adanya cerita karakter bisa berkembang.

Pernyataan diatas akan didukung dari teori menurut Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008) tentang 3 elemen penting dalam membuat cerita

1. Karakter
2. Goal : Sesuatu yang sangat diinginkan oleh karakter.
3. Konflik : Konflik itu didapatkan diantara karakter dan goal, ada 3 jenis konflik
 - a. Karakter vs karakter
 - b. Karakter vs *enviromtment*
 - c. Karakter vs dirinya sendiri

Selain 3 elemen di atas, Sullivan, Schumer, dan Alexander menyarankan penulis cerita untuk menjawab pertanyaan ketika membuat sebuah cerita. Pertama yaitu siapa karaktermu? Apakah ia robot? Manusia super? Apa pekerjaannya? Supir bus? Sangatlah penting untuk mengenali karakter terlebih dahulu sebelum melanjutkan ketahap berikutnya. Kedua yaitu menentukan goal dari karaktermu. Goal disini akan mempengaruhi cerita pada film, akan menjadi banyak *clue* dengan diberi tahu goal karakter.

Setelah itu perhatikan konflik pada film, kapan konflik itu muncul dan berkembang. Saat konflik telah muncul, apa respon pertama karaktermu? Selain itu ada poin penting yang tidak boleh dilupakan, yaitu perkembangan karakter, harus dipertimbangkan apa yang dibutuhkan untuk mengembangkan karakter pada *ending* cerita. Lalu untuk *ending* cerita apakah berhubungan dengan awal cerita? Mungkin bisa menjadi *plottwist* tambahan jika itu dibutuhkan. Terakhir yang mungkin sering dilupakan pembuat film yaitu apakah penonton merasa terhibur?

2.2.1. Membuat Cerita untuk Film Pendek

Walaupun proses membuat film panjang dan pendek relatif sama, membuat cerita untuk film panjang dan pendek memiliki perbedaan yang harus diperhatikan. Secara garis besar perbedaan mendasar antara film panjang dan pendek adalah perbedaan waktu tayang film pendek berkisar antara 24 menit kurang, untuk film komersial 6-11 menit kurang dan untuk film pendek *indie* berkisar 1-3 menit tergantung pada cerita film (Sullivan, Schumer, dan Alexander, 2008).

Untuk membuat cerita film pendek sendiri Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008) menekankan pada beberapa poin seperti cerita adalah poin penting dalam sebuah film, akan tetapi dalam membuat film pendek buatlah cerita yang simple karena akan mempengaruhi durasi film. Selain itu kenali konsep, tema, dan arti film yang akan dibuat. Karena film yang akan dibuat berdurasi pendek, hindari cerita klise. Selain itu buat karakter yang mudah diingat. Lalu sebagai penulis ketahuilah *ending* cerita agar film mempunyai goal yang pasti. Jangan lupa untuk menghibur penonton dan menggunakan humor, karena dengan hal itu film akan lebih gampang diterima penonton.

Dari beberapa poin yang disebutkan di atas ada 1 poin yang penting ditulis sendiri Sullivan, Schumer, dan Alexander yaitu cerita adalah tonggak penting dalam film. Dalam pembuatan film animasi, biasanya dikerjakan lebih dari satu orang ini menyebabkan akan ada kemungkinan kesalahan konsep dan ide. Jadi dibutuhkan sebuah cerita yang membuat semua divisi terkait.

Cerita diharapkan dapat menyampaikan pesan kepada penonton karena tanpa cerita, semua yang ditampilkan hanyalah teknis. Bukan berarti kemampuan teknis tidak penting, tapi cerita merupakan hal yang krusial. Penonton mungkin memaafkan teknik yang buruk tapi mereka tidak akan memaafkan cerita yang buruk.

2.3. Membuat Karakter

Setelah cerita telah rampung karakter dari cerita tersebut, dilanjutkan dengan membuat karakter yang sesuai dengan cerita. Menurut Glebas (2009), karakter adalah seorang yang direpresentasikan pada film. Karakter yang baik itu seseorang yang *believable*, mempunyai keinginan yang kuat untuk mendapatkan keinginannya. Sedangkan menurut Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008) mengatakan bahwa cerita adalah tentang karakter utama, jadi cerita dimiliki penuh oleh karakter. Tanpa karakter yang baik tidak akan ada cerita yang baik pula. Secara tidak langsung mengatakan bahwa karakter memiliki peran penting dalam sebuah film.

Lalu untuk mendapatkan sebuah karakter yang baik ada beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti sebuah karakter yang gampang diingat dan yang menarik (*appeal*). Dalam buku *Animated Short* dijelaskan bahwa *memorable* dan *appeal* berarti karakter memiliki 'sesuatu' tentang tampilannya serta karakteristik mereka sehingga membuat penonton ingin lebih tahu mengenai karakter tersebut bahkan membuat penonton menjadi berempati dengan keadaan mereka. 'Sesuatu' yang disebutkan itulah yang harus dicari pembuat karakter. Lalu bagaimana cara pembuat karakter dapat menemukan dan membuat 'sesuatu' dikarakter tersebut?

Sullivan, Schumer dan Alexander (2008) menjelaskan bahwa pembuat karakter perlu memahami siapa karakter yang ia ciptakan. Apakah karakter tersebut seorang tokoh utama, tokoh sampingan atau lainnya.

Biasanya pada film panjang terdapat *backstory* yaitu karakter diceritakan masa lalunya secara intensif. Karakter akan dikenalkan kepada penonton seperti penampilannya, edukasi, keluarga, kehidupan sehari-hari, hobi, kesuksesan, kegagalan, kekuatan, kelemahan, ketakutan dan lainnya. Dari ciri-ciri karakter yang disebutkan, bisa diambil salah satunya lalu dikembangkan serta ditonjolkan agar karakter menjadi *memorable*. Ciri-ciri yang menonjol juga akan mempengaruhi personaliti dan goal karakter dalam film tersebut. Contohnya Seorang karakter yang menyukai perhiasan. Pembuat karakter bisa menonjolkan desain perhiasan pada karakter daripada atribut lainnya. Dari kesukaan karakter, penonton bisa menebak-nebak sifat karakter seperti seorang pesolek yang kemayu.

Sullivan, Schumer dan Alexander juga menjabarkan karakter yang sudah dibuat dengan baik memiliki ciri-ciri, pertama dengan cepat mengenali karakter. Kedua, memiliki bentuk/siluet yang gampang dibedakan. Ketiga, visual karakter dapat memperlihatkan personalitinya. Kelima, memiliki atribut yang berhubungan dengan cerita. Keenam, mampu melakukan adegan yang terdapat pada naskah dan yang terakhir menarik untuk ditonton.

Tom Brancroft dalam bukunya *Creating Character with Personality* memberikan beberapa tips sebelum menggambar visual dari karakter yaitu Apa peran karakter yang akan dibuat? Apakah ia seorang tokoh utama atau penjahat.

Apa personaliti dari karakter? Seorang yang periang atau pendiam? Lalu apakah desain karakter akan mempengaruhi cerita pada film? Seperti pada film Shrek yang berwajah jelek akan mempengaruhi konsep film. Brancroft mengatakan dengan memikirkan informasi diatas akan membantu memformulasikan apa yang akan digambar.

2.3.1. Tridimensional Karakter

Untuk memudahkan *filmmaker* membuat karakter, biasanya dibuat table seperti contoh berikut ini:

Tabel 2.1. Tabel Tridimensional Karakter

Fisiologis	Sosiologis	Psikologis
Umur :	Nama :	Kelebihan :
Gender :	Pekerjaan :	Sifat :
Tinggi dan berat :	Kelas :	<i>Extrovert / Introvert / Ambivert</i>
Penampilan :	Pendidikan :	<i>Temperament: choleric, easygoing, pessimistic, optimistic.</i>
Cara berbicara :	Agama :	
Cara bergerak :	Asal Negara :	
Ras :	Hobi :	

(The Art of Dramatic Writing, 1946)

Dari table diatas bias disimpulkan 3 poin penting yaitu fisiologi yang berhubungan dengan fisik karakter contohnya umur, tingggi, ukuran, kesehatan, gaya suara dan lainnya. Poin ini penting untuk dikembangkan lagi dalam perancangan desain karakter karena fisiologi merupakas poin yang paling gampang terlihat.Poin kedua

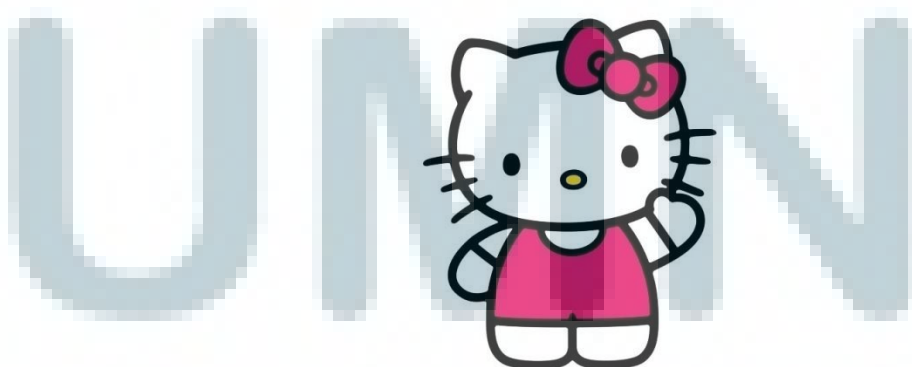
yaitu sosiologi, berhubungan dengan hubungan karakter dengan karakter lainnya. Contohnya nama karakter yang diberikan orang tua mereka, nama julukan yang ia punya, pekerjaan, hobi karakter, dan lainnya. Poin terakhir adalah psikologis yang berhubungan dengan sifat alami karakter contohnya kelebihan, kepintaran, kesukaan, *attitudes*, dan lainnya (Morrison, 2006).

2.3.2. Gaya Gambar

Brancroft (2006) dalam bukunya menjelaskan gaya gambar sebagai *Characters Hierarchy*. Saat mendesain karakter, hirarki ini mengelompokkan level gambar dari yang simpel sampai realis. Semua gaya akan dipengaruhi dari berbagai aspek cerita atau konsep. Gaya gambar menurut Brancroft ada 6 yaitu :

1. *Iconic*

Karakter yang memakai gaya ini sangat simpel, dimana proporsi tubuh dan muka diubah menjadi bentuk dasar. Biasanya karakter yang menggunakan gaya ini hanya menggunakan lingkaran untuk matanya. Salah satu contohnya karakter Hello Kitty. Akan tetapi gaya ini memiliki kelemahan yaitu tidak terlalu ekspresif karena keterbatasan visual.

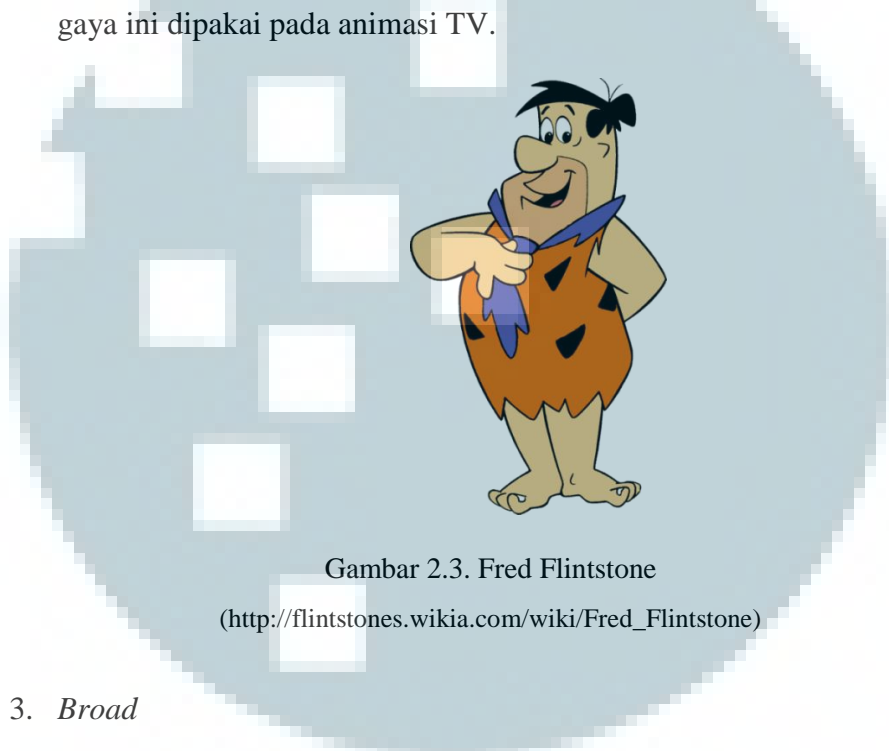


Gambar 2.2. Karakter Hello Kitty

(<http://www.newyorker.com/humor/daily-shouts/truth-hello-kitty>)

2. *Simple*

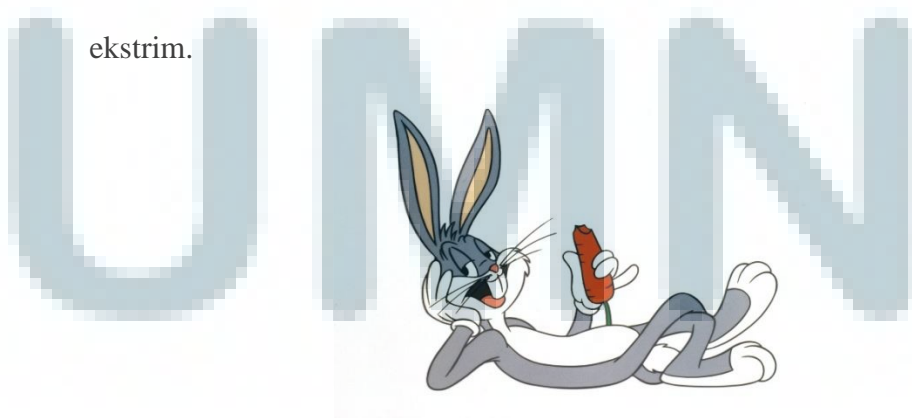
Gaya ini memiliki kesamaan dengan gaya iconic yaitu sama-sama *stylized*. Tetapi dibandingkan gaya iconic, gaya simple ini lebih detail. Biasanya gaya ini dipakai pada animasi TV.



Gambar 2.3. Fred Flintstone
(http://flintstones.wikia.com/wiki/Fred_Flintstone)

3. *Broad*

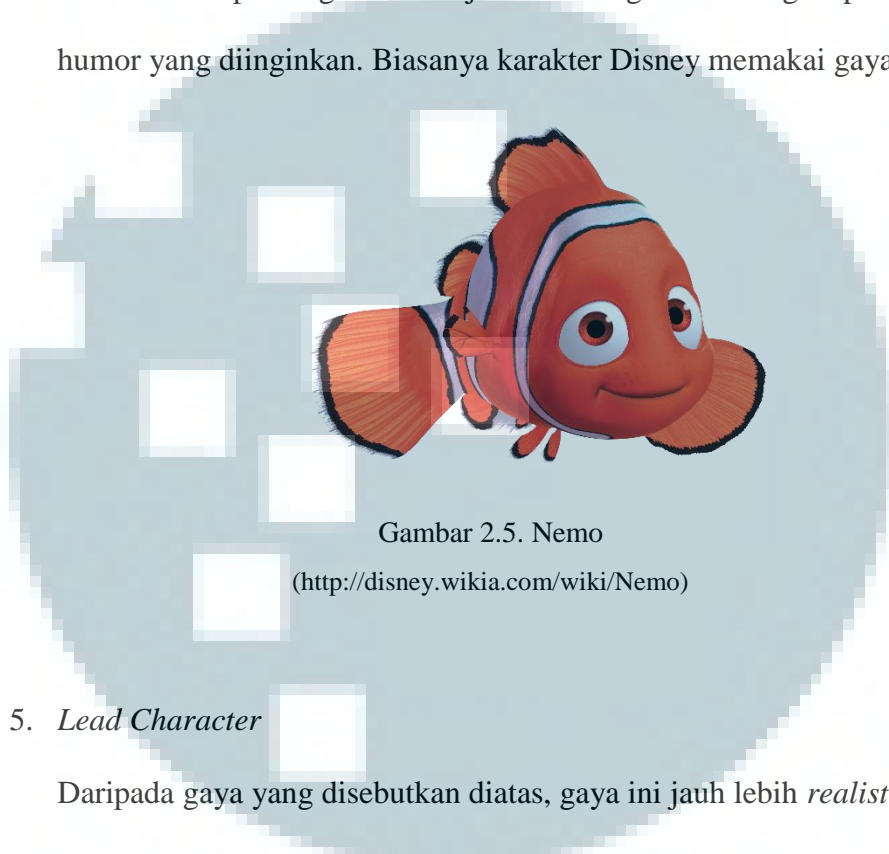
Dibanding gaya Sempel, gaya *board* jauh lebih ekspresif. Biasanya digunakan untuk animasi TV komedi yang membutuhkan ekspresi yang ekstrim.



Gambar 2.4. Bugs Bunny
(http://characters.wikia.com/wiki/Bugs_Bunny)

4. *Comedy Relief*

Berbeda dengan gaya *board*, gaya ini tidak selalu menonjolkan visual komedi. Tetapi dengan menonjolkan akting dan dialog dapat mencapai humor yang diinginkan. Biasanya karakter Disney memakai gaya ini.



Gambar 2.5. Nemo
(<http://disney.wikia.com/wiki/Nemo>)

5. *Lead Character*

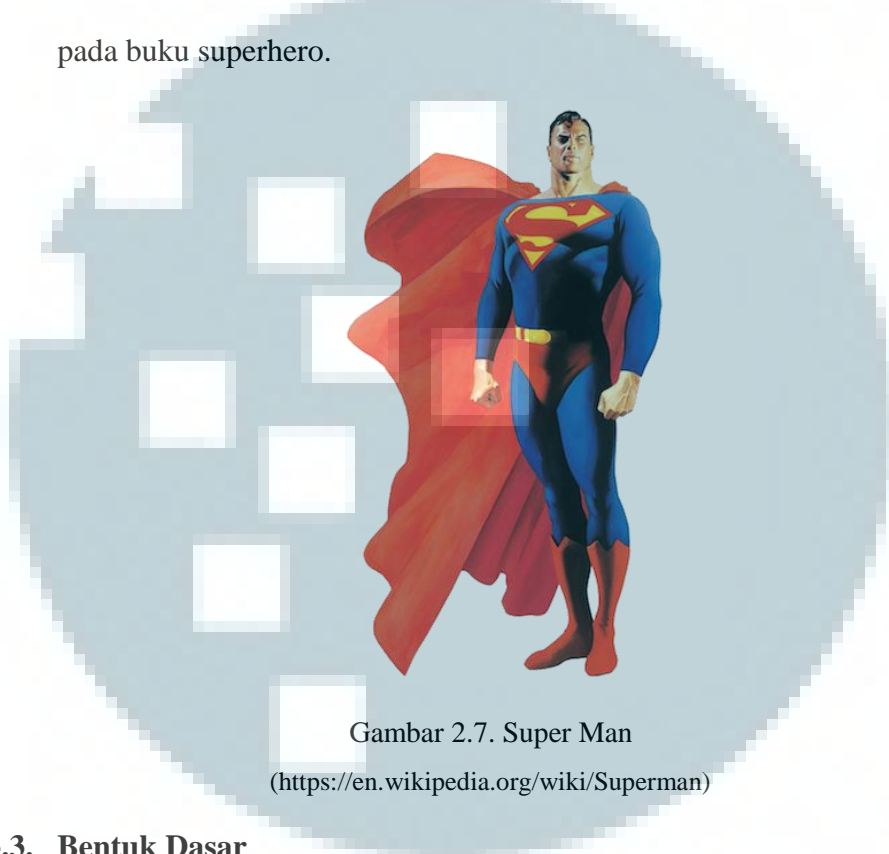
Daripada gaya yang disebutkan diatas, gaya ini jauh lebih *realistic* dari sisi ekspresi maupun anatomi. Gunanya agar penonton merasa memiliki kesamaan dengan karakter jadi bisa bersimpati lebih.



Gambar 2.6. Cinderella
(http://disney.wikia.com/wiki/File:Cinderella_Photo.jpg)

6. *Realistic*

Gaya gambar yang paling mirip dengan proporsi tubuh manusia asli. Biasanya digunakan untuk film yang serius dan action seperti karakter pada buku superhero.



Gambar 2.7. Super Man

(<https://en.wikipedia.org/wiki/Superman>)

2.3.3. Bentuk Dasar

Saat menggambar karakter hal yang pertama yang biasanya digambar adalah pola dasar. Pola/bentuk dasar ini akan mempengaruhi hasil jadi sebuah gambar. Selain itu menurut Brancroft (2006, hlm. 28) bentuk dasar akan memberi tanda visual bagaimana cara mendeskripsikan karakter. Pola dasar itu akan menjadi fondasi dasar yang akan mempengaruhi personaliti dan sikap karkater. Ada 3 bentuk dasar yaitu :

1. Bulat

Bentuk bulat selalu identik dengan karakter yang baik, lucu, *friendly* dan menggemaskan. Contohnya karakter Santa Claus, bayi, dan lainnya.



Gambar 2.8. Riley saat bayi.

([https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/75/4a/db/754adb4e2709c00d8881ccd524b657de.jpg)

[ak0.pinimg.com/originals/75/4a/db/754adb4e2709c00d8881ccd524b657de.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/75/4a/db/754adb4e2709c00d8881ccd524b657de.jpg))

2. Kotak

Digunakan untuk mencerminkan karakter yang *solid*, kaku, keras kepala, dan berat. Contohnya pada karakter superhero atau monster besar.



Gambar 2.9. Carl Fredricksen

(http://pixar.wikia.com/wiki/Carl_Fredricksen)

3. Segitiga

Identik pada karakter penjahat atau karakter licik.



Gambar 2.10. Jafar

(<http://disneyvillains.wikia.com/wiki/Jafar>)

2.3.4. Psikologi Warna

Warna menurut (Scott-Kemmis,2009) diartikan sebagai berikut, warna merah yaitu warna yang sangat emosional, berapi-api, menyibolkan perang, kekerasan maka tidak heran jika banyak karakter penjahat menggunakan warna merah. Akan tetapi merah juga bisa digunakan oleh karakter baik karena disimbolkan cinta, penuh semangat dan penuh energi.

Lalu warna biru biasanya diartikan dengan sifat tenang, dingin, kepercayaan, loyalitas dan sesuatu yang menyedihkan. Warna hijau memiliki sifat menenangkan, keberuntungan, kesehatan, kemalangan, kecemburuan dan iri hati. Warna kuning merupakan warna paling cerah, maka identik dengan keceriaan, optimis dan harapan. Tapi juga bisa diartikan dengan kecemburuan dan penghinaan.

Warna ungu identik dengan simbol kekayaan dan kemewaan, juga simbol romantis dan feminim. Warna orange identik dengan energi, kehangatan, antusiasme dan keseimbangan. Lalu warna coklat identik dengan warna bumi yaitu alam/tanah. Juga diartikan warna yang sedih, handal, nyaman dan sederhana.

Warna hitam merupakan warna kekuasaan juga kematian, jadi banyak karakter jahat menggunakan warna ini. Warna putih yaitu kebalikan warna hitam yang menyimbolkan kemurnian, bersih, ketenangan. Sedangkan warna abu-abu identik dengan melankolis, keamaan, kesopanan dan kesedihan.

2.4. Arkeologi

Berasal dari bahasa Yunani, *archaeo* yang artinya kuno dan *logos* yang artinya ilmu. Dalam artikel *AIA (Archaeological Institute of America) Education Department* berjudul *Archaeology 101*, mendefinisikan arkeologi sebagai sebuah studi masa lampau yang mempelajari peninggalan pada masa tertentu. Meneliti dari peninggalan kecil seperti panah hingga benda raksasa seperti piramida. Selain itu Thomas didalam Gamble (2000) mengartikan arkeologi sebagai kesenangan, jadi ia menjelaskan bahwa arkeologi penuh dengan rasa keingin tahun tentang masyarakat masalampau. Dimana membuat kita dapat pergi ketempat yang tidak akan pernah bisa dicapai kemasa lalu dan memikirkan waktu juga benda yang sangat berbeda dari keseharian kita.

Lalu manfaat arkeologi sendiri untuk membantu kita menghargai sejarah manusia juga peninggalannya. Karena dengan hal-hal lampau tersebut membantu kita mengetahui dari mana asal manusia, mengajari cara manusia hidup, dan mendevelop masyarakat yang sekarang ada.

2.4.1. Arkerologi di Indonesia

Perkembangan arkeologi Indonesia tidak bisa dilepas dari tokoh-tokoh arkeologi asal Belanda dikarenakan Indonesia pernah dijajah Belanda. Tokoh-tokoh Belanda tersebut lalu-lalang di Nusantara terutama daerah Jawa lalu mereka mencatat peninggalan masa lampau. Berkat mereka cikal bakal berdirinya Pusat Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional. Beberapa tokoh penting dalam arkeologi Indonesia yaitu :

1. Jan Laurens Andries Brandes



Gambar 2.11. Jan Laurens Andries Brandes

(<http://litbang.kemdikbud.go.id/arkenar/page/profile/perintis-arkeologi>.)

J.L.A Brandes adalah seorang tokoh yang meletakkan dasar bagi perkembangan arkeologi Indonesia, khususnya epigrafi (tulisan kuno). Ketika masih di Belanda ia mempelajari bahasa Jawa kuno, maka dari itu saat sampai di Indonesia ia tidak asing lagi dengan prasasti. Saat Belanda menyerbu Lombok, ia pernah menyelamatkan naskah-naskah kuno salah satunya naskah Nagarakertagama yang isinya penting dalam penulisan sejarah Majapahit. Pada tahun 1901 ia diangkat menjadi ketua komisi dinas purbakala daerah Jawa dan Madura. Dinas

ini adalah cikalbakal berdirinya Dinas Purbakala yang sekarang menjadi Pusat Penelitian Arkeologi.

2. W.F. Stutterheim



Gambar 2.12.W.F. Stutterheim

(<http://litbang.kemdikbud.go.id/arkenast/page/profile/perintis-arkeologi>.)

Stutterheim bukan saja berjasa di dalam ilmu percandian dan kebudayaan Indonesia saja, tetapi beliau juga berjasa dalam memperhatikan keramik yang dapat dijadikan bahan kajian penelitian arkeologi. Pada tahun 1939 beliau memerintahkan penelitian keramik di Prambanan, dan pada tahun 1940 di Grobogan.

3. R. Soekmono



Gambar 2.13.R. Soekmono

(<http://litbang.kemdikbud.go.id/arkenast/page/profile/perintis-arkeologi>.)

Soekmono merupakan orang Indonesia pertama yang lulus sebagai doktorandus dalam bidang studi arkeologi. Setelah lulus tahun 1953, pada tahun itu juga beliau diangkat sebagai Kepala Dinas Purbakala Republik Indonesia, suatu kedudukan yang sebelum itu dijabat oleh orang-orang Belanda. Jabatan ini terus dipangkunya hingga tahun 1973. Pada tahun 1970 beliau dipercaya pemerintah untuk memimpin Proyek Pemugaran Candi Borobudur, sebuah proyek besar yang didanai oleh pemerintah RI dan UNESCO.

4. Satyawati Suleman



Gambar 2.14.Satyawati Suleman

(<http://litbang.kemdikbud.go.id/arkenast/page/profile/perintis-arkeologi>.)

Dilahirkan di Bogor pada tanggal 7 Oktober 1920. Lulus sebagai sarjana arkeologi dari Universitas Indonesia pada tahun 1953, tetapi mulai bekerja di Dinas Purbakala sejak tahun 1948. Di kalangan para ahli arkeologi, Satyawati Suleman dikenal sebagai ahli Ikonografi (seni arca). Pada tahun 1954, bersama-sama dengan R.P. Soejono, Uka Tjandrasasmita, Boechari, Basoeki dan para arkeolog Belanda melakukan ekspedisi ke Sumatra, terutama ke Sumatra Selatan dan

Jambi. Ekspedisi yang dilakukannya itu, merupakan rintisan jalan untuk menelaah tentang Kerajaan Sriwijaya, khususnya studi tentang ikonografi arca-arca di Sumatra.

5. R.P. Soejono



Gambar 2.15.R.P. Soejono

(<http://litbang.kemdikbud.go.id/arkenas/page/profile/perintis-arkeologi.>)

Lahir di Mojokerto pada 27 November 1926. Lulus sebagai sarjana arkeologi dari Fakultas Sastra Universitas Indonesia pada tahun 1959, dan mendapat gelar Doktor dari fakultas tersebut pada tahun 1977. Pengalamannya dalam penelitian prasejarah telah dimulai sejak tahun 1953 ketika masih menjadi mahasiswa dengan selalu menyertai van Heekeren melakukan penelitian di berbagai tempat di Indonesia. Pada tahun 1956 beliau secara resmi mulai bekerja pada Dinas Purbakala, dan ketika pada akhir tahun tersebut van Heekeren meninggalkan Indonesia, maka pekerjaannya dilanjutkan oleh Soejono. Penelitian yang pertama dilakukannya ialah mengadakan survei di daerah Buni (Bekasi) pada tahun 1960.