



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. Teori *Motion Comic*

Le (2012) mengatakan bahwa *Motion Comic* merupakan sebuah adaptasi dari buku komik namun memiliki efek animasi yang bergerak seperti animatic. Komik bergerak atau yang biasa disebut sebagai *motion comic* yang merupakan bagian dari elemen buku komik yang dipadukan dengan animasi sehingga visual dalam komik tersebut bergerak. Mason (2014) juga memiliki pendapat tentang kaitannya antara *motion graphic* dan *motion comic*. Menurutnya pada saat itu *publisher* komik ingin menjadikan komik tradisional sebagai *motion comic* dengan cara meminta bantuan kepada *motion graphic artist* agar gambar komik tersebut bergerak. *Motion graphic* dan *motion comic* memiliki persamaan yang serupa karena sama-sama memiliki objek yang bergerak, yang membedakan adalah pada *motion graphic* terdiri dari berbagai jenis shape yang digerakan sedangkan pada *motion comic* yang bergerak adalah gambar ilustrasi yang ada pada komik tradisional. Dalam *Motion Comic* juga terdapat efek suara maupun *voice acting* karena komik tersebut dilakukan pada media digital.

Greene (2005) menjelaskan alasan mengapa *motion comic* tersebut dapat muncul dan menjadi semakin populer. Pada dasarnya *motion comic* dirancang bagi para *audience* yang tidak hobi membaca komik namun lebih tertarik untuk menonton sehingga *motion comic* tersebut muncul. *Motion comic* tersebut hadir dengan tingkat popularitas yang cukup tinggi beberapa tahun terakhir, seperti pada

motion comic bergenre *superhero* berjudul *X-Men* yang membuat batu loncatan untuk terjun ke media *Netflix* dan *Youtube*.

Begitu juga yang dikatakan oleh Smith (2015) bahwa Fenomena *Motion Comic* memiliki berbagai jenis variable sebagai berikut:

1. *Paneling*

Dalam pembuatan *motion comic* terdapat 3 jenis cara dalam menggunakan sistem panel. Sistem yang pertama dengan menggunakan berbagai banyak panel yang akan tampil dalam sebuah *screen*, yang kedua adalah terdapat efek animasi ketika pergantian panel terhadap panel berikutnya, dan yang ketiga adalah hanya menggunakan satu layar seperti film.

2. *Motion*

Motion comic memiliki berbagai jenis cara menggerakkan karakter maupun objek aset visual, yaitu dengan cara menggerakkan karakter dengan latar *background* yang terpisah dengan objek karakter. Yang kedua dengan menggunakan permainan kamera kepada bagian panel yang ditampilkan seperti *pans* dan *zoom*. Yang ketiga menggunakan kombinasi dari efek pergerakan kamera dan pergerakan objek aset visual.

3. *Audio*

Terdapat berbagai jenis cara untuk menyampaikan pesan dialog pada *motion comic* yaitu dengan menggunakan balon teks serta efek *voiceover*, yang kedua hanya dengan menggunakan suara *voiceover*, dan

yang terakhir dengan penggabungan *voiceover*, balon teks, serta *soundtrack effect*.

4. *Narrative Fidelity*

Beberapa *motion comic* yang sudah ada dibuat berdasarkan dari cerita komik yang sudah ada lalu dibuat *motion comic*, namun ada juga yang membuat cerita baru yang langsung akan dibuat menjadi *motion comic*.

5. *Spatial Depth*

Merupakan sebuah efek kedalaman terhadap *motion comic* dengan cara memberikan efek blur pada layer yang berbeda.

6. *Genre*

Motion comic umumnya didominasi oleh genre *superhero* seperti pada tahun 2008 *motion comic* yang berjudul *Watchmen* menjadi salah satu *motion comic* yang cukup dikenal.

7. *Distribution*

Motion comic dapat masuk ke berbagai media seperti *streaming online* melalui internet atau diakses melalui *mobile device* dengan *streaming online*.

2.2. Teori Membuat Karakter

Menurut Maestri (1999), Karakter desain merupakan media yang digunakan sebagai pembentuk sebuah cerita sehingga bentuk visualisasi karakter desain perlu dilakukan sebelum memasuki tahap *storyboard* yang sudah ditentukan melalui cerita dan bentuk karakter. Dalam membuat karakter desain yang baik maka kita perlu melakukan tahap *development* pada sebuah karakter yang akan berkaitan

dengan sebuah cerita. *Personality* merupakan prinsip yang harus diterapkan pada sebuah karakter yaitu bagaimana sifatnya, cara berbicara, cara berfikir dan hal lainnya. Karakter desain yang baik harus dapat disukai dan dapat diingat meskipun karakter tersebut memiliki sifat yang baik, jahat, lucu, senang dan sedih.

Sebuah karakter yang baik umumnya dapat dimengerti oleh manusia dan memiliki fungsi utama pembentuk sebuah cerita agar pesan dapat tersampaikan melalui cerita visual. Sesuatu yang dapat membuat karakter tersebut menarik adalah sebuah *style* atau proporsi bentuk tubuh karakter. Bentuk karakter dapat menentukan sifat pada karakter, misalnya karakter *Spongebob Square Pants* yang memiliki bentuk dasar kotak, namun karena karakter tersebut bukanlah karakter yang kaku maka diberi lekukan atau tidak terlalu bersudut yang dipadukan dengan bentuk lingkaran.

2.2.1. *Archetypes Characters*

Pada karakter memiliki *role* yang berbeda-beda. Campbell (1949) mendeskripsikan berbagai jenis *Archetype* yang karakter temui di perjalanan *journey* mereka, diantaranya adalah:

1. *The Hero*

merupakan karakter *hero* yang akan melakukan perjalanan terhadap suatu *quest* atau *journey*. Karakter *hero* pada umumnya memiliki sifat pemberani.

2. *The Wise Old Man/Woman*

Jenis karakter ini biasa disebut sebagai mentor yang berfungsi untuk memberi arahan atau memberi berbagai latihan kepada *hero*.

3. *The Herald*

Karakter yang memberikan *Call to Adventure* dengan mengatakan atau melakukan sesuatu yang memaksa *hero* untuk bertindak.

4. *The Maiden*

Karakter feminis yang melambungkan kepolosan dan selalu bergantung pada orang lain.

5. *The Trickster*

Merupakan karakter penipu yang akan menyebabkan kekacauan untuk karakter lain. Karakter ini tidak selalu melakukan tindakan yang negatif seperti karakter penipu dapat menjadi sekutu dengan *hero*.

6. *The Fool*

Karakter ini memiliki sifat optimis, beruntung dan sifat yang lucu namun terkadang suka melakukan hal-hal yang bodoh.

7. *The Mother*

Seorang ibu yang memiliki sifat penyayang dan pelindung.

8. *The Father*

Seorang ayah yang memiliki sifat berwibawa dan kuat.

9. *The Devil Figure*

Merupakan sosok seperti iblis yang dapat menggoda *hero* dengan kekuatan, pengetahuan, atau kekayaan.

Dari berbagai jenis informasi *Archetype* diatas, Phillips dan Hauntley (2004) juga menafsirkan delapan narasi *Archetype* yang memiliki dua kategori

yaitu *driver characters* dan *passenger characters*. Dalam struktur ini dibagi dalam empat pasang:

The Driver Characters:

1. *Protagonist*

Merupakan karakter utama pada sebuah cerita dan yang paling dekat oleh para *audience* sehingga dapat diidentifikasi sebagai karakter utama.

2. *Antagonist*

Merupakan musuh protagonis yang tujuannya memberi hambatan dan menghalangi perjalanan protagonis.

3. *Guardian*

Merupakan karakter pelindung dan yang memberi panduan kepada karakter protagonis. Karakter ini juga mirip dengan mentor.

4. *Contagonist*

Merupakan karakter yang bertindak berlawanan dengan *guardian*. Karakter ini akan menyesatkan karakter protagonis dan memberikan hambatan, namun tidak selalu bertindak untuk melawan protagonis.

Sedangkan untuk *The Passenger Characters* terdiri dari:

1. *Sidekick*

Merupakan karakter teman dekat dan mendukung karakter protagonis dengan penuh keyakinan.

2. *Skeptic*

Merupakan kebalikan pola karakter *Sidekick* yaitu pesimis terhadap karakter protagonis.

3. *Reason*

Merupakan *archetype* yang mendefinikan karakter yang keren, berkepala dingin dan rasional.

4. *Emotion*

Merupakan *archetype* emosi yang mendefinisikan karakter yang tidak terkendali serta cepat marah namun juga berempati dengan orang lain.

2.2.2. Teori *Personality* dan *Shape*

Alex (2013) mengatakan bahwa dalam melakukan tahap *developing character*, ada baiknya mengetahui terlebih dahulu prinsip dasar ketika mendesain sebuah karakter. Sebuah karakter harus memiliki fungsi yang dapat dimengerti oleh otak manusia. Penerapan *simplicity* pada *shape* juga sangat bagus untuk menggambarkan proporsi karakter yang sesuai dengan *personality* karakter.

LeMind (2013) membahas persoalan tentang sifat-sifat karakter melalui penggambaran bentuk geometri. Dalam bentuk geometri terdapat 5 macam bentuk yang berkaitan dengan *personality* karakter yaitu:

1. Persegi empat



Gambar 2. 1. Karakter Disney Pixar yang bernama Carl.

(sumber: <https://goo.gl/IIjmi>)

Seperti pada gambar diatas, bentuk segi empat melambangkan sifat yang tidak mengenal rasa lelah, memiliki sifat ketekunan dan selalu memiliki tekad untuk berusaha dalam mencapai suatu keinginan. Persegi juga memiliki sifat yang cenderung rapih dan tersusun dengan baik. Bentuk persegi yang diterapkan pada sifat karakter cenderung mengacu pola pikir pada otak disebelah kiri yang cenderung memiliki pemikiran logis.

2. Segitiga

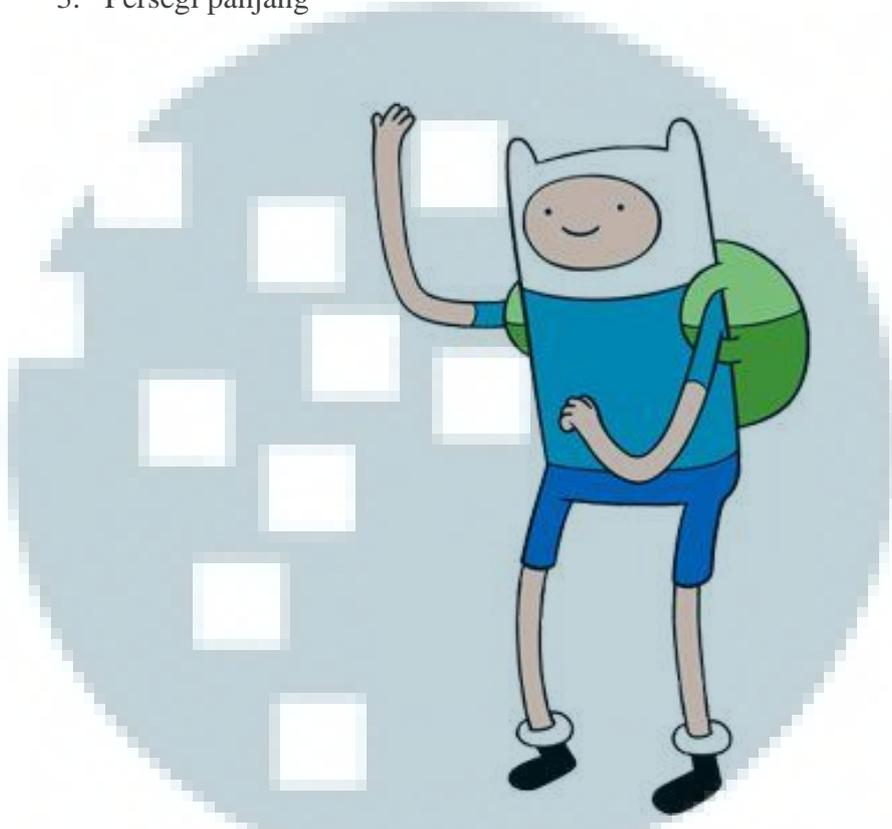


Gambar 2. 2. Karakter pada film *Spongebob Squarepants* yang bernama Mr. Crab.

(sumber: <https://goo.gl/gMmtBx>)

Bentuk ini memiliki sifat karakter sebagai seorang pemimpin dan memiliki kemampuan untuk menganalisis dalam suatu masalah yang difokuskan seperti pada gambar diatas. Segitiga juga memiliki sifat karakter yang percaya diri, namun segitiga memiliki sifat yang negatif yaitu sulit untuk mengakui kesalahan mereka dan selalu mementingkan diri sendiri.

3. Persegi panjang



Gambar 2. 3. Karakter pada film *The Adventure Time* yang bernama Finn.

(sumber: <http://goo.gl/zqQaiC>)

Sifat pada bentuk persegi panjang melambangkan sifat ketidakpuasan dalam mencari peluang untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik, sehingga karakter tersebut selalu merasa ingin tahu dan keberanian untuk mencoba suatu hal.

4. Lingkaran



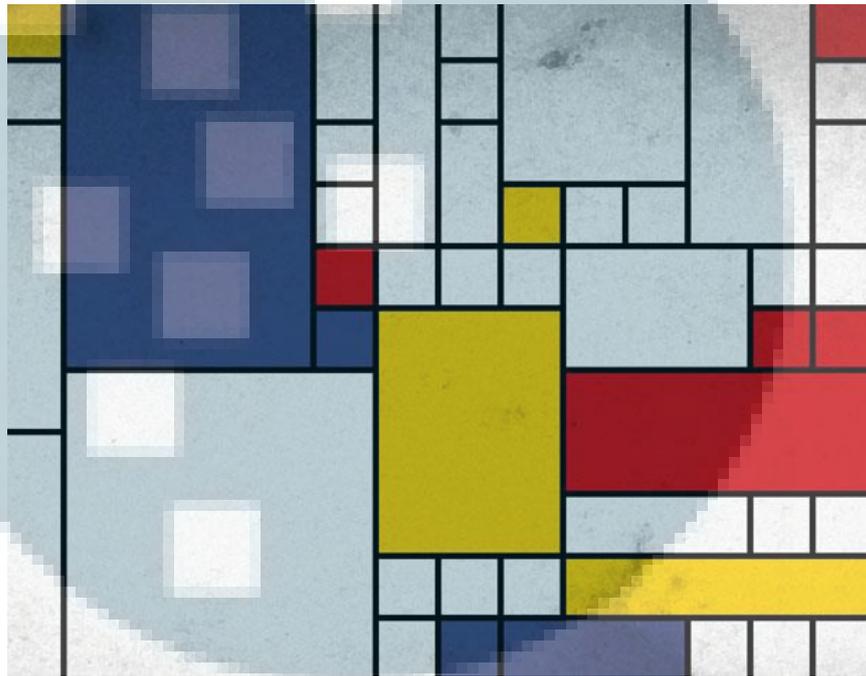
Gambar 2. 4. Karakter pada film *Monster Inc.*
yang bernama Mike Wazowski
(sumber: <http://goo.gl/dEVQLf>)

Seperti pada gambar diatas, lingkaran merupakan simbol kerukunan, yang artinya mereka memiliki hubungan yang baik terhadap orang lain. Lingkaran biasanya memiliki sifat yang memegang suatu tim karena memiliki sifat yang ke keluargaan dan memiliki sifat yang empati terhadap orang lain.

2.2.3. Teori *Minimalism*

Seni *Minimalism* merupakan *Art Movement* yang terjadi di Arose pada tahun 1960an yang muncul di New York dengan filosofi gaya seni modern untuk menolak daya

pola pikir yang sudah lama. Gaya tersebut ditemukan dan dipimpin bagi para seniman muda untuk mempertanyakan batas-batas konvensional dan seni yang cukup berpengaruh memiliki sifat dramatis serta abstrak ekspresionisme. Dalam seni minimalis ini memiliki ciri-ciri seperti warna yang terbatas namun kontras, adanya unsur *geometric shapes*, dan sedikit detail.



Gambar 2. 5. Seni lukis minimalism *Piet Mondrian* oleh Robson.

(sumber: <https://goo.gl/W7dcLf>)

Memasuki gaya ilustrasi yang mengangkat gaya *minimalism* sudah banyak dijumpai dalam membuat *concept art* dan karakter desain. Bone (2015) menjelaskan beberapa ide gagasan untuk membuat minimalis kedalam *aesthetic design*:

1. Menggunakan warna yang terbatas. Warna juga dapat memberikan menggambarkan sebuah emosi, *moods*, lokasi temperatur dan *personalities*.

2. Kontras sangat penting ketika menggunakan berbagai visual aset yang terbatas. Selain aset visual, ruang kosong antara item juga penting.
3. Menggunakan bentuk sederhana dan dapat dikenali. Dalam hal ini juga dapat berkeja dengan pemilihan warna yang tidak terlalu banyak.

Kesimpulan dari informasi diatas adalah tetap memperhatikan ruang kosong untuk menghindari kerumitan dari suatu item. Selain itu penggunaan warna yang kontras dan warna yang terbatas akan menjadi salah satu cara untuk membuat suatu desain menjadi minimalis.

Cara terbaik untuk memahami berbagai contoh dari berbagai pengembang *visual game developer* yang mengalami contoh besar dari seni minimalis. Berikut adalah berbagai visual minimalis yang diterapkan pada game desain:

1. *Super Hexagon*

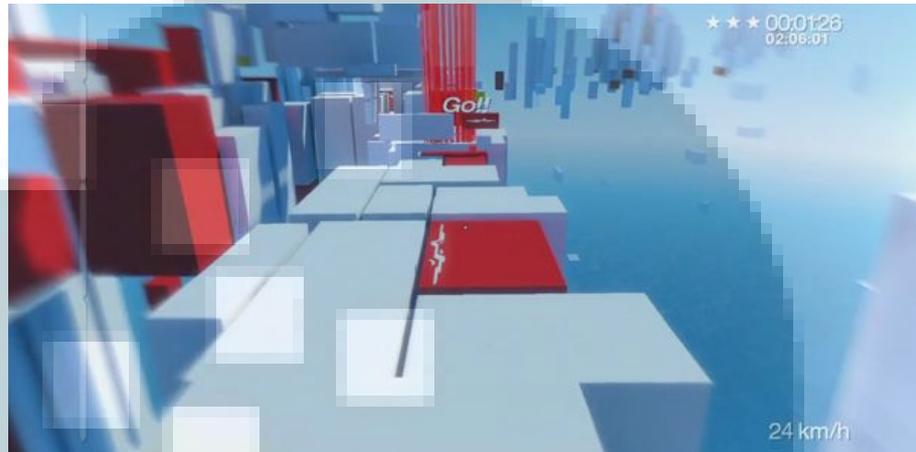


Gambar 2. 6. Gaya minimalis pada game *Super Hexagon*.
(sumber: <https://goo.gl/cZDAc8>)

Pada gambar diatas merupakan salah satu contoh bentuk visual minimalis dengan bentuk bentuk *geometric shapes* dan tetap konsisten menggunakan bentuk visual yang kaku terhadap game tersebut. Warna

yang dihasilkan juga cenderung memiliki warna yang kontras dan tetap menggunakan warna-warna terbatas.

2. *Mirrors Edge*



Gambar 2. 7. Gaya minimalis pada game *Mirrors Edge*.

(sumber: <https://goo.gl/0oxxPc>)

Pada visual game *Mirrors Edge* juga memiliki bentuk visual yang serupa dengan gaya minimalism *Super Hexagon* namun memiliki sifat kedalaman terhadap game tersebut karena merupakan game tiga dimensi. Sifat-sifat visual yang ditampilkan juga memiliki ciri yang serupa yaitu penggunaan warna yang terbatas, kontras dan seragam. Semua visual yang ditampilkan tetap konsisten di berbagai level pada permainan ini. Background yang ditampilkan memiliki sifat geometris dan kaku, beberapa diantaranya juga terdapat bentuk organis namun secara keseluruhan pada stage di game tersebut memiliki bentuk yang geometris. Pada visual diatas juga walaupun terkesan memiliki banyak shape pada background namun teta memperhatikan *space* dimana terdapat ruang kosong agar game tidak terlihat terlalu rumit.

3. *Journey*



Gambar 2. 8. Gaya minimalis pada game *Journey*.

(sumber: <https://goo.gl/MZxpJQ>)

Berikutnya adalah sebuah visual minimalism pada game yang berjudul *Journey* yang memperlihatkan ciri-ciri bentuk shape minimalis seperti pada bentuk gunung yang terlihat tidak terlalu memperhatikan kedetailan yang cukup mendalam atau bentuk padang gurun yang memiliki bentuk visual yang *soft* seperti yang dihasilkan dari warna pasir yang berwarna merah muda. Namun dari segi karakter tersebut walaupun minimalis juga memiliki kedetailan terhadap pakaiannya yang memiliki pattern yang cukup detail tapi tetap menjaga konsistensi minimalis. Semua bentuk visual yang dihasilkan dari segi karakter dan background memiliki bentuk-bentuk visual yang geometri namun juga terdapat unsur organis.

4. *Transistor*



Gambar 2. 9. Gaya minimalis pada game *Transistor*.

(sumber: <https://goo.gl/oITeT5>)

Pada gambar diatas merupakan visual dari game berjudul *Transistor*. Visual yang ditampilkan memiliki bentuk-bentuk yang minimalis dan tetap menjaga konsistensi. Perpaduan warnanya juga seimbang dan tetap kontras. Pada game tersebut juga memiliki bentuk-bentuk geometris dan organis.

2.2.4. Teori Warna

Warna memiliki berbagai definisi. Olesen (2016) mendefinisikan berbagai jenis warna terhadap psikologi yaitu:

1. Hitam

Merupakan warna otoritas kekuasaan namun juga diartikan sebagai warna kematian. Warna hitam biasa juga merupakan warna yang kuat dan dapat dicirikan sebagai karakter penyendiri atau jahat.

2. Putih

Merupakan lambang kepolosan dan lambang kemurnian. Warna ini juga memiliki sifat kebersihan, ketenangan, kerendahan hati dan kehormatan.

3. Merah

Merupakan warna yang emosional dan bisa juga diartikan sebagai warna yang penuh energi, penuh semangat, cinta, api, perang, kekerasan dan panas.

4. Biru

Merupakan warna langit dan laut. Biru juga mengartikan sebagai sifat tenang, dingin, kepercayaan, loyalitas dan menyedihkan.

5. Hijau

Merupakan warna yang melambangkan alam dan warna yang memiliki sifat menenangkan, kesehatan, keberuntungan, kemurahan hati, kecemburuan, iri hati, dan kemalangan.

6. Kuning

Merupakan warna ceria karena memiliki warna yang cerah, optimis, harapan, idealism, kecemburuan, pengkhianatan serta warna penyakit.

7. Ungu

Merupakan warna kerajaan dan berkonotasi mewah, kekayaan dan kecanggihan. Selain itu juga dapat diartikan sebagai warna feminin dan romantis.

8. Coklat

Warna ini merupakan warna seperti bumi yang berlimpah alam. Warna ini juga dapat diartikan warna yang sedih, perapian, kehandalan, kenyamanan, kesederhanaan dan memiliki daya tahan.

9. Orange

Warna yang memiliki energy, keseimbangan, kehangatan, antusiasme, dan flamboyan.

10. Abu-abu

Warna ini memiliki sifat kecerdasan, melankolis, keamanan, kesopanan, kesehatan dan kesedihan.

2.3. Tiga Dimensional Character

Dalam pembuatan karakter desain menurut Egri (1995), terdapat tiga aspek utama yang berperan penting untuk membentuk suatu cerita. Berikut adalah tiga dimensi karakter:

1. Aspek Fisiologis

Merupakan aspek yang berkaitan dengan fisik pada karakter seperti bagaimana penampilan karakter tersebut, bagaimana secara kondisi fisik tokoh karakter tersebut seperti jenis kelamin, umur, warna rambut, bentuk tubuh karakter, warna kulit, berbagai ekspresi wajah dan *gesture* tubuh karakter, hingga kondisi fisik yang berkaitan karakter. Aksesoris maupun gaya berpakaian juga merupakan aspek fisik pada sebuah tokoh.

2. Aspek Sosiologis

Merupakan aspek yang berkaitan dengan kondisi sosial pada karakter tersebut atau yang berkaitan dengan lingkungan sekitarnya. Berikut ini yang berkaitan dengan sosiologi karakter:

1. Ekonomi: merupakan kondisi status sosial perekonomian karakter.
2. Keluarga: menjelaskan tentang kondisi keluarga pada karakter seperti memiliki ayah dan ibu hingga saudara.
3. Ras: merupakan status ras karakter terhadap lingkungan, hal ini juga berkaitan dengan warna kulit, ukuran tubuh, hingga bentuk wajah terhadap karakter.
4. Status pendidikan dan pekerjaan: berisikan tentang karakter tersebut apakah memiliki status pendidikan dan apakah sudah memiliki pekerjaan.
5. Status pernikahan: menjelaskan apakah sang karakter sudah menikah atau belum.
6. Agama: sebuah kepercayaan pada karakter.

3. Aspek Psikologis

Merupakan aspek yang bersifat kejiwaan pada karakter. Sesuatu yang bersifat kejiwaan biasanya berkaitan dengan pikiran, perasaan serta kemauan. Untuk dapat mengerti aksi pada karakter maka karakter tersebut harus memiliki motivasi yang berkaitan dengan cerita sehingga kita dapat mengetahui seperti apa psikologis pada karakter tersebut.

2.4. Petualangan Fantasi

Dalam cerita petualangan fantasi diceritakan terdapat sebuah karakter *heroic* protagonist dan menurut Gardner (2016) mengatakan bahwa cerita petualangan umumnya laki-laki, begitu juga yang dikatakan oleh Dockterman (2016) bahwa film protagonis perempuan kurang begitu menjual dan tercatat sebesar 12% dari protagonis dan 30% dari semua karakter utama di atas 100 film terlaris 2014 adalah perempuan. Dalam karakter petualangan juga harus memiliki sifat pemberani serta cerita petualangan harus terdapat sebuah *quest* yaitu misi yang akan dilakukan sang karakter protagonis untuk mendapatkan sesuatu dengan melewati berbagai rintangan. Selain pembahasan ciri-ciri karakter juga latar tempat petualangan fantasi memiliki lokasi yang tidak biasa. Genre petualangan fantasi dikenal membawa tindakan berbahaya dan terdapat unsur kekerasan yang akan dilakukan seorang karakter *heroic* dalam melakukan perjalanannya.

UMMN