



### **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**

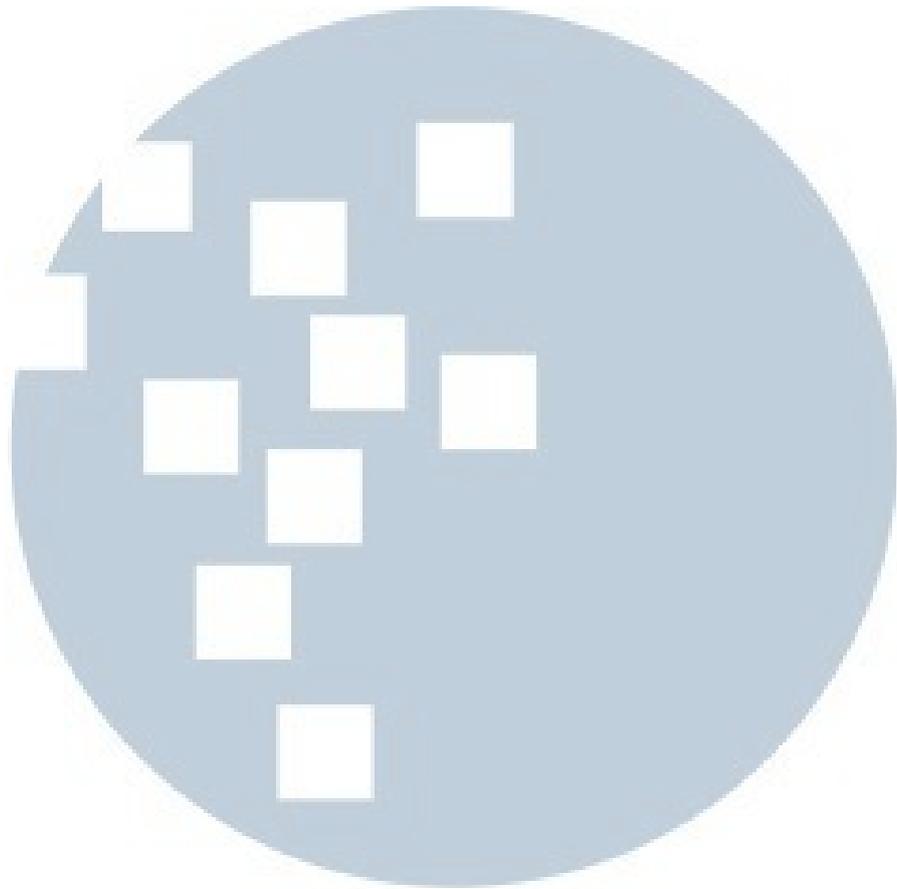
Animasi menurut Suheri (2006) “merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan pergerakan”. Animasi berfungsi sebagai media untuk menyampaikan sebuah informasi melalui sebuah cerita. Proses animasi adalah proses membuat benda yang awalnya merupakan benda mati secara berurutan dalam posisi yang berbeda seakan-akan menjadi hidup atau bergerak. Objek yang di animasikan inilah yang dinamakan sebagai tokoh dalam sebuah cerita.

#### **2.2. Tokoh**

Menurut Aminudin (2002) tokoh merupakan pelaku utama dalam film maupun animasi. Menurut Aminudin (2002) tokoh adalah pelaku yang mengalami suatu peristiwa dalam cerita, pendapat ini didukung *Sullivan (2008)* yang mengatakan bahwa cerita merupakan bagian yang dimiliki sebuah tokoh karena tanpa tokoh, sebuah cerita tidak akan berjalan.

##### **2.2.1. Perancangan Tokoh**

Menurut *Su dan Zhao (2012)*, *character design* berarti mendesain sebuah tokoh berupa manusia atau menyerupai manusia. Setiap tokoh tersebut mempunyai keunikan khusus. Pengertian dari *character design* adalah merancang tokoh dari tubuh dan penampilan luar tokoh, termasuk model



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

rambut, pakaian yang digunakan, dan properti yang digunakan oleh tokoh. Menurut *Karen Sullivan (2008)*, tokoh yang baik adalah yang dipercaya dan dapat diingat. Tokoh yang dipercaya adalah tokoh yang biasa menemukan jati dirinya dengan cara yang tidak biasa dan benar-benar bertanggung jawab terhadap suatu keadaan. Tokoh yang dapat diingat adalah tokoh yang visualnya menarik dan mempunyai fungsi untuk mengangkat jiwa emosional penonton melalui suatu kejadian dalam cerita.

### **2.3. *Tri-Dimensional Character***

Menurut teori *Egri (1985)* yang di kutip oleh I Wayan Mulyawan (2015), untuk mendapatkan cerita yang baik maka tokoh di dalam sebuah cerita harus memiliki 3 dimensional karakter sebagai struktur dasarnya. 3 dimensional karakter itu terdiri dari dimensi fisiologis, dimensi sosiologis dan dimensi psikologis. Ketiga itu merupakan unsur-unsur yang membangun watak sebuah tokoh dan saling berhubungan satu sama lainnya

#### **2.3.1. Dimensi Fisiologis**

Dimensi fisiologis adalah kondisi fisik tokoh yang ada di dalam cerita. Dimensi fisiologis ini mengacu kepada fisik seseorang apakah dia tinggi, pendek, besar, kecil, postur badan tegap, postur badan bungkuk, ada cacat tubuh, dsb.

### **2.3.2. Dimensi Sosiologis**

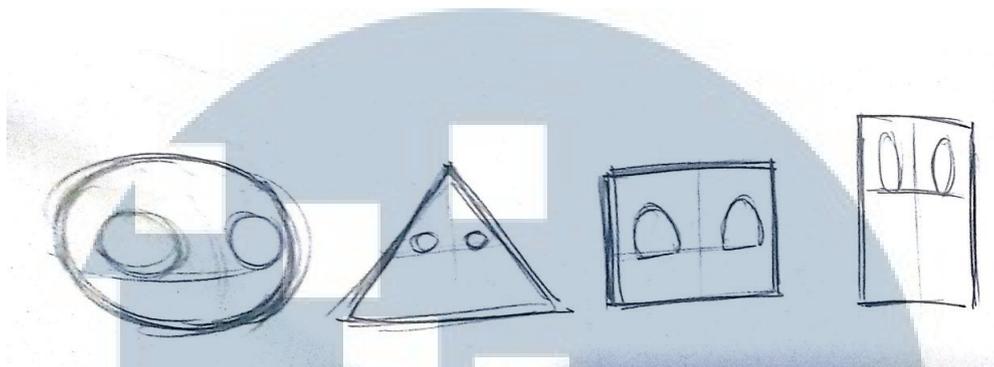
Dimensi sosiologis adalah kondisi sosial tokoh dengan lingkungan sekitarnya. Dimensi sosiologis ini mengacu kepada sosial seseorang bagaimana hubungan tokoh dengan lingkungannya, apakah dia menyukai lingkungannya, bagaimana latar belakang pendidikan tokoh, bagaimana masa kecil tokoh tersebut, apa pekerjaannya.

### **2.3.3. Dimensi Psikologis**

Dimensi psikologis adalah kondisi kejiwaan tokoh. Dimensi psikologis ini mengacu kepada jiwa seseorang apa yang membuat dia marah, tertawa, menangis, apakah tokoh menyukai pribadinya sendiri, apa yang menjadi jati diri si tokoh, apa yang menjadi ketakutan bagi si tokoh.

## **2.4. Bentuk**

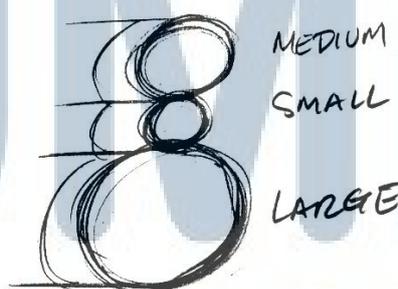
Pada umumnya Elemen bentuk adalah gabungan dari garis yang ditempatkan berdekatan dan memiliki diameter, tinggi dan lebar. Menurut *Bancroft (2006)*, Bentuk juga memiliki bentuk primer, yaitu segitiga, persegi/persegi panjang dan lingkaran. Masing-masing bentuk tersebut mempunyai simbol yang berbeda-beda. Lingkaran mempunyai simbol kebaikan, kemenarikan, dan orang yang ramah. Persegi atau persegi panjang mempunyai simbol orang yang bisa di andalkan dan suka bermain dengan hal yang berat. Segitiga mempunyai simbol sebagai orang jahat, mencurigakan dan biasanya diterapkan kedalam desain karakter orang jahat atau penjahat.



Gambar 2.1. Bentuk dasar  
(*Creating Characters with Personality, 2006*)

## 2.5. Ukuran

Pada umumnya elemen ukuran adalah elemen yang menunjukkan seberapa besar atau kecilnya sebuah objek atau sebuah hal. Menurut *Tom Bancroft (2006)*, ukuran yang menarik dapat membuat bentuk tokoh menjadi semakin kuat dan menarik. Dengan mengurutkan ukuran struktur tubuh karakter dari paling atas yaitu dari sedang, kecil dan besar karakter menjadi semakin menarik karena struktur seperti itu membuat desain karakter semakin baik.



Gambar 2.2. Ukuran tubuh  
(*Creating Characters with Personality, 2006*)

## 2.7. Komedi

Menurut *Taflinger (1996)* Komedi adalah sesuatu yang membuat orang tertawa, itulah basis dari sebuah komedi. *Bergson (2006)* berkata bahwa “komedi adalah manusia dan kita menertawakan apa yang mereka lakukan”. Menurut *Thompson*, tipe karakter tertentu menjadi konvensional, termasuk yang mengacu pada tokoh pengendali, tokoh yang bereaksi terlalu berlebihan, dan tokoh yang menjadi pengganggu. Sebagai bagian dari komedi, banyak kartun yang menggunakan sepasang karakter yang berlawanan dengan menjadikan satu tokoh sebagai pengendalinya, dan yang satu lagi sebagai tokoh yang di kendalikan. Tokoh pengendali adalah tokoh yang secara kepiantarannya, psikologinya, maupun secara verbalnya unggul dari tokoh yang lebih kuat darinya. Contohnya adalah tokoh *bugs bunny* yang selalu bisa menghindar dari tembakan musuhnya.



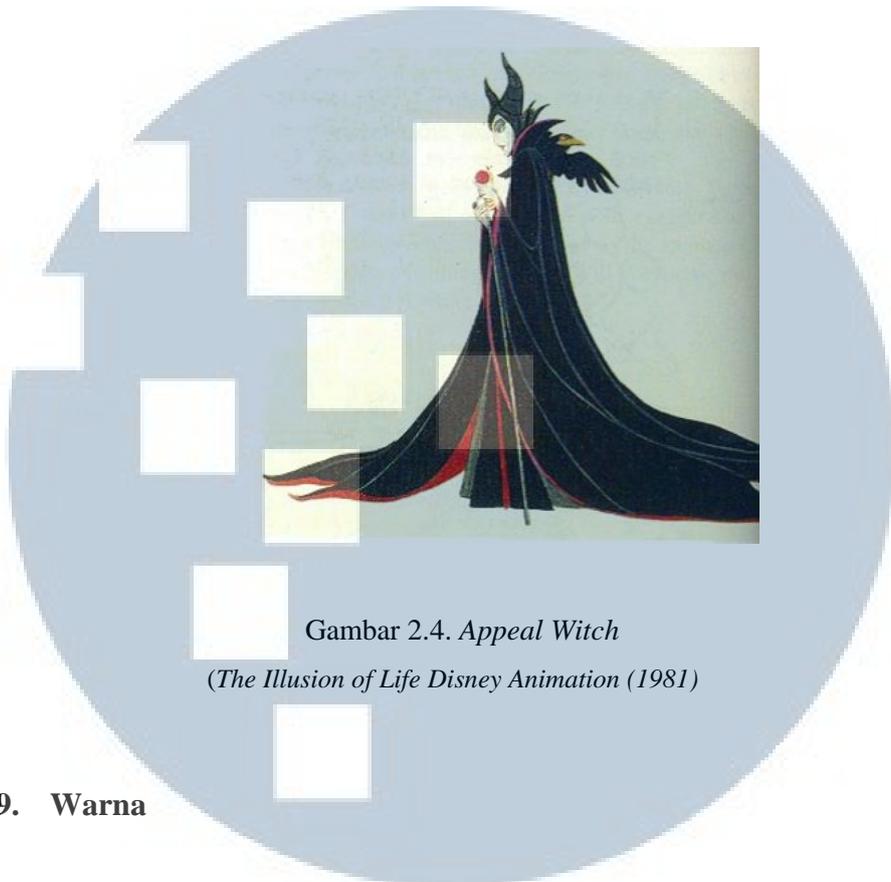
Gambar 2.3. *Bunny & Elmer*  
(<https://www.google.co.id>)

### 2.7.1. Komedi Slapstick

Menurut *Peacock (2014)* slapstick paling awal dapat ditemukan dalam pertunjukan *live theatre* dan perkembangannya dapat ditelusuri melalui berbagai bentuk *theatre* yang didominasi populer mulai dari komedian *dell'arte*, *punch* dan *judy*, badut sirkus, hingga pantomim. *Slapstick* umumnya dipahami sebagai humor fisik yang kuat dan hiperbola dimana *stunt*, akrobat, rasa nyeri dan kekerasan ada di dalamnya. Komedi jenis ini sudah ada sejak *aristophanes*, namun bentuk yang dikenal sebagai *slapstick* muncul menjadi satu-satunya kondisi komedi di bioskop Amerika awal.

### 2.8. Appeal

*Appeal* berkaitan dengan keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi. Secara umum *appeal* berfungsi sebagai pembeda dari tokoh satu dengan tokoh yang lainnya. Menurut *Thomas dan Johnson (1981)* *appeal* adalah segala sesuatu yang orang ingin lihat, kualitas pesona, desain yang menyenangkan, kesederhanaan, komunikasi dan ketertarikan. Di dalam bukunya pun juga dikatakan sebuah desain karakter yang rumit atau membingungkan bisa tidak memiliki daya tarik dan *Character Designer* dapat menemukan area pada karakter untuk mendorong dan membesar-besarkan untuk menciptakan sebuah karakter yang lebih unik yang akan menonjol di memori penonton.



Gambar 2.4. *Appeal Witch*  
(*The Illusion of Life Disney Animation (1981)*)

## 2.9. Warna

Menurut *Bleicher* (2012), dalam bukunya berjudul *Contemporary Colour: Theory & Use* dikatakan bahwa tahun 1960, *Dr. Max Luscher* mengembangkan uji warna untuk menentukan sifat kepribadian dan kelainan. Uji warna *Luscher* ini telah menjadi standar dan dianggap sebagai alat wawasan kepribadian paling andal karena hasilnya telah teruji apalagi bagi orang yang memiliki gangguan penglihatan terutama pada warna. Ujian sederhana dan yang sering digunakan adalah dengan menggunakan delapan warna yang terdiri dari 4 warna primer biru gelap, merah jingga, kuning dan hijau menjadi grup warna pertama yang diuji dan diikuti warna ungu dan warna netral coklat, abu-abu dan hitam sebagai grup warna kedua atau pelengkap.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Berikut adalah warna beserta kepribadian masing-masing warna menurut *Bleicher* :

### 1. Biru

Warna ini mewakili ketenangan, harmoni, dan kenyamanan. Variasi lainnya adalah biru tua. Warna yang merepresentasikan ketenangan, harmonisasi dan kenyamanan. Saat biru dipilih pertama kali, hal ini membuat biru mencerminkan bahwa individu membutuhkan kestabilan mental untuk istirahat, bersantai, dan keinginan untuk *recharge*. Biru sendiri berhubungan dengan pikiran dan kondisi mental seorang individu. Kesan yang sangat menonjol dari warna biru adalah dingin dan kesepian. Menurut *Wright (2003)*, biru dapat digambarkan sebagai Kecerdasan, komunikasi, kepercayaan, efisiensi, ketenangan, tugas, logika, kesejukan, refleksi, tenang. Adapun sifat negatifnya adalah dingin, tidak emosional, tidak beralasan, dan acuh tak acuh.

### 2. Hijau

Warna hijau mewakili sikap tegas dan menuntut, terutama peduli dengan diri seseorang dan keuntungan pribadi seseorang. Warna hijau bisa juga dikaitkan dengan uang dan kekayaan, serta orang yang ingin sukses. Menurut *Wright (2003)*, Hijau dapat digambarkan sebagai harmoni, keseimbangan, penyegaran, cinta universal, istirahat, restorasi, kepastian, kesadaran lingkungan, keseimbangan, kedamaian.

### 3. Merah

Warna merah bersifat energik yang memberikan nafsu makan, rasa lapar, dan hasrat. Warna merah merupakan warna seksual yang kuat, sehingga kemampuan untuk

memenuhi kebutuhan seseorang mungkin akan sulit untuk dilakukan. Menurut *Wright (2003)*, warna merah dapat dihubungkan dengan kekuatan, kehangatan, maskulin, kegembiraan. Adapun sifat negatif merah adalah sifat agresif dan amarah.

#### 4. Kuning

Warna kuning menggambarkan kerapuhan, ketakutan, kecemasan dan depresi. Kuning terang memberikan kesan cerah dan kebahagiaan. Namun juga menggambarkan seseorang yang sedang mengalami masalah personal yang cukup serius. Warna ini bisa memiliki kesan religius. Individu yang memilih warna ini adalah seseorang yang sangat menantikan masa depan. Menurut *Wright (2003)*, kuning dapat menggambarkan optimisme, kepercayaan diri, harga diri, kekuatan emosional, keramahan dan kreativitas. Selain itu adapun sifat negatifnya adalah ketakutan, depresi, kerapuhan emosi dan bunuh diri.

#### 5. Ungu

Warna ini merepresentasikan seorang individu yang ingin melihat keajaiban dengan pandangan erotis dan intim. Jika warna ini di pilih oleh anak-anak, dapat berarti bahwa mereka ingin melihat dunia yang ajaib. Seorang dewasa yang memilih ini, dapat berarti bahwa individu tersebut sensitive dan memiliki keinginan atau tujuan hidup yang tidak realis

#### 6. Coklat

Warna ini adalah warna oranye yang mewakili sensasi dan fungsi tubuh. Warna ini bisa dikaitkan dengan orang yang memiliki perasaan tidak nyaman dan keinginan untuk memperbaiki suatu masalah atau situasi. Menurut *Wright (2003)*, Coklat dapat diartikan sebagai kurangnya humor, berat, kurang kecanggihan. Biasanya terdiri dari

warna merah dan kuning, dengan persentase hitam yang besar. Akibatnya, ia memiliki keseriusan yang sama seperti hitam, tapi lebih hangat dan lembut. Ini memiliki unsur sifat merah dan kuning. Coklat memiliki hubungan dengan bumi dan alam. Ini adalah warna yang solid dan dapat diandalkan dan kebanyakan orang merasa tenang mendukung lebih positif daripada warna hitam yang selalu populer, yang bersifat menekan, dan bukan pada pendukungnya.

#### 7. Hitam

hitam merepresentasikan keanarkisan dan protes. Individu yang memilih warna ini adalah seorang pemberontak yang menentang apapun. Namun juga seorang yang tidak akan menyerah dan merasa bahwa situasi tidak terjadi seperti yang mereka inginkan. Warna ini dapat diartikan seorang yang melawan takdir dan bertingkah laku beda dari kebanyakan orang.

#### 8. Abu-abu

Warna netral ini adalah warna yang tidak memihak pada siapapun karena warnanya yang berada di tengah hitam dan putih. Seorang yang memilih abu-abu adalah seorang individu yang ingin memisahkan diri dari semua orang dan apapun, membuat tembok untuk dirinya sendiri. Mereka melihat diri mereka menjalani kehidupan namun tidak terlibat. Mereka lebih memilih untuk berdiri sendiri dengan tenang. Menurut *Wright (2003)*, warna abu-abu dapat di hubungkan dengan kurangnya rasa percaya diri, *dampness*, depresi, hibernasi, kekurangan energi. Abu-abu murni adalah satu-satunya warna yang tidak memiliki sifat psikologis langsung. Ketiadaan warna virtual sangat menyedihkan dan ketika dunia berubah menjadi abu-abu, kita secara naluriah dikondisikan untuk menggambar dan bersiap untuk

hibernasi. Kecuali nada yang tepat benar, abu-abu memiliki efek peredam pada warna lain yang digunakan dengannya. Penggunaan abu-abu yang tinggi biasanya menunjukkan kurangnya kepercayaan diri dan rasa takut akan paparan.

#### 9. Putih

Menurut *Wright (2003)*, warna putih mempunyai sifat positif yaitu Kebersihan, kejelasan, kemurnian, kesederhanaan. Adapun sifat negatif dari putih adalah sterilitas, dingin, tidak bersahabat. Sama seperti hitam yaitu penyerapan total atau bisa dibilang warna padat.

