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 sebuah bahasa latin yaitu *anima* yang memiliki arti memberikan nyawa atau kehidupan pada sebuah objek mati. Animasi merupakan gambar dua dimensi yang seolah-olah hidup atau bergerak dikarenakan adanya kemampuan otak yang mampu menyimpan gambar-gambar sebelumnya (Pratista, 2008). Dapat dikatakan bahwa animasi adalah sebuah teknik pembuatan karya audio visual yang mengacu pada pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah diurutkan dari beberapa potongan gambar dan digerakan akan terlihat hidup.

Dalam penciptaan sebuah animasi kita memiliki kebebasan untuk mengatur realita yang ada, segala macam hal dapat digunakan untuk membuat cerita itu semakin menarik (Wright 2005). Gambar, boneka, benda atau hal-hal unik lain dibuat sehidup mungkin sehingga kita mampu meyakini bahwa mereka benar-benar hidup. Penciptaan animasi bisa datang dari segala hal aneh yang dapat kita bayangkan. Animasi adalah hal visual, mulai dari bergerak, berjalan dan berinteraksi dalam sebuah cerita, tidak hanya sebuah cerita narasi sehingga Wright mengatakan bahwa animasi yang baik adalah animasi yang beraksi, bukan hanya kepala yang berbicara.

2.1.1. Animasi 3 Dimensi

Animasi jenis ini menggunakan tiga sumbu yaitu sumbu X, sumbu Y dan sumbu Z sehingga objek tersebut mampu dilihat dari berbagai arah dan tidak secara

Perancangan Tokoh Tarman..., M Luthfi Rahmansyah, FSD UMN, 2018

horizontal dan vertical saja. Walau terlihat lebih rumit dari pada jenis animasi lainnya, animasi tiga dimensi (3D) memiliki kelebihan di mana teknik animasi ini memudahkan dalam pengaturan dan unsur-unsur penting dalam animasi seperti tekstur, tata cahaya serta pergerakan lainnya yang dapat diatur sesuai kebutuhan (Dan Ablan, 2002).

2.2. Tokoh dan perancangan tokoh

Menurut Aminuddin (1995) tokoh adalah seorang pelaku yang mengemban sebuah peristiwa di dalam suatu cerita fiksi sehingga tejadilah suatu cerita. Dalam peranannya, sebuah cerita biasanya dibentuk oleh 2 jenis tokoh yaitu protagonis dan antagonis.

Tokoh protagonis menurut Altenbernd dan Lewis (1996) mengatakan bahwa seorang protagonist adalah seorang yang menganut norma atau nilai yang ideal bagi kita sehingga kita akan mengaguminya. Sedangkan tokoh antagonis adalah tokoh yang menimbulkan konflik dan ketegangan kepada sang protagonis.

Menurut Su dan Vincent (2011) *designer characters* berarti mendesain seluruh atribut sang tokoh mulai dari fisik seperti rambut hingga pakaian dan aksesoris yang dikenakan sang tokoh yang dapat dilihat dengan kasat mata. Menciptakan sebuah tokoh bukanlah perkara mudah karena seluruh aspek yang ada pada diri sang tokoh dapat mempengaruhi bagaimana sebuah cerita berjalan. Tokoh harus dibuat dan dipikirkan sedemikian rupa agar mampu hadir secara natural dalam cerita tersebut.

Perancangan Tokoh Tarman..., M Luthfi Rahmansyah, FSD UMN, 2018

2.2.1. Archetype tokoh

Archetype berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu *archein* yang berarti asli dan *typos* yang berarti pola atau tipe. Jika diartikan secara harfiah, *archetype* berarti pola atau tipe yang orisinil. Dalam bukunya Tillman (2011) mengatakan bahwa untuk dapat membuat cerita yang menarik, seorang tokoh membutuhkan para tokoh pendukung lain untuk mendorongnya. Tokoh-tokoh pendukung tersebut nantinya akan membantu berkembangnya seorang tokoh utama dan jalannya cerita. Tokoh-tokoh tersebut tak luput dari konsep *archetype* sendiri.

The Hero yang merupakan seorang tokoh utama dalam sebuah cerita yang akan menjadi poros sudut pandang cerita tersebut.

Gambar 2.1. Contoh *The Hero*.
(Creative Character Design)

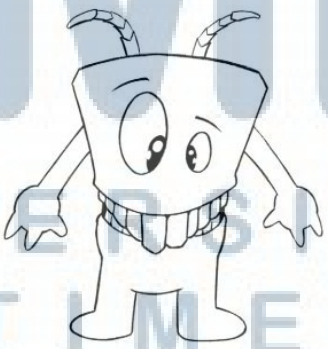
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Tarman..., M Luthfi Rahmansyah, FSD UMN, 2018

The Shadow merupakan lawan dari *The Hero*. Tokoh ini akan menciptakan konflik dan masalah untuk sang tokoh utama. Tanpa konflik dan masalah cerita akan terasa sangat membosankan dan hambar.

Gambar 2.2. Contoh *The Shadow*.
(Creative Character Design)

The Fool merupakan tokoh yang memulai tanpa mengetahui apapun dari awal dan menjalani cerita secara kebingungan. Seluruh keputusan yang diambil *The Fool* selalu membawa seluruh orang dalam masalah.



Gambar 2.3. Contoh *The Fool*.
(Creative Character Design)

Perancangan Tokoh Tarman..., M Luthfi Rahmansyah, FSD UMN, 2018

The Anima/Animus adalah tokoh perempuan yang merupakan mitra tokoh utama. Tokoh ini mewakili hasrat seksual kita yang digabungkan menjadi satu tokoh. Dengan kata lain anima dan animus mewakili ketertarikan cinta dalam ceritanya.

Gambar 2.4. Contoh *Anima*.
(Creative Character Design)

The Mentor adalah tokoh yang bermain sebagai peran kunci yang membuat sang tokoh utama mengetahui potensi besarnya. Biasanya diperankan oleh orang tua. Hal ini dikarenakan kebanyakan anggapan bahwa orang tua adalah sosok yang bijak.

Gambar 2.5. Contoh *The Mentor*.
(Creative Character Design)

Perancangan Tokoh Tarman..., M Luthfi Rahmansyah, FSD UMN, 2018

The Trickster merupakan tokoh yang berada di antara sisi baik dan buruk. Tokoh ini selalu mengarahkan cerita tergantung dari sisi mana ia diuntungkan. Trickster memiliki mental yang kuat dan mampu mengubah situasi sesuai harapannya. Trickser merupakan tokoh yang krusial karena ia dapat menjadi lebih kuat dibandingkan antagonis sekalipun.

Gambar 2.6. Contoh *The Trickster*.
(Creative Character Design)

2.2.2. Three Dimensional Character

Dalam bukunya Krawczyk dan Novak (2007) mengatakan bahwa langkah awal dari menciptakan tokoh adalah membuat latar belakang cerita dari setiap tokoh. Latar belakang tokoh dapat diciptakan dalam tiga tahapan yaitu dengan menentukan fisiologis, sosiologis dan psikologis. Seperti yang dikatakan Krawcyk dan Novak (2007) bahwa kondisi fisik seorang tokoh dapat mempengaruhi kepribadian karakter.

Perancangan Tokoh Tarman..., M Luthfi Rahmansyah, FSD UMN, 2018

Menurut beliau saat membicarakan tentang fisiologis maka kita akan membicarakan seluruh aspek yang ada pada fisik tokoh tersebut. Hal tersebut dapat berupa jenis kelamin, umur, warna rambut dan mata, postur tubuh, tampilan fisik (cantik, tampan, jelek.), ciri khusus/ tanda, gesture, ekspresi, genetika dan kondisi kesehatan (sakit, cacat, sehat).

Krawcyk dan Novak juga mengatakan bahwa status sosial dari seorang tokoh juga mampu dapat mempengaruhi pribadi sang tokoh. Seorang anak raja akan memiliki perwatakan yang manja, sedangkan seorang anak miskin akan menjadi pribadi yang tangguh dan tak mudah menyerah. Ada beberapa hal yang dapat membantu menentukan latar belakang sosial seorang tokoh di antaranya denganmembuat sang memiliki keluarga, hal itu akan mempengaruhi bagaimana sang tokoh memandang orang lain. Tokoh yang memiliki jenjang pendidikan tertentu akan mempegaruhi caranya berpikir. Akan sangat berbeda cara berpikir seorang dosen yang mengutamakan pendidikan dengan seorang petani yang hanya tahu cara bekerja. Jika kita menciptakan tokoh yang memiliki pekerjaan tertentu, kita harus memikirkan pula apa yang dirasakan sang tokoh dalam pekerjaannya tersebut. apakah sang tokoh menyukai atau tidak menyukai pekerjaan tersebut. Begitu juga dengan tokoh yang tidak memiliki pekerjaan, apakah ia ingin memiliki pekerjaan atau tidak menginginkan pekerjaan.

Agama atau kepercayaan dari sebuah tokoh juga mampu mengubah pola pikir dari sang tokoh. Apakah agama merupakan hal yang menyusahkan bagi tokoh itu atau menjadi ketertarikan baginya. Sang tokoh harus yakin dengan pilihannya di dalam dunia itu dan tau apa yang ingin dia lakukan du dunia itu. Bagaimanakah

Perancangan Tokoh Tarman..., M Luthfi Rahmansyah, FSD UMN, 2018

pandangan sang tokoh terhadap ras yang ada di dunianya juga mempengaruhi pola pikir sang tokoh. Klasifikasi sosial di dunianya akan mempengaruhi pandangan sang tokoh terhadap dunianya. Sang tokoh menikah atau tidak ingin menikah, bagaimanapun kita harus menentukan pandangan sang tokoh tentang pernikahan.

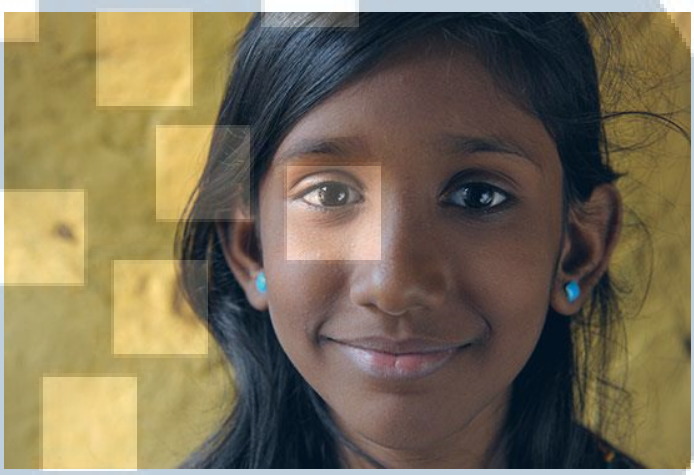
Seperti yang diutarakan oleh Krawcyk dan Novak, Psikologis membahas tentang perilaku dari sang tokoh. Perilaku dapat muncul dari emosi dan bersifat spontan. Beberapa hal yang dapat mempengaruhi psikologis sang tokoh di antaranya bagaimanakah sikap dari sang tokoh, apakah ia seorang yang pesimis atau optimis dalam kesehariannya? Apakah tokoh kita seorang jenius atau idiot? Apakah sang tokoh menyukai keramaian atau kesunyian? Apakah sang tokoh menyukai pergaulan? Apakah dia seorang pemarah? Apakah sang tokoh sering membicarakan hal-hal berbau sexualitas? Apakah arti dari benar dan salah bagi sang tokoh? Bagaimana cara ia menentukannya? Hal-hal tersebutlah yang ada pada psikologis.

2.3. Six Universal Emotions

Dalam risetnya tentang psikologi pada tahun 1960, Paul Ekman (2003) bersama dengan timnya melakukan survey dengan memberikan berbagai foto wajah dengan berbagai keadaan emosional yang berbeda kepada para subjek tes. Para subjek tes akan menilai dan mengklasifikasi keadaan emosional yang dihasilkan foto-foto tersebut. Dari data tersebut ditentukanlah daftar kemungkinan emosi yang ada. penelitian tersebut menghasilkan enam emosi inti yang disebut Ekman sebagai *Six Universal Emotion.*

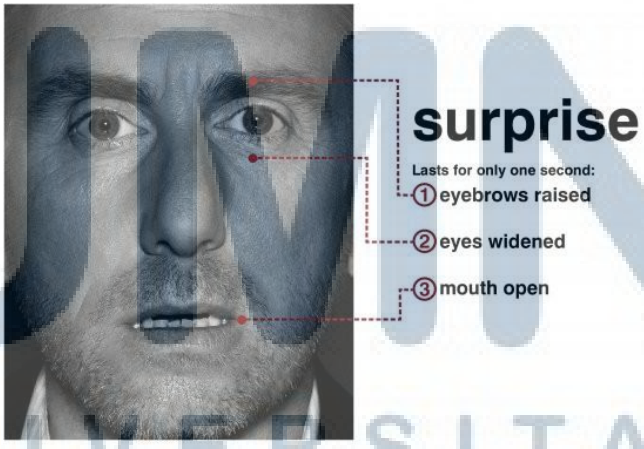
Perancangan Tokoh Tarman..., M Luthfi Rahmansyah, FSD UMN, 2018

Joy (atau biasa disebut '*Happiness*') digambarkan dengan mengangkat sudut mulut atau tersenyum dan mengencangnya kelopak mata.



Gambar 2.7. *Joy*
(https://www.compassion.com/Images/choose-joy-repeat.jpg)

Surprise digambarkan dengan alis melengkung, mata terbelalak lebar dan rahang sedikit menganga.



Gambar 2.8. *Surprise*.
(https://cdn-images-1.medium.com/max/1600/1*bkuQ2AiiGCzP7rPYAYlrrQ.jpeg)

Sadness digambarkan dengan sudut mulut yang turun, alis turun ke sudut serta kelopak mata terkulai.

Perancangan Tokoh Tarman..., M Luthfi Rahmansyah, FSD UMN, 2018

Gambar 2.9. *Sadness.*

(https://cdn-images-1.medium.com/max/1600/1*bkuQ2AiiGCzP7rPYAYlrrQ.jpeg)

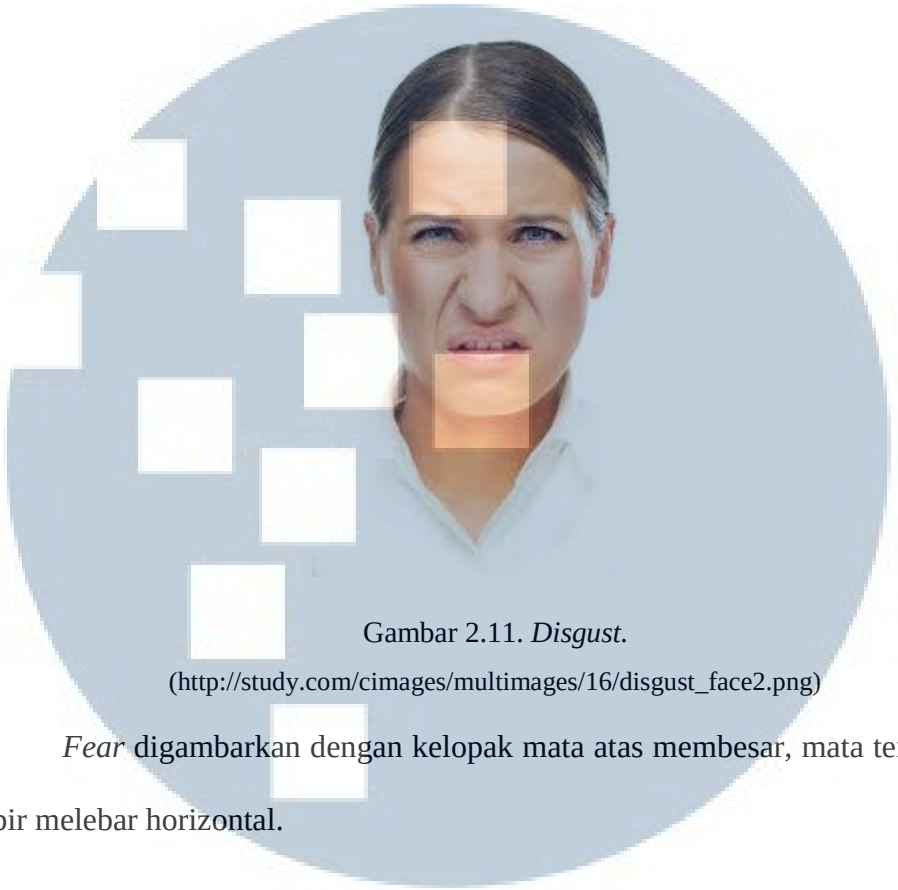
Anger digambarkan dengan alis turun, bibir menekan kuat serta mata yang melotot.

Gambar 2.10. *Anger*.

(https://static1.squarespace.com/static/55e5ce4ee4b0e9868ac1951d/t/5600a7c9e4b0270cd4b940fd/1442882419344/)

Disgust digambarkan dengan bibir bagian atas naik, jembatan hidung mengkerut dan pipi mengembang.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 2.11. *Disgust.*
(http://study.com/cimages/multimages/16/disgust_face2.png)

Fear digambarkan dengan kelopak mata atas membesar, mata terbuka dan bibir melebar horizontal.

Gambar 2.12. *Fear.*
(http://www.humanillnesses.com/photos/fears-2350.jpg)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Tarman..., M Luthfi Rahmansyah, FSD UMN, 2018

2.4. Psikologi Warna

Judy Scott di dalam websitenya http://www.empower-yourself-with-color-psychology.com berpendapat bahwa psikologi atau arti dari sebuah warna sangat bergantung pada budaya serta keadaan yang ada dan warna merupakan bentuk komunikasi non verbal. Warna adalah energi statis dan maknanya bisa berubah dari satu hari ke hari berikutnya dengan individu atau semuanya, tergantung pada energi apa yang mereka ekspresikan pada saat itu sehingga munculah arti-arti dari berbagai warna berdasarkan keadaan yang dilambangkan sebuah warna saat itu. Dalam hasil analisanya Judy mengelompokkan serta mengartikan berbagai macam warna.

2.4.1. Merah

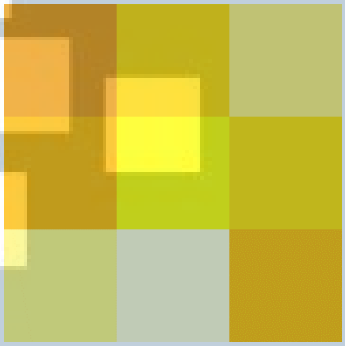
Warna merah merupakan warna hangat yang positif serta aktif. Warna ini mampu menggairahkan emosi dan memotivasi kita untuk mengambil tindakan. Namun warna merah juga dapat berarti balas dendam serta kemarahan yang merujuk pada tindakan negatif.

Gambar 2.13. Merah
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/fd/Color_icon_red.svg/1024px-Color_icon_red.svg.png)

Perancangan Tokoh Tarman..., M Luthfi Rahmansyah, FSD UMN, 2018

2.4.2. Kuning

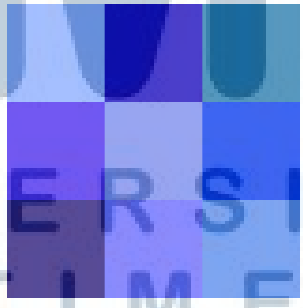
Kuning mampu mengartikan sebuah pemikiran orisinil dan rasa ingin tahu. Kuning juga berarti sebuah ide kreatif yang mampu menemukan jalan baru.



Gambar 2.14. Kuning
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/9/9e/Color_icon_yellow.svg/2000px-Color_icon_yellow.svg.png)

2.4.3. Biru

Warna ini merupakan salah satu lambang kepercayaan, tanggung jawab, kejujuran dan loyalitas. Arti lainnya adalah tulus, pendiam dan pendiam, dan tidak suka membuat keributan atau menarik perhatian. Namun arti negatif dari warna biru adalah tidak stabil, lemah dan tak dapat dipercaya.



Gambar 2.15.Biru
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/bd/Color_icon_blue.svg/2000px-Color_icon_blue.svg.png)

Perancangan Tokoh Tarman..., M Luthfi Rahmansyah, FSD UMN, 2018

2.4.4. Oranye

Warna oranye berarti sebuah keceriaan, sebuah warna yang mampu membantu bangkit dari keputusasaan. Arti negatif dari warna ini adalah sombong, tidak tulus, pamer dan pesimis.

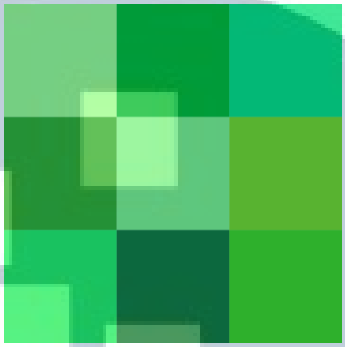
Gambar 2.16. Oranye
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/47/Color_icon_orange.svg/1024px-Color_icon_orange.svg.png)

2.4.5. Hijau

Warna hijau berhubungan dengan keseimbangan dan harmoni. Dari perspektif psikologi warna, hijau adalah penyeimbang yang hebat untuk emosi serta menciptakan keseimbangan antara kepala dan jantung. Namun arti negatif dari warna ini adalah posesif, tak peduli, iri dan serakah.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Tarman..., M Luthfi Rahmansyah, FSD UMN, 2018

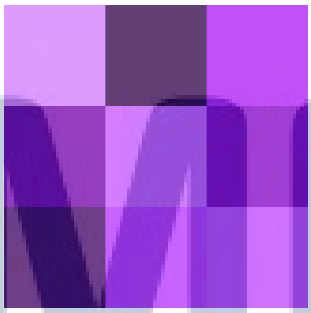


Gambar 2.17. Hijau

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/7d/Color_icon_green.svg/1024px-Color_icon_green.svg.png)

2.4.6. Ungu

Warna ungu berhubungan dengan imajinasi dan spiritualitas. Ungu merangsang imajinasi serta mengilhami cita-cita tinggi. Arti negatif dari ungu adalah sinis, penyendiri, curang dan korup.



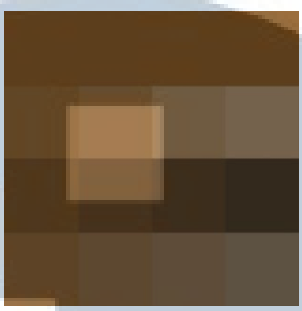
Gambar 2.18. Ungu

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/13/Color_icon_purple.png)

2.4.7. Coklat

Warna coklat merupakan warna serius, menyatu dengan bumi yang menandakan stabilitas, struktur dan dukungannya. Arti negatif dari warna ini adalah, tua, kusam, membosankan dan pelit.

Perancangan Tokoh Tarman..., M Luthfi Rahmansyah, FSD UMN, 2018

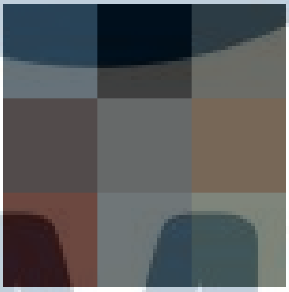


Gambar 2.19. Coklat

(https://i.pinimg.com/originals/8e/2b/69/8e2b696bd7bb964eb4deb899f65877c5.jpg)

2.4.8. Hitam

Hitam sangat erat dengan sesuatu yang rahasia dan membuat arti misterius. Secara psikologi, hitam memberikan arti negatif berupa tekanan mental.



Gambar 2.20. Hitam

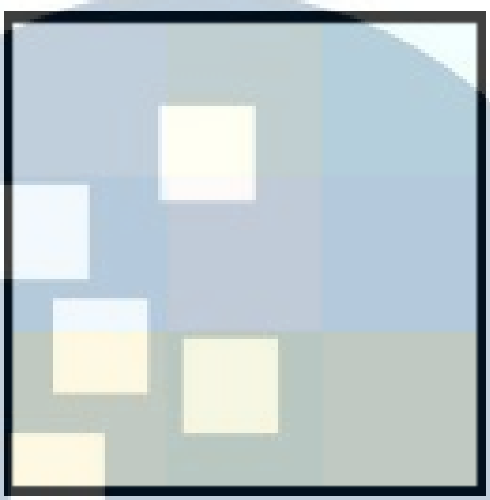
(upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cc/Color_icon_black_new2.png)

2.4.9. Putih

Warna putih berarti kemurnian dan kesempurnaan. Arti psikologis putih adalah kemurnian, kepolosan, keutuhan dan penyelesaian.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Tarman..., M Luthfi Rahmansyah, FSD UMN, 2018



Gambar 2.21. Putih

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/57/Color_icon_white.svg/1200px-Color_icon_white.svg.png)

2.5. Banten pada abad ke 15-16

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari buku terjemahan berjudul Banten Sejarah dan Peradaban Abad X – XII (2008) terdapat kumpulan tulisan tentang banten yang diteliti oleh Claude Guillot (1989). Pada abad ke 15 – 16 di mana para bangsawan Arab, Portugis serta Cina datang ke kota pelabuhan tersebut menjadikan Banten sebagai kota niaga. Pada masa itu Banten memiliki kerajaan bernama Kesultanan Banten yang dipimpin oleh seorang wali raja yaitu Kiayi Mas Patih Mangkubumi.

Dalam masa pemerintahannya, Kiyai Patih dikenal sangat tegas, ia bahkan dikatakan pernah mememenjarakan para pedagang asing yang tidak menuruti aturan yang berlaku. Namun sepeninggal wali raja Kiyai Patih terjadilah beberapa masalah di dalam kepemerintahan kewalirajaan tersebut. Untuk memahami kekacauan serta masalah yang terjadi di sana, Gulliot membaca sebuah catatan

Perancangan Tokoh Tarman..., M Luthfi Rahmansyah, FSD UMN, 2018

perjalanan dari seorang bernama Scott yang berdiam di sana pada tahun 1603 sampai 1605. Dalam catatan yang ditulisnya, Scott menggambarkan bahwa saat itu terdapat seorang raja yang "kurang berwibawa". Setiap keputusan dan sikapnya membuat banyak orang yang tidak menyukainya. Hal ini membuat kedua pejabat tertinggi saat itu mendeklarasikan diri mereka sebagai "musuh-musuh" wali raja. Tindakan sang raja yang memaksakan peraturan merugikan pada para pedagang eropa membuat mereka geram. Hal ini membuat Portugis, Inggris serta Belanda berlomba-lomba untuk melanggar undang-undang.

Para pedagang serta bangsawan masih mampu menyesuaikan diri dengan peraturan-peraturan wali raja yang lemah pada saat itu, bahkan mereka melakukan monopoli dan memperkaya diri mereka. Masalah pun semakin menumpuk hingga berujung pada pembakaran kota hingga terjadinya pemberontakan dan perang saudara yang disebabkan oleh kelaparan yang terjadi di ibukota serta tempat-tempat lain di sekitar Banten.

Gambar 2.22. Situasi banten pada abad 16
(https://sebandung.com/wp-content/uploads/2015/10/Kondisi-Banten-Sekitar-Tahun-1600-an.jpg)

Perancangan Tokoh Tarman..., M Luthfi Rahmansyah, FSD UMN, 2018

2.5.1. Watak masyarakat Banten pada abad ke 15-16

Masih dari hasil riset yang ditemukan Claude Guillot, Banten pada abad 15-16 masih terdapat stratifikasi sosial yang berlaku di mana para bangsawan masih memiliki hak atas para budak dan menjadi tuan tanah. Stratifikasi tersebut menghasilkan ketidakadilan sosial yang terjadi di masa itu, Golongan bangsawan membangkangi hak para budak sehingga membuat para budak hidup dalam kekurangan, para bangsawan pun tak keberatan menghukum mati para budak mereka yang melanggar aturan. Dalam catatan yang Claude dapatkan dari seorang bernama Scott, digambarkan betapa mengerikannya kekerasan serta penderitaan di sana terutama hal yang disebabkan oleh perang saudara yang terjadi saat itu.

Kemaksiatan juga terjadi pada masa itu dikarenakan sistem poligami hewani. Setiap orang Jawa yang bukan budak dapat memiliki 3 istri atau lebih. Kemalasan juga menjadi salah satu watak orang Banten saat itu. Hal ini mendorong mereka untuk melakukan pencurian dan perampokan. Dalam catatannya, Scott setidaknya pernah merasakan pengalaman pencurian hingga setidaknya dua kali. Watak pencuri ini tak hanya terjadi pada masyarakat kecil, efek dari watak ini menjadikan para bangsawan juga kerap melakukan korupsi.

Masyarakat Banten saat itu sangat bernafsu meraup keuntungan. Orang Banten rela memenggal kepala kerabat dekatnya untuk dijual kepada para pemburu kepala dan raja saat itu hanya menikmati hasil dari uang tersebut. Dengan terjadinya pembunuhan tersebut, akan banyak denda dan ia dapat meraup keuntungan dari situ. Hal itu membuat Scott memandang masyarakat Banten saat itu haus akan darah. Scott menjelaskan bahwa orang-orang Banten jarang menanggapi tantangan

Perancangan Tokoh Tarman..., M Luthfi Rahmansyah, FSD UMN, 2018

bertarung satu lawan satu. Tetapi mereka memiliki hasrat untuk balas dendam dan mencari celah untuk dapat menusuk dari belakang.

Gambar 2.23. Petani Banten

(Banten sejarah dan peradaban abad X – XVII)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Tarman..., M Luthfi Rahmansyah, FSD UMN, 2018