



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. Karakter

Menurut Swain, D.V (2012) sebuah karakter yang baik disesuaikan dengan kegunaan, sifat dan berhubungan dengan karakter lainnya. Karakter muncul dari latar belakang sosial, ekonomi, genetik, dan sebagainya. Dengan adanya karakter yang jelas dan baik, maka detail perancangan dapat dilakukan dengan mudah. Menurut Sullivan. K, Schumer, G, Alexander, K (2014) bahwa sebuah karakter juga harus memiliki sebuah fungsi serta personal yang unik. Untuk membuat karakter tersebut original, penting untuk melihat kembali ke dalam profil karakter tersebut, sehingga mampu mendapatkan visual yang tepat.

2.1.1. Desain Karakter

Menurut Tillman, B. (2011) karakter desain berasal dari bentuk – bentuk yang sederhana yang mampu membuat sebuah karakter menjadi hidup dengan bentuk yang sederhana. Sebuah karakter memiliki bentuk. Bentuk – bentuk tersebut berasal dari bentuk dasar yang kemudian dikembangkan sehingga memunculkan bentuk baru. Bentuk- bentuk baru itulah yang disebut sebagai karakter. Sebuah karakteristik serta latar belakang dari sebuah karakter juga mempengaruhi bentuk final dari desain yang dirancang. Oleh karena itu seorang karakter desainer harus mengerti karakternya terlebih dahulu sehingga desain dari visual karakter tersebut dapat divisualkan sehingga menjadikan hasil desain yang final.

Merancang sebuah karakter juga haruslah disertakan dengan referensi. Dengan adanya referensi kita mampu mengobservasi sebuah foto atau sebuah gambar yang sesuai dengan yang kita perlukan sehingga mendapatkan visualisasi yang sesuai dengan karakter yang akan dibuat. (hlm. 1 – 5)

2.1.2. Three Dimensional Character

Menurut Lankoski (2011) *three dimensional character* ini merupakan dasar dari sebuah karakter. Dapat juga disebut sebagai fondasi utama dari karakter tersebut.

Dalam *three dimensional* karakter terdapat 3 faktor yaitu :

1. Fisiologis : keadaan fisik dari karakter tersebut, contohnya tinggi badan, warna kulit, dll.
2. Sosiologis : keadaan sosial dari karakter tersebut dalam lingkungan di mana dia tinggal.
3. Psikologis : keadaan psikologis dari karakter tersebut seperti sifat, kelakuan dan sikap dari karakter tersebut.

Menurut Tillman, B. (2011) Untuk mendapatkan fisiologis, sosiologis, dan psikologis, maka diperlukan sebuah pertanyaan berupa 5W1H, yaitu ; *who, why, what, when, where, dan how.*

1. Who : Mengenai siapa dan apa yang dibicarakan tentang karakter tersebut.
2. What : Mengenai apa yang dilakukan oleh karakter tersebut pada cerita

3. When : Mengenai waktu di mana cerita tersebut diambil. Contohnya; tahun 1942
4. Where : Mengenai tempat di mana cerita tersebut diambil. Contoh; sebuah kota yang indah, yaitu Savannah, Georgia
5. Why : Mengenai motivasi yang dimiliki oleh karakter utama dan tujuan yang ia miliki dalam cerita tersebut.
6. How : Mengenai cara yang ia lakukan untuk menggapai apa yang ia inginkan.

Biasanya orang akan berpikir bahwa latar belakang dari karakter tidaklah penting, namun itu merupakan hal yang salah. Karena, saat orang mulai tertarik dengan apa yang kita miliki, mereka akan ingin mengetahui alasan dan latar belakang dari karakter tersebut. Di samping untuk memberikan informasi kepada orang mengenai karakter yang kita buat. (hlm. 25 – 30)

2.1.3 Arketipe

Menurut Jung, C pada Tillman (2015), sebuah karakter memiliki berbagai macam sifat. Seperti manusia yang memiliki berbagai macam sifat, seperti bijaksana, baik, penolong, dan sebagainya. Sifat yang dimiliki setiap orang juga mempengaruhi cara pandang sosial terhadap orang tersebut. Begitu juga karakter fiksi. Sebuah *archetype* yang dasar selalu ada dalam setiap literatur. Ketika setiap mulai terbiasa dengan begitu banyak *archetype* yang ada, sehingga kita mampu

dengan mudah untuk membangun sebuah karakter dan kita juga mampu untuk membedakan dari satu *archetype* satu dengan yang lainnya. (hlm. 1)

Tillman, B (2015) juga membahas mengenai *archetype* yang sudah biasa digunakan dalam cerita pada jaman yang dewasa ini, yaitu *Hero, shadow, fool, anima/animus, mentor, trickster*

Hero adalah karakter yang berani, tanpa pamrih, dan juga menolong siapa saja tanpa menginginkan sebuah imbalan. Sebuah cerita memiliki karakter yang merupakan *hero* dari cerita tersebut.

Contoh :



Gambar 2.1 Luke dari Film
(<http://www.therobotsvoice.com>, oktober 2008)

Lalu selain karakter *hero* pada cerita, kita tentu membuat suatu karakter tandingan yang memiliki tujuan yang berbeda dengan karakter *hero* (hlm. 12)

Shadow adalah karakter kejam, misterius, jahat, dan tidak menyenangkan. Dengan seperti itu, sebuah cerita mampu memiliki karakter yang baik dan jahat.

Namun dalam sebuah cerita, karakter yang baik dan buruk tidaklah cukup untuk membuat cerita tersebut menjadi menarik. (hlm. 13)

Contoh :



Gambar 2.2 Darth Vader dari film Star Wars
(<http://www.globalo.com/life-lessons-from-darth-vader>, 2016)

Fool merupakan sebuah karakter yang masuk dalam cerita untuk menyadarkan semua terhadap kondisi yang sebenarnya pada sebuah cerita. Kegunaan dari karakter *fool* ini untuk menguji karakter utama dalam menyelesaikan sebuah kejadian, dimana biasanya karakter *shadow* akan berusaha untuk memperbaiki masalah yang telah dibuat oleh *fool*. Dengan begitu dapat dilihat bahwa karakter *shadow* tidak jahat sepenuhnya namun ia juga masih memiliki hati nurani dan moral. (hlm. 14)

Contoh:

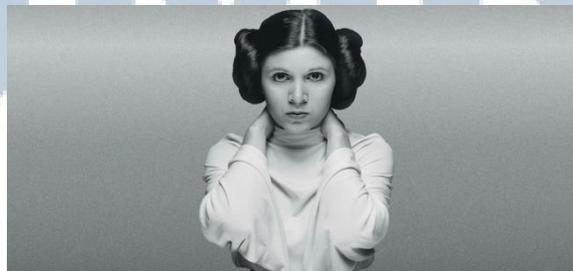
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



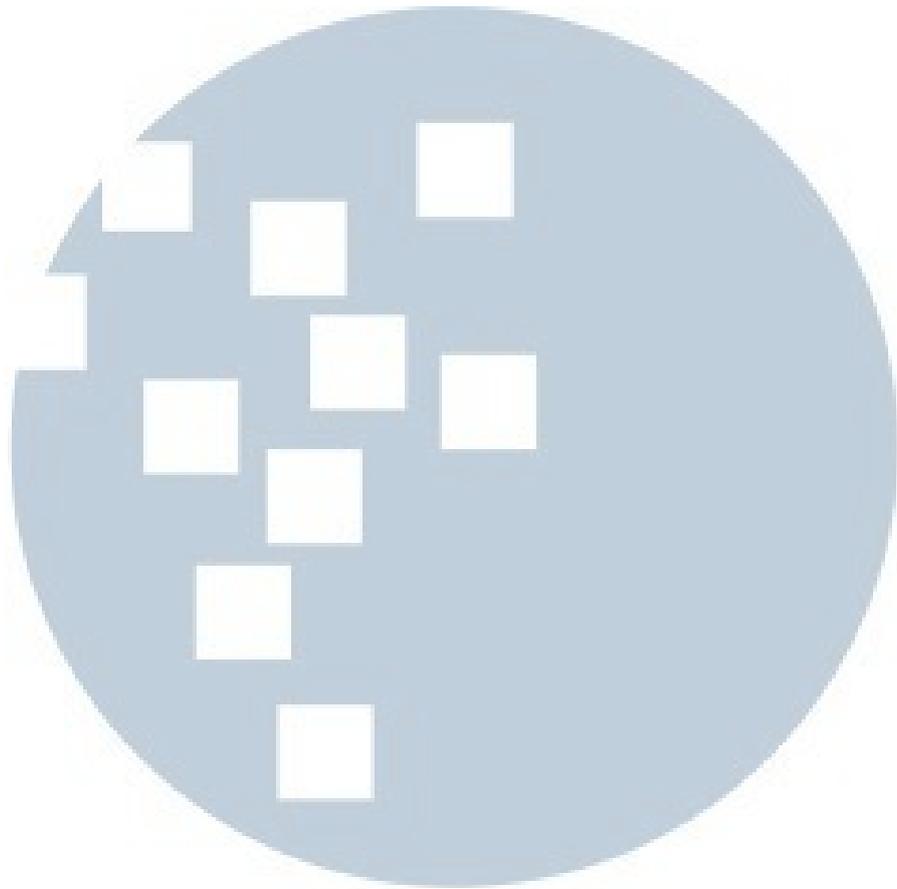
Gambar 2.3 Jar Jar binks dari Film Star Wars
(<http://uproxx.com/movies/what-happened-to-jar-jark-binks-after-star-wars-prequels/>, 2017)

Anima merupakan pasangan/*partner* dari tokoh laki-laki dan *Animus* merupakan pasangan/*partner* dari tokoh perempuan. Karakter ini, merupakan perwujudan dari keinginan karakter laki-laki atau perempuan. Pada dasarnya *anima* dan *animus* merupakan kisah cinta yang dibuat untuk karakter utama yang menjadi daya tarik tersendiri. Anima dan animus merupakan teknik untuk menarik seseorang untuk mendalami sebuah cerita dan juga mampu untuk mengembangkan emosi dari penonton atau pembaca. (hlm. 15)

Contoh:



Gambar 2.4 Leia dari Film
(<http://www.hypable.com/princess-leia-bamf/>, 2015)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2. Visual Karakter

Sloan (2015) visual karakter yang baik adalah visual yang mampu mendeskripsikan karakter tersebut dengan baik. Seorang perancang visual karakter haruslah mampu mendeskripsikan karakter dengan baik. Selain memiliki nilai estetika pada karakter, perancang juga harus mampu menyesuaikan visual karakter yang dibuat dengan fungsi dari karakter tersebut dalam cerita yang dibuat. Penggunaan *shape*, *silhouette*, warna juga sangat mendukung sebuah visual karakter untuk mampu mendeskripsikan karakter tersebut. (hal. 25 – 26)

2.2.1. Shape

Menurut Sloan, R. J (2015)Sebuah karakter dibuat berdasarkan bentuk dasarnya terlebih dahulu. Bentuk – bentuk dasar tersebut mewakili karakteristik dari karakter. Setiap bentuk dasar memiliki sisi visual yang berbeda sehingga mempengaruhi desain visual dari karakter. Bentuk dasar yang dijelaskan oleh ada 3 macam yaitu: Lingkaran, Segitiga, dan Persegi.

Lingkaran bentuk yang tidak memiliki sudut-sudut yang tajam dan tidak memiliki pinggiran yang berbahaya. Kebanyakan dari desain karakter protagonis menggunakan lingkaran karena lembut dan tidak berbahaya secara natural. Lingkaran menggambarkan kebaikan serta jiwa yang muda. Lingkaran juga mampu menggambarkan pribadi yang bersemangat, polos, ceria, positif, anugerah, persatuan, dan keseimbangan. (hlm. 29)

Segitiga identik dengan diagonal dan kuat. Kebanyakan antagonis dan *villain* digambarkan memiliki bentuk segitiga. Segitiga memiliki sebuah sudut-sudut yang tajam serta terlihat lebih agresif. Karena segitiga memiliki sudut yang tajam maka cenderung terlihat berbahaya. Segitiga yang merujuk kata diartikan sebagai tidak seimbang, tidak stabil dan tekanan. Segitiga yang mengarah diartikan sebagai energi dan temperamen. (hlm 29)

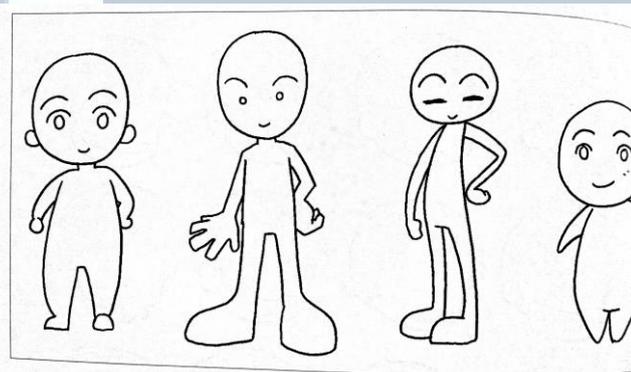
Persegi memiliki garis horizontal yang kuat, stabil, dan berani. Sosok karakter yang memiliki bentuk kotak biasanya dihormati dan ditakuti, namun juga mampu menjadi seorang pendukung yang kuat. Banyak dari karakter yang memiliki bentuk kotak menjadi seorang penolong yang kuat. (hlm 29)

2.2.2. Style

Osa (2008) menjelaskan bahwa *style super deformed* merupakan salah satu *style* yang menggambarkan sebuah karakter yang tidak perlu memperhatikan detail ataupun proporsi. Proporsi tidak menjadi penting dalam *style* ini karena *style SD (super deformed)* tidak memerlukan perbandingan tinggi atau jarak yang mutlak karena *style* ini lebih memperlihatkan tubuh yang sederhana dan tidak memiliki banyak detail. Proporsi badan dan wajah tidak memiliki aturan yang baku, sehingga bentuk - bentuk dasar dari bagian tubuh sudah terlihat, maka sudah dianggap cukup. Dalam buku tersebut dijelaskan mengenai jenis – jenis bentuk tubuh dan juga bentuk wajah yang biasanya digunakan dalam menggambar dengan *style SD*. (hlm. 44 – 54)



Gambar 2.7 Jenis – jenis wajah *super deformed*
 (Sumber: Buku *Guide to Draw Manga*)



Gambar 2.8 Jenis – jenis bentuk tubuh *super deformed*
 (Sumber: Buku *Guide to Draw Manga*)

2.2.5. Gestur

Tillman (2015) menjelaskan bahwa gestur membuat karakter menjadi hidup serta membuat karakter tersebut menjadi lebih menarik. Untuk menggambar sebuah gestur, para karakter desainer haruslah fokus pada gerakan, energi dan mood yang ada pada karakter tersebut. Saat membuat gestur dari karakter, Untuk mencari referensi gestur tidaklah sulit, cukup dengan melihat pose seseorang ataupun diri sendiri. Gestur yang baik mampu membuat pergerakan karakter yang tidak sempit

namun lebar. Bentuk gesture yang lebar tersebut tidak membosankan dan terlihat lebih natural. Mengambil referensi dari benda yang familiar dan dekat membuat perancangan gesture menjadi lebih mudah dan juga lebih hidup dibandingkan mengambil referensi yang ditempat lain. Selain dengan menggunakan referensi diri sendiri dapat memperluas jangkauan gestur, karena mampu dengan bebas mengeksplorasi pose dan gestur. Gestur juga dapat menunjukkan ungkapan emosi ataupun reaksi pada suatu kejadian. (hlm. 90 – 101)

2.2.6. Ekspresi

Menurut Maestri (2006) dalam bukunya yang berjudul *Digital Character Animation 3*, menjelaskan bahwa ekspresi yang di tampilkan oleh wajah adalah ungkapan emosi dari seseorang. Ekspresi wajah di bentuk dari gerakan dari komponen wajah, yaitu : alis, mata, hidung, dan mulut. Pergerakan dari komponen wajah, dapat mengubah persepsi seseorang pada ekspresi dari karakter tersebut. Pergerakan alis, kelopak mata, bibir, bola mata, hidung, dan telinga biasanya kecil, namun mempengaruhi perubahan ekspresi pada sebuah karakter. Seorang manusia memiliki berbagai macam bentuk ekspresi utama, yaitu : marah, jijik, takut, senang, sedih, dan terkejut. Dari ekspresi utama dapat di turunkan menjadi berbagai macam ekspresi yang disebut sebagai ekspresi kompleks Ekspresi wajah pada sebuah karakter membuat karakter tersebut mampu menyampaikan emosi dalam reaksinya pada suatu kejadian. (hlm. 196 – 206)

2.3. Warna

Menurut Morioka, A. (2008) dalam bukunya yang berjudul *Color Design Workbook: world guide to using color in Graphic Design*, mengatakan bahwa warna merupakan sebuah gelombang cahaya, dengan perbedaan panjang dari gelombang yang dihasilkan. Mata manusia mampu membedakan perbedaan setiap intensitas panjang gelombang cahaya ini. Otak manusia mengolah data yang didapatkan dari mata manusia, lalu dicerna, sehingga mata manusia mampu mencerna perbedaan warna yang di dalam Bahasa Inggris disebut *visible spectrum*. Mata manusia mampu melihat merah, kuning, hijau, orange biru, indigo dan ungu. Warna yang tidak mampu dilihat oleh mata manusia yaitu infra red di mana gelombang yang diterima lebih rendah dibanding dengan gelombang yang dikeluarkan dengan warna merah dan ultra violet di mana gelombang cahaya di atas ungu dalam *visible spectrum*. Warna merah itu sendiri memiliki gelombang yang panjang sedangkan ungu memiliki gelombang yang lebih pendek. Mata manusia dan otak mampu berinteraksi secara fisik, mental dan emosional, menyebabkan tiap warna yang ada memiliki arti tersendiri. (hlm 8 – 10)

Tillman, B (2011) mengatakan bahwa warna memberikan informasi pada sebuah karakter dan juga kepada sebuah cerita, sehingga menyebabkannya menjadi penting. Tillman juga menuliskan saat menentukan sebuah warna yang akan digunakan kita harus melihat kembali kepada *basic color wheel*. Dalam *color wheel* kita mampu melihat warna primer, *secondary* dan juga warna komplementer (hlm. 112).

2.3.1. Arti warna

Tillman, B (2011) menuliskan arti warna merah, kuning, biru, ungu, hijau, oranye, hitam dan putih. Dimana pada bukunya dijelaskan sebagai berikut (hlm 112) :

1. Merah : Memiliki arti aksi, kepercayaan diri, keberanian, vitalitas, energi, perang, berbahaya, kekuatan, kekuasaan, penentuan, gairah, keinginan, kemarahan dan cinta.
2. Kuning : Memiliki arti kebijaksanaan, kegembiraan, kebahagiaan, kemampuan intelektual, kehati-hatian, kerusakan, sakit, kecemburuan, kecerobohan, kenyamanan, kehidupan, optimisme dan perasaan yang berlebihan.
3. Biru : Memiliki arti kepercayaan, loyalitas, kebijaksanaan, kepercayaan diri, intelegensi, harapan, kebenaran, kesehatan, kesembuhan, ketenangan, pengertian, kelembutan, pengetahuan, kekuatan, integritas, keseriusan, kehormatan, dingin dan kesedihan.
4. Ungu : Memiliki arti kekuatan, strata, elegan, kecanggihan, hal yang mahal, misteri, pangkat kerajaan, sihir, ambisi, kemakmuran, kemewahan, independen dan kreatif.
5. Hijau : Memiliki arti natur, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, kesuburan, keamanan, uang, durabilitas, mewah, optimis, makmur, relaksasi, kejujuran, kecemburuan, remaja dan sakit.

6. Oranye : Memiliki arti keceriaan, antusias, kreativitas, pesona, kebahagiaan, penentuan, atraksi, kesuksesan, dorongan, gengsi, iluminasi dan kebijaksanaan.
7. Hitam : Memiliki artian kekuasaan, elegan, formalitas, kematian, kejahatan, misteri, ketakutan, kekuatan, kesedihan, kecanggihan, depresi dan duka.
8. Putih : Memiliki arti kebersihan, kesucian, baru, virgin, damai, kepolosan, simple, steril, cahaya, dewi, dan kesempurnaan.

2.4. Definisi kanker

Pembuatan perancangan visual karakter dalam tulisan ini, karakter yang dibuat dan dipilih memiliki background atau latar belakang yang membantu dalam proses pembuatan karakter dalam bentuk yaitu penyakit kanker. Dalam buku Raymond, W. (2007) “cancer Biology” kanker merupakan pertumbuhan abnormal dari suatu sel yang ada dalam tubuh manusia karena tidak seimbangnya proliferasi sel dan sel yang mati sehingga berubah / berkembang menjadi populasi sel yang dapat menyerang bagian sel yang lain menyebabkan morbiditas, dan bila tidak segera ditangani maka dapat menyebabkan kematian pada pengidapnya. Orang – orang yang sudah menjalani pengobatan kanker seperti kemotherapy biasanya tubuhnya mengurus, mata cekung, serta berkurangnya rambut di kepalanya. Mereka terlihat lemas dan mudah lelah sehingga banyak dari mereka yang disarankan untuk beristirahat penuh di rumah untuk menjaga staminanya. Tak jarang beberapa orang yang sudah melakukan terapi kehilangan nafsu makan dan

terkadang muntah-muntah. Anak- anak yang terkena kanker akan mengalami hal yang sama. (hlm. 4)

Dalam bukunya Raymond,W. (2007) menjelaskan bahwa kanker merupakan penyakit yang tidak hanya menyerang manusia namun juga mampu menyerang organisme lain, contohnya hewan tumbuhan dan fungi. Kejadian yang sering terjadi adalah awal dari kanker tersebut merupakan sebuah tumor yang bertumbuh besar dan berubah menjadi kanker. Banyak yang berargumentasi bahwa sebenarnya kanker merupakan salah satu bagian dari sebuah evolusi dari makhluk hidup. Proses perubahan sel tersebut dapat terjadi dari beberapa proses (hlm. 4), yaitu :

- Mekanisme sel yang tidak seimbang
- Motilitas sel mengizinkan sebuah sel untuk bermigrasi dari tempatnya menuju *nervous system*.
- Terjadinya 40.000 kali pergantian sel dalam diri sebuah organisme. Jumlah sel dalam organisme sering digantikan dan di hancurkan sehingga menjadi abnormal.

2.4.1. Kemoterapi

Skell, T. R. (2011) berpendapat bahwa pengobatan kemoterapi pada dasarnya untuk membatasi pergerakan sel kanker dari membelah diri, menyerang serta membunuh *host(pasien)*. Sifat dan ciri-ciri dari setiap jenis kanker yang ada

harus dikenali, sehingga kanker tersebut dapat ditangani dengan lebih efektif. Penanganan pasien pun beragam, namun biasanya kemoterapi dilakukan dengan memasukan obat-obatan yang diberikan oleh dokter, gunanya adalah untuk membunuh sel kanker yang ada dalam tubuh. Saat obat untuk membunuh sel kanker itu dimasukkan, tubuh dari beberapa pasien mampu menerimanya dengan baik, namun ada juga pasien yang kurang mampu menerima dosis dari obat kemo yang telah diberikan kepada pasien tersebut. Akibatnya adalah para pasien merasakan efek samping yang juga merusak tubuh mereka. Selain dari itu para pasien-pun dapat mengalami gejala efek samping dari penggunaan obat kemoterapi yang dilakukan rutin. (hlm.1-14)

2.4.2. Dampak Psikologi Pada Anak Yang Terkena Kanker.

Dalam buku yang dituliskan oleh Eiser.C (2004), keadaan anak yang terkena kanker dapat mengganggu kesehatan baik dari sisi psikologis dan juga fisik. Mereka akan susah sekali untuk bersosialisasi dengan teman-teman yang seusia dengan mereka. Cara yang mudah dapat dilakukan oleh orang sekitarnya terutama orang tuanya. Salah satu cara yang sederhana dapat dilakukan seperti mengenakan pakaian yang diinginkan anak agar mereka percaya diri. Contohnya seperti ketika anak ingin menjadi Superman, orang sekitar terutama orang tua bisa mengenakan kostum Superman kepada anak tersebut. Orang tua diharapkan juga mampu berkomunikasi kepada anak bahwa mereka tidak berbeda dengan anak lainnya, dan mampu melakukan hal-hal yang di lakukan oleh anak-anak yang seusia dengan mereka. (hlm. 1-2)