



### **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, secara umum adalah suatu kegiatan untuk menghidupkan dan menggerakkan benda yang mati dan membuatnya seolah-olah menjadi hidup. Kata animasi sendiri berasal dari Bahasa Latin, yaitu *Animare*, yang berarti bernapas untuk kehidupan (Anonymous, 2014). Animasi juga dikenal dengan istilah *Motion Picture*, karena proses pengerjaannya memakai gambar yang berurutan dan dimanipulasi sedemikian rupa, sehingga tampak gambar tersebut seolah-olah dapat bergerak (Mushlihin Al-Hafizh, 2013). Hal senada juga diutarakan oleh Steven Withrow, dalam bukunya yang berjudul *Secrets of Digital Animation* (2009), dimana animasi adalah seni untuk menghidupkan gambar yang diam. Animasi sendiri dapat berupa animasi penuh, atau terbatas, yaitu bisa menggunakan efek suara, music dan interaktif, atau tidak sama sekali. (hlm. 10)

Salah satu yang menjadi awal mula animasi terlihat pada film *Snow White and the Seven Dwarfs* di tahun 1937 yang merupakan awal dari era Disney. Menurut Andrew Chong (2008), dalam buku *Basic Animation: Digital Animation*, penggunaan gerakan manusia ‘asli’ melalui *rotoscoping* terkadang menjadi perdebatan, karena dalam beberapa kasus, seperti pemanfaatan manusia untuk *pixilation*, teknik *stop-frame* yang digunakan menciptakan gerakan tidak natural yang menyebabkan setiap aksi berada di konteks teatrikal. (hlm. 20)

## 2.2. Animasi 2D

2D Animasi adalah bentuk animasi yang diciptakan dalam konteks 2 Dimensi (April Klazema, 2014). Berbeda dengan animasi 3D yang mengharuskan animator untuk menggunakan polygon digital dan menggunakan kode komputer untuk menganimasikannya seperti menggerakkan boneka dalam tali, animasi 2D menggunakan cara sederhana, yaitu dengan menggambar beberapa adegan per *frame* dan menggunakan cara tradisional yakni dengan mengganti halaman kertas dengan cepat, walaupun sekarang, dengan kemampuan teknologi yang maju, animator 2D dapat menciptakan detil dan fitur artistic yang sering kita lihat dalam film-film animasi sekarang. Yang membedakan Animasi 2D dengan 3D adalah dimana animasi 2D disebut sebagai film kartun, karena berasal dari kata *cartoon* yang berarti gambar-gambar lucu. Sementara animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D. efeknya adalah dengan animasi 3D, animasi yang ditampilkan akan semakin hidup dan nyata. (Adi Pamungkas, 2018).

Bill Davis (2006), dalam buku yang berjudul *Gardner's guide to Creating 2D Animation in Small Studio* juga menuturkan bahwa animasi 2D sebelumnya dikenal sebagai *Traditional Animation*, sementara animasi 2D yang dibuat oleh komputer disebut *Digital Animation* atau *CGI (Computer Graphic Images)*.

Prosesnya terlihat sederhana, dikarenakan menggunakan cara produksi tradisional seperti mentransfer *artwork* ke zat asetat, kemudian mewarnai dengan cat akrilik dan merekamnya dengan *videotape*. Sementara *Digital Production* mengarah pada metode pembuatan animasi yang sering dipakai hingga sekarang, yaitu gambar tradisional di-*transfer* ke komputer, lalu diwarnai secara digital dan dimanipulasi,

kemudian melalui proses *compositing* dengan gambar latar atau *background* dan *me-render* hasil akhir yang berupa *digital file* yang dapat dilihat dalam format yang berbeda. (hlm. 19)

### 2.3. Prinsip-Prinsip Animasi

Menurut Sheila Garber (2009), dalam buku *Animation: A Handy Guide from Pastels to Pixels*, terdapat beberapa prinsip animasi kunci yang dapat membantu menciptakan animasi yang benar. Berawal dari film karya John Canemaker yang berjudul *Otto Messmer and Felix the Cat*, muncullah beberapa prinsip, termasuk yang mewakili 3 hukum Newton, (hlm. 68) namun prinsip animasi yang kita kenal sekarang dikarenakan keinginan animator untuk memiliki ‘kepekaan gerak’, bukan sekedar menggerakkan gambar itu sendiri. Hal itu yang dikemukakan oleh Wahyu Andreas (2013) dalam buku *Teknik Animasi 2 Dimensi*. Berikut beberapa prinsip animasi:

- **Staging** : Penempatan gerakan, ekspresi dan *mood* karakter yang tepat (hlm. 24)
- **Perspective** : Penempatan garis bantu untuk gambar perspektif
- **Chiaroscuro** : Pengaturan gelap dan terang pada sebuah animasi
- **Timing** : Pengaturan waktu dan durasi untuk animasi
- **Emotion** : Mengatur perasaan yang ingin disampaikan dalam film animasi.
- **Enjoyment** : Animasi harus dapat dinikmati oleh semua kalangan.

## 2.4. Tokoh



Gambar 2.1. Spongebob Squarepants Cast  
(Pamungkas, 2017)

Seperti gambar di atas, gambar ini merupakan contoh dari tokoh-tokoh animasi 2D yang berjudul *Spongebob Squarepants*. Namun, ini merupakan sebagian kecil dari semua tokoh-tokoh animasi yang pernah kita temui dalam bentuk animasi 2D ataupun 3D. Dalam artian umum, menurut Hairun Nisa (2017), Tokoh adalah pemeran dalam sebuah cerita. Sebelum mendapat kesimpulan ini, banyak ahli telah menjelaskan mengenai tokoh dan penokohan. Adapun diantaranya:

- **Sudjiman** (1988) mengemukakan bahwa penokohan lebih mengarah pada pembahasan mengenai jalan pikir seorang pengarang dalam menentukan tokoh dalam sebuah cerita.
- **Aminudin** (2002) membeberkan bahwa tokoh utama ada pada di setiap peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita.
- **Nurgiyanto** (2000) menjelaskan bahwa penokohan adalah seseorang atau sekelompok orang yang tampil pada sebuah karya naratif. Berdasarkan tingkatan peran, tokoh dibagi menjadi dua, yaitu: Tokoh Utama & Pendukung. Tokoh utama adalah tokoh yang menjadi pusat perhatian

dalam sebuah cerita, sementara pendukung adalah pelengkap untuk membantu peran tokoh utama.

#### **2.4.1. Three-Dimensional Character**

*Three-Dimensional Character* dibagi menjadi 3 bagian, Psychology, Sociology dan Physiology. 3 bagian ini dapat menjadi bahan acuan untuk menciptakan karakter (Sutiyem, 2003). Berikut penjelasannya:

##### **1. Psychology**

*Psychology* adalah pembentukan karakter animasi berdasarkan sifat dan kepribadian, seperti gejala, pikiran, perasaan dan kemauan

##### **2. Sociology**

*Sociology* adalah pembentukan karakter animasi berdasarkan struktur dan proses sosial, seperti perubahan sosial dan masalah-masalah sosial yang ada di sekitar kita.

##### **3. Physiology**

*Physiology* adalah adalah pembentukan karakter animasi berdasarkan penampilan dan ciri-ciri tubuh karakter, seperti wajah, bibir, hidung, bentuk kepala, dan aksesoris yang dipakai oleh karakter.

#### **2.4.2. Desain Tokoh**

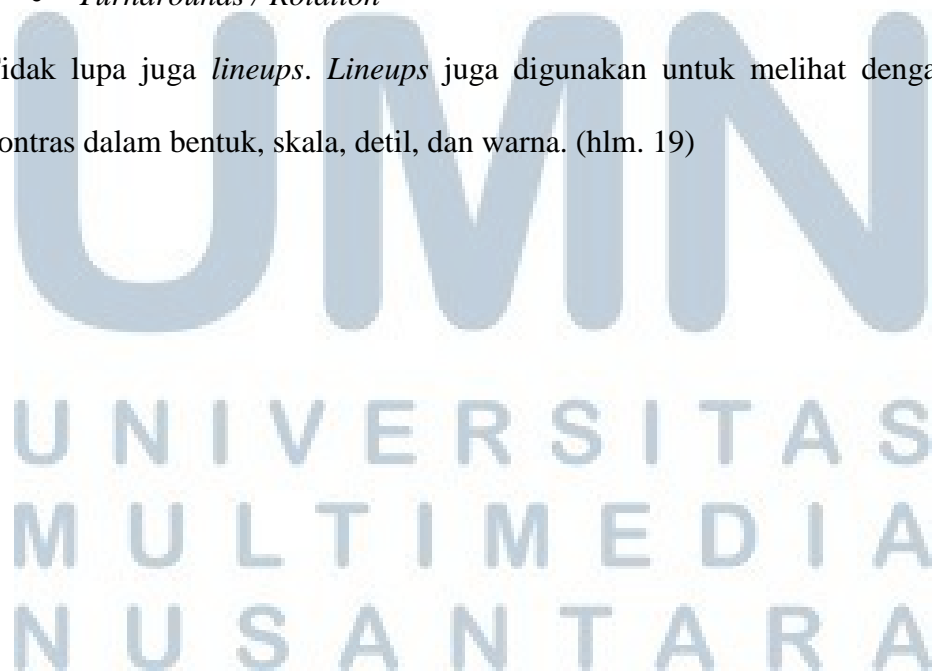
Desain tokoh adalah proses pembuatan suatu tokoh dalam sebuah cerita. Menurut Tillman (2000), dalam desain tokoh, terdapat beberapa prinsip utama yaitu *Archetype* dan *Story*. *Archetype* mewakili kepribadian dan sifat tokoh yang dapat

diidentifikasi oleh manusia. Sementara *Story*, seperti yang dikemukakan Tillman (2000), sebelum menciptakan sebuah tokoh, perlu adanya latar belakang dan kepribadian tokoh, sehingga dapat diketahui apa asal-usul tokoh dan apa motivasinya.

Withrow (2009) menuturkan bahwa desain tokoh dimulai dengan proses *brainstorming*, yaitu mengolah ide tokoh melalui sketsa kasar yang membantu proses desain tokoh. *Model sheet* juga dimanfaatkan oleh desainer untuk berkomunikasi dengan kelompok animator. Tipe-tipe yang sangat umum ditemukan dalam *model sheet* adalah sebagai berikut:

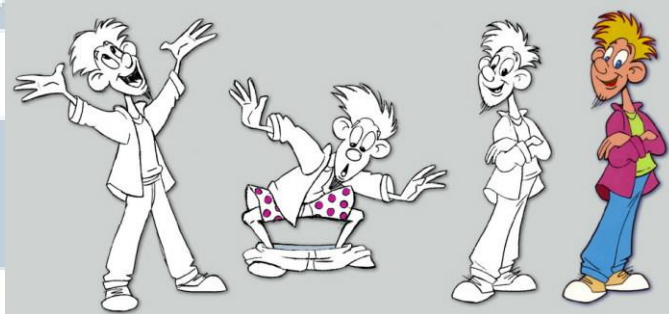
- *Color Sheet*
- *Facial Expression Sheet*
- *Pose / Posture Sheet*
- *Costume Sheet*
- *Turnarounds / Rotation*

Tidak lupa juga *lineups*. *Lineups* juga digunakan untuk melihat dengan detail kontras dalam bentuk, skala, detil, dan warna. (hlm. 19)





### 2.4.3. Desainer Tokoh



Gambar 2.2. Character Design + Coloring

(Chugh, 2016)

Bancroft (2006) menjelaskan bahwa desainer tokoh adalah artis atau seniman yang menciptakan karakter orisinal untuk sebuah media visual. Tujuannya adalah untuk menciptakan tokoh yang dapat mengisi kebutuhan sebuah *script*, televisi, animasi, film animasi, komik, maupun ilustrasi. (hlm.13)

Sementara Tillman (2011) mengemukakan bahwa hal-hal terpenting dalam desain tokoh adalah beberapa prinsip utama, seperti *Archetype* dan *Story*. *Archetype* mewakili kepribadian dan sifat tokoh yang bisa diidentifikasi oleh manusia. (hlm. 4) Sementara *story* sangat penting. Dikarenakan bahwa bila ingin menciptakan tokoh, diperlukan *back-story* dan *personality trait* yang kuat sehingga dapat mewakili tokoh yang diciptakan. (hlm. 5)

Withrow (2009) juga menjelaskan bahwa desainer tokoh dalam bidang animasi menggunakan beberapa disiplin artistik, diantaranya: anatomi, asetetis, kinetis dan ekspresi dramatis. Proses ini membutuhkan latihan selama bertahun-tahun, dan sangat jarang ditemukan animator yang dapat menyeimbangkan keperluan yang



harus diselesaikan untuk menciptakan desain fungsional yang hidup di layar. (hlm 18)

## 2.5. Hierarki Tokoh

Hierarki tokoh, menurut Bancroft (2006) juga mewakili tingkatan karakter seperti simplisitas, atau realisme, berdasarkan peran tokoh dan kegunaannya dalam sebuah cerita (hlm. 18). Terdapat 6 kategori hierarki, diantaranya:

1. **Iconic:** Tokoh diciptakan dengan sederhana, namun tidak terlalu ekspresif. (Contoh: Mickey Mouse & Hello Kitty versi dulu.)
2. **Simple:** Tokoh lebih memiliki bentuk wajah yang lebih ekspresif gaya ini lebih ditemukan di televisi atau internet. (Contoh: Sonic the Hedgehog, Fred Flinstone.)
3. **Broad:** Tokoh ini lebih ekspresif dibanding dua gaya sebelumnya, tetapi diciptakan untuk keperluan kartun. (Contoh: Roger Rabbit. *The Wolf in Tex Avery.*)
4. **Comedy Relief:** Tokoh ini dapat memancing selera humor melalui acting dan dialog. (Contoh: Nemo, Mushu, Kronk.)
5. **Lead Character:** Tokoh memiliki bentuk realistik dari segi wajah, acting dan anatomi. (Cinderella, *Sleeping Beauty*, Moses dari *Prince of Egypt*)
6. **Realistic:** Tokoh ini sedikit melenceng dari *photorealism*, tapi masih memiliki karikatur desain (Contoh: Putri Fiona dari *Shrek*, karakter buku komik.)

## 2.6. Teori Bentuk



Gambar 2.3. Basic Shape Sketch

(Wilson, 2015)

Tillman (2011) juga menegaskan bahwa bentuk juga dapat digunakan untuk mewakili beberapa benda, ataupun bentuk fisik dari tokoh. Contohnya, Kotak yang mewakili beberapa kepribadian, seperti: Keseimbangan, Kejujuran, Keamanan, Kesetaraan dan Kenyamanan. (hlm. 68) Segitiga, di lain hal mewakili sifat agresif, konflik, ketegangan dan energik. (hlm. 70) Lingkaran sementara itu mewakili sifat yang ceria, nyaman, persatuan, perlindungan atau kekanak-kanakan. (hlm. 72)

Ditambahkan juga oleh Tony White, melalui buku *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for Digital Animators* (2016), bahwa salah satu aturan dalam desain tokoh adalah *Shape and Proportion* (Bentuk & Proporsi).

Seperti contoh: karakter yang terlihat obesitas sangat jarang digambarkan sebagai pemeran utama. Tokoh utama lebih digambarkan sebagai tokoh yang memiliki kriteria sebagai berikut:

- Penampilan yang bagus

- Kekuatan fisik yang memadai
- Keberanian
- Ketangkasan. (hlm. 36)

Nancy Bieman (2007), dalam buku *Prepare to Board! Creating Story & Characters for Animated Features and Shorts* juga menyebut bentuk sebagai *Foundation Shapes*, karena bentuk-bentuk seperti lingkaran, silinder, kotak, segitiga, dan oval adalah bentuk-bentuk yang digunakan sebagai basis untuk mendesain tokoh. (hlm. 65)

## **2.7. Teori Siluet**

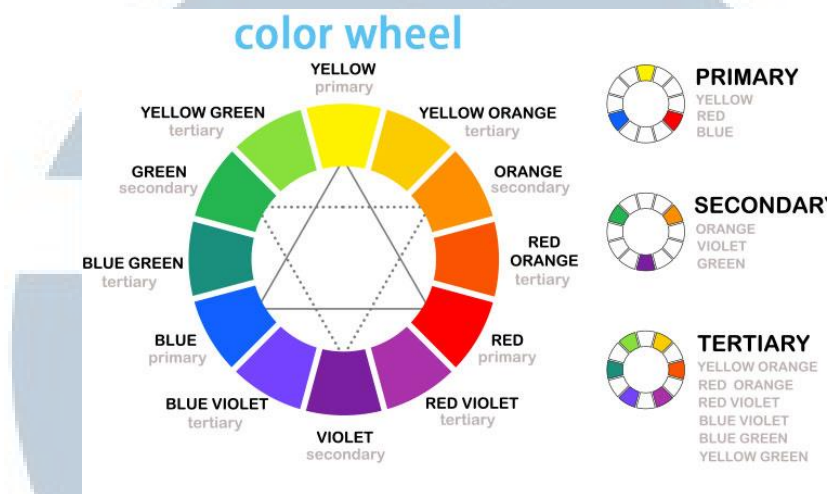
Siluet, menurut Tillman (2011) adalah *outline* atau garis yang mengitari karakter. Siluet sangat penting, karena satu alasan penting: dapat dikenali. Hal ini dikarenakan bila menciptakan tokoh dengan kombinasi bentuk yang dapat dikenali, maka kita dapat membuat tokoh yang benar dari segi bentuk dan outline (hlm. 75).

### **2.7.1. Perbedaan Siluet dan Bentuk**

Tillman (2011) pernah mengemukakan bahwa bentuk dapat digunakan untuk mewakili beberapa benda, sementara siluet dapat dimanfaatkan untuk membuat tokoh dengan memanfaatkan garis luar.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.8. Teori Warna



Gambar 2.4. Color Wheel

(Ati, 2018)

Warna adalah suatu bentuk cahaya yang dipantulkan dari suatu objek ke mata manusia. Inilah yang menyebabkan kerucut warna pada retina mata bereaksi, sehingga muncul gejala warna pada objek-objek yang dapat menimbulkan persepsi manusia.

David Brewster (1781-1868), seorang ilmuwan Inggris membagi warna menjadi tiga kelompok warna (Bartolo Bush Sawa, 2014), diantaranya:

- 1. Primer:** Warna primer terdiri dari 3 warna dasar, yaitu Merah, Kuning, dan Biru.
- 2. Sekunder:** Warna sekunder terdiri dari perpaduan 3 warna dasar, seperti Ungu, Hijau, dan Jingga.
- 3. Tersier:** Warna tersier adalah perpaduan antara 1 warna primer & sekunder, seperti pencampuran warna kuning dan jingga hingga menghasilkan warna Oranye Kekuningan.

Warna-warna tersebut juga dikategorikan dalam 3 karakteristik warna: *Hue*, *Saturation*, dan *Value*. Seperti yang dijelaskan oleh Liz Blazer (2016), melalui buku *Animated Storytelling: Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics*, *Hue* mengarah pada warna-warna umum pada spectrum seperti Merah, Biru, Hijau, dll. *Saturation* adalah intensitas dan kepekatan warna. Warna dengan kepekatan tinggi terlihat terang, sementara warna dengan kepekatan rendah terlihat gelap. Dan *Value* menandakan terang atau gelapnya sebuah warna, atau dalam kata lain: berapa banyak warna yang terkena efek terang dari cahaya itu sendiri. (hlm. 57)

### **2.8.1. Korelasi Teori Warna dan Kepribadian**

Collette Morris F.R.S.A., melalui situsnya *evancarmichael.com* yang berjudul “Are you a Red, Blue, Yellow, or Green Personality Type” menyebutkan bahwa kepribadian dibagi berdasarkan warna. Setiap warna mempunyai sifatnya sendiri dan manusia harus memahami sifat-sifat itu. Karena, dengan sifat warna, manusia tidak hanya memahami orang lain secara psikologis, tetapi juga membantu kelancaran dalam berinteraksi. Berikut ini adalah beberapa warna dengan kepribadiannya:

#### **1. Merah**

Warna merah identik dengan orang-orang yang suka mengambil resiko, pemikir cepat, selalu bertingkah gegabah, dan sangat kompetitif. Perlu diingat, bahwa orang yang menyukai warna merah adalah pemimpin sebuah kelompok

yang harus mengambil resiko dan berpikir cepat yang menyebabkan orang lain harus mengikuti alur kerja sang pemimpin kelompok itu.

## **2. Biru**

Warna biru sangat identik dengan orang-orang yang merupakan pemikir dalam, analitis, focus dalam detail, dan memiliki pemikiran formal. Orang-orang yang ingin berinteraksi dengan penyuka warna biru harus siap dengan segala macam, karena penyuka warna biru sangat focus dan orang lain harus factual, spesifik dan logis.

## **3. Kuning**

Warna kuning mengarah pada orang-orang yang memiliki sifat ekspresif, daya imajinasi yang tinggi dan sangat antusias. Kunci untuk berinteraksi dengan orang-orang penyuka warna kuning adalah harus antusias dan enerjetik sambil membeberkan ide, tetapi gunakan sedikit selera humor sehingga mudah untuk bersosialisasi.

## **4. Hijau**

Warna hijau menggambarkan pada orang yang cenderung santai dan penyabar. Mereka sangat mudah untuk berbaur dan juga dapat memahami situasi yang ada. Orang-orang yang ingin bersosialisasi dengan penyuka warna hijau harus bersahabat dan tunjukan ketertarikan. Penting sekali untuk menunjukan sikap dapat dipercaya dan informal.

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