



### **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. Media Interaktif

Menurut Oka (2017) media interaktif terdiri dari penyatuan beberapa elemen yang berbeda dan penyatuan ini menghasilkan bentuk baru. Ia melanjutkan bahwa elemen-elemen tersebut bisa berupa teks, gambar, animasi, suara, dan video (hlm. 31).

Menurut beliau ciri-ciri penting dari sebuah produk media interaktif yaitu:

- Media interaktif mempermudah pencapaian pembelajaran ketika sulit jika menggunakan salah satu media hanya dengan media audio atau teks saja.
- Media interaktif dirancang untuk mengatasi keterbatasan jarak, ruang, dan statisnya media tradisional.
- Media interaktif merupakan penggabungan beberapa elemen yang dijadikan satu dan membentuk media baru yang bersifat fleksibel.
- Unsur interaktifitas dalam gambar, teks, audio, video, dan animasi bersifat semu. Interaktifitas seharusnya memberikan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan media bantuan *keyboard*, *mouse*, sentuhan pada layar, maupun bentuk interaksi lainnya.
- Media interaktif selalu menyertakan GUI.
- Media interaktif harus memberikan kontrol penuh kepada penggunanya.
- Media interaktif adalah media *by design*, maka dari itu kebutuhan dan tujuannya harus disesuaikan dengan karakteristik pengguna (hlm. 32-33).

Oka menambahkan bahwa lembaga pendidikan merupakan salah satu lembaga yang membutuhkan produk media interaktif. Menurutnya dengan kelebihan yang dimiliki, media interaktif bisa menjadi salah satu solusi untuk mengatasi keterbatasan dalam hal belajar (hlm. 36).

Glaubke (2007) mengatakan bahwa media interaktif adalah teknologi yang diciptakan untuk khalayak luas yang memungkinkan *user* untuk berinteraksi dan memiliki kontrol *input* atas konten dan merespon *input* pengguna baik dengan menggunakan informasi verbal maupun nonverbal (hlm. 3).

### **2.1.1. Game Digital**

Kustiawan (2016) mengatakan beberapa kelebihan *game* adalah

1. Sebagai sarana untuk menghilangkan kejenuhan
2. Mengembangkan syaraf motorik anak
3. Melatih strategi
4. Berfikir strategi
5. Membuat orang pintar

Ia melanjutkan bahwa kelebihan *game* sebagai media pembelajaran adalah

1. Proses belajar mengajar menjadi lebih menarik
2. Proses belajar menjadi lebih interaktif
3. Jumlah waktu belajar dapat dikurangi.

Menurut Kustiawan, *game* bisa digunakan sebagai alat atau sarana pendukung untuk membantu memudahkan kegiatan belajar.

#### **2.1.1.1. Elemen dalam *Game***

Dahlan (2017) berpendapat bahwa elemen *game* akan memberikan sensasi *fun*.

Berikut adalah elemen – elemennya:

1. *Level and Leaderboard*
2. *Badge and Milestone*
3. *Goals*
4. *Feedback* (hlm. 232).

Menurut Asmiatun & Putri yang mengutip dari Teresa Dillon elemen – elemen dari *game* adalah

1. *Game rule*, merupakan perintah, cara menjalankan, dan juga fungsi objek maupun karakter dalam suatu permainan
2. *Plot* yang memberikan informasi terhadap pemain mengenai hal yang harus dilakukan dalam permainan
3. *Theme*, tokoh dalam *game* biasanya akan memberikan pesan moral dari sifat dan ciri yang dimiliki
4. *Object*, hal yang biasanya digunakan pemain dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapi
5. *Text, Graphic, and Sound*
6. Animasi seperti gerakan karakter maupun objek lain yang ada di dalam *game*

7. *User Interface* agar pemain dan game dapat berinteraksi (hlm. 42-43).

#### 2.1.1.2. Tokoh

Siswanto (2008) berpendapat bahwa tokoh merupakan seseorang yang melaksanakan peristiwa dalam cerita buatan sehingga peristiwa tersebut menjadi suatu cerita ( seperti yang dikutip dari Aminuddin, 1984, p. 85) (hlm. 142-143).

Menurut Sembodo (2010), tokoh dibagi menjadi beberapa jenis yaitu tokoh protagonis, antagonis, dan bawahan. Beliau mengatakan bahwa tokoh protagonis tidak selalu memiliki sifat baik, jika tokoh protagonis menjadi titik berat suatu cerita dan digambarkan memiliki sifat jahat maka tokoh antagonis bisa digambarkan memiliki sifat baik atau bahkan lebih jahat. Sembodo melanjutkan bahwa tokoh antagonis hanya sebagai pengimbang tokoh protagonis. Beliau melanjutkan, tokoh bawahan memiliki peran yang sedikit dalam cerita (hlm. 5).

Menurut Indriyana & Handayaningsih (2015) tokoh bisa berupa manusia, hewan, tumbuhan, dan benda-benda mati. Mereka melanjutkan bahwa tokoh adalah unsur yang membuat sebuah cerita tercipta. Mereka menambahkan bahwa ciri-ciri, pekerjaan, dan tempat tinggalnya, ciri khas yang mudah dikenali, sifat buruknya sebuah tokoh harus jelas (hlm. 186).

#### 2.2. *3 Dimensional Character*

Egri (1946) memberi garis besar tentang bagaimana membuat kepribadian karakter melalui 3 pilar yang beliau buat, 3 pilar tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Physiology*

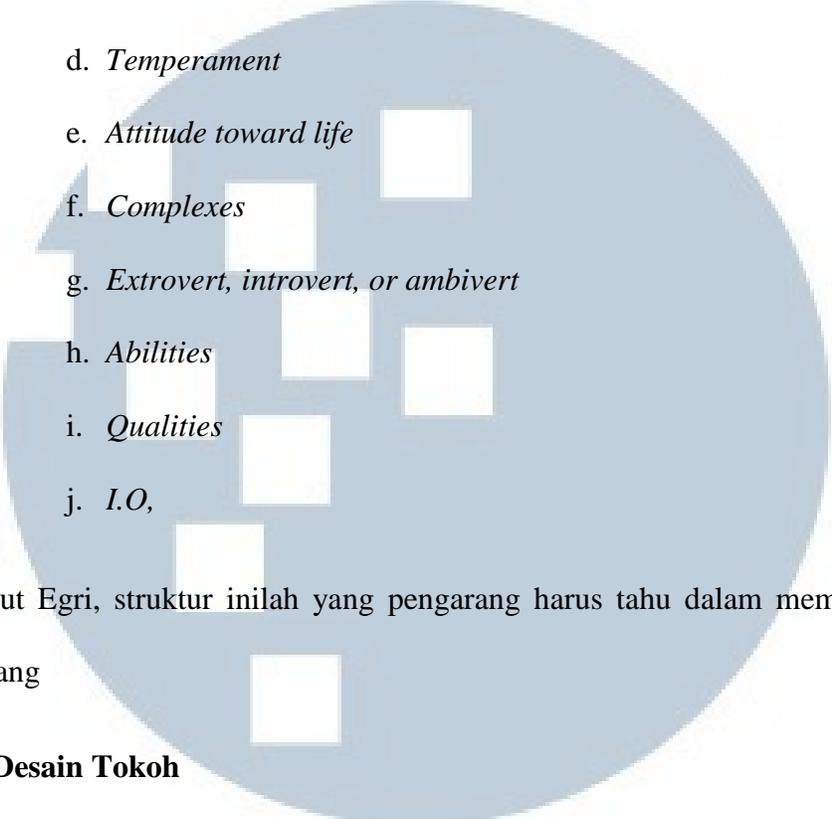
- a. *Sex*
- b. *Age*
- c. *Height and weight*
- d. *Hair colour, eyes, and skin*
- e. *Posture*
- f. *Appearance*
- g. *Defects*
- h. *Heredity*

2. *Sociology*

- a. *Class*
- b. *Occupation*
- c. *Education*
- d. *Home life*
- e. *Religion*
- f. *Race and nationality*
- g. *Place in community*
- h. *Political affiliations*
- i. *Hobbies*

3. *Psychology*

- a. *Sex life*
- b. *Ambition*

- 
- c. *Frustrations*
  - d. *Temperament*
  - e. *Attitude toward life*
  - f. *Complexes*
  - g. *Extrovert, introvert, or ambivert*
  - h. *Abilities*
  - i. *Qualities*
  - j. *I.O,*

Menurut Egri, struktur inilah yang pengarang harus tahu dalam membuat karakter seseorang

### **2.3. Desain Tokoh**

Bancroft (2006) berpendapat bahwa sebelum membuat sebuah tokoh, kita harus menentukan jenis gambar yang ingin dibuat. Menurut Bancroft, jenis tokoh dapat dibagi kedalam 6 kategori yaitu:

- *Iconic* : tokoh yang ada pada kategori ini merupakan tokoh yang sederhana. Tokoh ini memiliki cirinya sendiri yaitu tidak terlalu ekspresif. Tokoh ini biasanya mempunyai mata yang berbentuk bulat dan tidak memiliki pupil, contohnya adalah Hello Kitty dan Mickey Mouse.



Gambar 2. 1. Hello Kitty

(<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Franchise/HelloKitty?from=Main.HelloKitty>)

- *Simple* : tokoh yang ada dalam kategori ini lebih ekspresif dari kategori tokoh *iconic*. Tokoh ini memiliki ekspresi wajah, contohnya adalah Fred Flinstone.



Gambar 2. 2. Flinstone

(<https://www.deviantart.com/morteneng21/art/The-Flintstones-Fred-Flintstone-651384786>)

- *Broad*: pada kategori ini, jenis tokohnya lebih ekspresif daripada 2 kategori yang sudah disebutkan diatas. Tokoh pada kategori *broad*

tidak diciptakan untuk akting yang halus. Tokoh-tokoh ini juga biasanya memiliki mata serta mulut yang besar untuk mendukung ekspresi-ekspresi yang diluar batasan untuk menciptakan kesan humor. Contoh tokoh yang ada dalam kategori ini adalah The Wolf in Tex Avery Cartoons.



Gambar 2. 3. The Wolf

(<https://www.pinterest.com/jasperlab/tex-avery/>)

- *Comedy relief*: tokoh dalam kategori ini dapat menyampaikan humor melalui akting dan dialog. Tokoh ini juga mampu berakting dengan halus. Contoh tokoh yang ada dalam kategori ini adalah Mushu dan Nemo.

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. 4. Mushu

(<https://www.behindthevoiceactors.com/video-games/Kingdom-Hearts-II/Mushu/>)

- *Lead Character*: tokoh yang ada pada kategori ini memiliki tingkat realistis yang baik dari segi ekspresi wajah, akting, dan juga anatomi. Tokoh ini mempunyai proporsi yang realistis dan juga wajah yang ekspresif karena tokoh ini harus mampu menarik emosi penonton. Contoh tokohnya adalah Cinderella dan Sleeping beauty.



Gambar 2. 5. Cinderella

([http://disney.wikia.com/wiki/Cinderella\\_\(character\)](http://disney.wikia.com/wiki/Cinderella_(character)))

- *Realistic* : tokoh yang masuk dalam kategori ini memiliki tingkat realis yang tinggi namun tokoh ini masih memiliki sisi karikatural. Tokoh-tokoh yang ada dalam kategori ini digunakan dalam pembuatan tokoh *strong effect*, tokoh dalam komik, dan juga *computer graphic animated*, contohnya adalah tokoh putri dalam film Shrek.



Gambar 2. 6. Putri dalam Film Shrek

([http://poohadventures.wikia.com/wiki/Princess\\_Fiona](http://poohadventures.wikia.com/wiki/Princess_Fiona))

Menurut Maestri (2006), dalam mendesain dibutuhkan pemilihan dalam sisi teknik dan artistik. Ia melanjutkan bahwa saat membuat desain, desainer harus memutuskan pilihan mengenai ukuran, bentuk, warna, tekstur, pakaian, dan atribut lainnya. Pada sisi teknik, karakter yang di desain dengan baik akan mudah untuk di animasikan (hlm. 3).

### 2.3.1. Elemen Dasar dari Karakter Desain

Menurut Bancroft (2006) untuk membuat karakter yang baik, kita harus mengetahui elemen-elemen dasar yang akan diimplementasikan pada karakter. Elemen dasar tersebut adalah *shape*, *size*, *variance*. Bancroft melanjutkan bahwa ia lebih suka menyebutnya sebagai *meat*, *potatoes*, and *veggies*.

#### 2.3.1.1. Shape

Bancroft (2006) mengatakan bahwa shape akan memperlihatkan kepribadian sebuah karakter bahkan sebelum karakter yang dibuat bisa mengeluarkan kata-kata. Menurut bancroft, jika ingin membuat desain dari karakter dengan bentuk yang sama, kita harus tahu bentuk dasarnya (hlm. 28). Ia juga menambahkan jika bentuk dasar ini akan memberikan penjelasan mengenai ciri-ciri sifat dan kepribadian karakter (hlm. 32). Berikut adalah bentuk dasarnya:

- *Circle*: bentuk dasar ini digunakan untuk memberi gambaran untuk karakter yang baik, menarik, lucu, *cuddly*, *friendly types*. Contoh dari karakter itu adalah Santa Claus, Bayi.

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. 7. Santa Claus

([https://www.freepik.com/free-vector/happy-santa-claus-cartoon\\_761065.htm](https://www.freepik.com/free-vector/happy-santa-claus-cartoon_761065.htm))

- *Squares*: bentuk dasar ini digunakan untuk memberi gambaran untuk karakter yang kuat dan bisa diandalkan. Contoh dari karakter itu adalah *superheroes* seperti batman.



Gambar 2. 8. Batman

(<https://dawidarte.deviantart.com/art/Batman-483794733>)

- *Triangles*: bentuk dasar ini digunakan untuk menggambarkan karakter yang jahat, menyeramkan, dan mencurigakan. Contohnya karakter penyihir dan maleficent.



Gambar 2. 9. Maleficent

(<https://en.wikipedia.org/wiki/Maleficent>)

### 2.3.1.2. *Modeling Tokoh*

Animasi di katakan sukses apabila animasi tersebut berhasil untuk meyakinkan audiensi bahwa animasi dan emosi tokoh tersebut benar-benar nyata, tulis Gorden (2005). Gorden melanjutkan bahwa Untuk memastikan tokoh yang dibuat dapat menganimasikan keadaan tersebut maka dibutuhkan referensi dari aspek tokoh tersebut, termasuk bagaimana bentuknya, bagaimana dia bergerak, pakaian apa yang di pakai dan masih banyak lagi. Gorden menambahkan bahwa yang membuat sebuah tokoh menjadi menarik adalah kebiasaan kepribadian tokoh itu sendiri. Keterkaitan tokoh satu dengan yang lain dalam cerita tersebut, apakah ada konflik, kemudian bagaimana tokoh lain mempersepsikan kejadian tersebut, semuanya bisa secara langsung atau tidak langsung menjadi desain dan visual dari tokoh itu, tulis Gorden. Gorden menambahkan bahwa jika tokoh berbentuk manusia maka harus mencari gambar atau referensi video mengenai manusia itu, jika tokoh

berbentuk binatang maka juga harus meriset binatang tersebut sebelum me-modeling tokoh tersebut (hlm. 97).

Menurut Awaluddin (2005), proses me-modeling tokoh merupakan peranan yang penting dalam alur kerja secara keseluruhan. Hal-hal yang telah di modeling harus diberikan material, tekstur, dan cahaya, tulis awaluddin. Ia menambahkan bahwa atribut seperti material dan tekstur ini yang akan membuat gambaran 3D yang realistis. Ia melanjutkan jika modeling akurat dengan aspek ukuran, bentuk, detil maka hasil akhir akan semakin realistis (hlm. 37).

### 2.3.2. Tipe-tipe Kepribadian manusia

Menurut Singgih (1983) seperti yang dikutip oleh Sunaryo (2004), manusia memiliki 3 kepribadian yaitu *introvert*, *extrovert*, *ambivert*.

- *Introvert* adalah pribadi yang merasa bisa mencukupi dirinya sendiri. Pribadi ini cenderung tertutup, banyak fantasi, tidak terpengaruh oleh pujian, tidak mau di kritik, mudah tersinggung, tidak gampang bergaul.
- *Extrovert* adalah pribadi yang tindakannya dipengaruhi oleh dunia luar. Pribadi ini lebih gampang bergaul, memiliki sifat terbuka kepada sekitar, tahan terhadap kritikan, dan ekspresif.
- *Ambivert* adalah pribadi yang memiliki kedua tipe kepribadian *introvert* dan *extrovert*.

### 2.3.2.1. Konsep Karakter *Three Dimensional*

Menurut Egri (1946) semua benda mempunyai masing-masing 3 dimensi yaitu kedalaman, ketinggian, dan kelebaran. Manusia memiliki tambahan tiga dimensi yaitu fisiologi, psikologi, dan sosiologi. Ia melanjutkan bahwa, tanpa mengetahui ketiga hal tersebut maka kita tidak bisa menilai karakter manusia. Menurut Kusri (2007), fisiologi menyangkut sosok fisik tokoh, psikologi menyangkut karakter tokoh, dan sosiologi menyangkut hubungan seorang tokoh dengan tokoh yang lain.

### 2.3.3. Desain Karakter Berdasarkan Usia

Tillman (2011) mengatakan bahwa kita harus mengetahui kelompok usia yang menjadi target *audience* karena hal tersebut akan menentukan desain dari karakter yang dibuat. Berikut adalah contoh desain karakter berdasarkan usia:

#### 1. Usia 0-4

Menurut Tillman, pada usia ini karakter yang memiliki ukuran kepala yang besar, kemudian tubuh yang pendek, warna yang cerah, dan memiliki bentuk yang sederhana.

#### 2. Usia 5-8

Tillman melanjutkan bahwa pada usia ini karakter cenderung masih memiliki ukuran kepala besar namun tidak sebesar pada usia 0 sampai 4

tahun. Warna yang dipakai pada usia ini juga tidak terlalu cerah, memiliki ukuran mata yang lebih kecil, dan memiliki bentuk yang sedikit lebih rumit.

### 3. Usia 9-13

Menurut beliau, karakter di usia ini tidak lagi sederhana. Pada usia ini karakter lebih kepada proporsi yang seharusnya. Tillman melanjutkan bahwa warna yang dipakai pada usia ini lebih nyata dan lebih memiliki detail.

### 4. Usia 14-18+

Tillman menjelaskan karakter yang ada pada usia ini menyerupai yang ada di dunia nyata. Warna yang dipakai lebih rumit dan lebih memiliki banyak detail.

#### **2.3.4. *Non Playable Character***

*Non Playable Character* atau yang sering disebut NPC adalah salah satu komponen yang ada dalam *game*. Menurut Pangajow (2008), NPC adalah semua tokoh yang ada di dalam *game* yang tidak bisa dimainkan atau di kontrol. Intinya NPC adalah tokoh tambahan di dalam *game* yang digunakan sebagai pelengkap (hlm. 6).

Ceceri (2015) mengatakan bahwa NPC merupakan tokoh yang ada di dalam *game*. Ceceri melanjutkan bahwa NPC di kontrol oleh program dari komputer. Ia melanjutkan bahwa NPC tidak termasuk musuh yang ada di dalam *game* (hlm. 115).

### **2.3.5. Psikologi Warna**

Menurut Isroi (2005), warna adalah cahaya dan cahaya merupakan energi. Beliau melanjutkan bahwa warna dapat merangsang, menekan, menenangkan, menambah nafsu makan, serta menciptakan kesan sejuk atau hangat. Psikologi warna juga berkaitan terhadap pengalaman pribadi dan juga lingkungan sosial maupun budaya, namun warna juga memiliki pengaruh yang berlaku untuk umum. Beliau melanjutkan, warna oranye, kuning, dan merah akan dilambangkan dengan panas matahari dan api. Biru, hijau, dan ungu memberi perasaan dingin seperti dedaunan, laut, dan langit.

Isroi menambahkan, berikut adalah makna umum dari warna – warna yang ada :

1. Warna hitam menginterpretasikan berat, formal, sangat teknik, kematian, kesedihan, rahasia, misteri, dan jahat.
2. Warna coklat memberikan interpretasi kesederhanaan, lingkungan, stabilitas, bumi, tanah, dan organik.

3. Warna biru menginterpretasikan perdamaian, kebebasan, sains, kepercayaan, langit, percaya diri, keamanan, loyalitas, ketenangan, dan laut.
4. Warna ungu memberikan interpretasi royalti, kebebasan, spiritual, misteri.
5. Warna hijau memberikan interpretasi mengenai uang, pertumbuhan, kesuburan, kesegaran alam, lingkungan, ramah lingkungan, daun, kesehatan, efek penyembuhan, reptile, dan serangga.
6. Warna abu – abu memberikan interpretasi mengenai konservatif, eksekutif, praktikal, dapat dipercaya, keamanan, dan serius.
7. Warna merah menginterpretasikan panas, cinta, agresi, intensitas, napsu, kegairahan.
8. Warna oranye menginterpretasikan mengenai flamboyant, ekspansi, dan kehangatan.
9. Warna kuning menginterpretasikan mengenai optimisme, kebahagiaan, kesuksesan, idealism, dan imajinasi
10. Warna putih memberikan interpretasi mengenai kemurnian, kesucian, kesederhanaan, kebersihan, dan kehormatan.

Isroi menambahkan jika interpretasi orang mengenai warna yang telah dijelaskan dapat berbeda – beda tergantung dengan pengalaman dan latar belakang social maupun budayanya.



Gambar 2. 10. Unsur Warna

(<https://afriqyasinramadhan.wordpress.com/2013/07/22/psikologi-warna-dalam-web-desain/>)

Swasty (2010) juga mengemukakan bahwa warna mampu mempengaruhi perilaku, memberi kesan, dan menentukan suka atau tidaknya orang tersebut terhadap sebuah benda.

#### 2.4. Animasi Karakter

Wells (2006) berpendapat jika animasi adalah salah satu aspek yang menonjol dari budaya populer di seluruh dunia. Wells melanjutkan bahwa animasi juga menginformasikan setiap aspek dari daerah di sekeliling kita setiap hari. Ia menambahkan bahwa animasi adalah bentuk ekspresi dinamis bagi orang-orang yang

kreatif. Menurutnya animasi lebih mudah untuk dibuat menjadi suatu kenyataan daripada aksi langsung di lapangan. Animasi juga memberikan tingkat kontrol dan hasil yang bagus, tulis Wells. Ia melanjutkan bahwa, animasi juga mungkin bisa berhubungan layaknya seperti di dunia nyata (hlm. 6).

Perkembangan teknologi komputer saat ini mengalami peningkatan yang cukup besar, khususnya pada grafik komputer yang membuat model sebuah Tokoh dalam film atau *game*. Sebagai salah satu media pendukung untuk membuat 3D, animasi 3D merupakan sebuah media yang sering dipakai untuk membuat model 3D. Animasi 3D tidak hanya diterapkan di sebuah film saja, namun sekarang sudah diterapkan hampir di semua jenis *game* yang rilis saat ini. Sibero (2009) menjelaskan bahwa dengan menggunakan animasi 3D, seseorang dapat memvisualkan apa yang ada di benaknya. Ia menambahkan bahwa hak-hal yang ada di benaknya bisa saja di visualkan menggunakan animasi 3D meskipun mustahil jika di visualkan di dunia nyata.

Sibero menambahkan, animasi 3D juga dapat memudahkan seseorang untuk memahami imajinasi orang lain melalui karya animasi. Ia melanjutkan, animasi 3D juga digunakan untuk kepentingan arsitektural. Pengembang lebih mudah menggambarkan ide yang dimilikinya dengan cara membuat simulasi menggunakan media animasi 3D, tulis Sibero (hlm. 8).

Animasi 3D sudah menjadi andalan di dalam film dan *games*, dan sudah menjadi bagian dari industri lainnya yang awalnya tidak merasa bahwa animasi 3D tidak terlalu berguna untuk industri mereka, tulis Beane ( 2012 ). Ia menambahkan,

jika ingin benar-benar mengerti tentang animasi 3D maka kita harus melihat sejarah singkat tentang animasi 3D. Ia melanjutkan bahwa animasi 3D terikat langsung dengan sejarah komputer, grafik komputer adalah salah satu industri yang berkembang sangat cepat sekarang. Beane mengatakan bahwa animasi adalah fungsi utama dari industri animasi 3D. Beane memaparkan, ada beberapa industri yang memakai animasi 3D, yaitu:

1. *Entertainment*
2. *Film*
3. *Television*
4. *Video games*
5. *Advertising*
6. *Scientific*
7. *Medicine*
8. *Law*
9. *Architecture*
10. *Product visualization* (hlm. 1-11).

#### **2.4.1. Prinsip Dasar Animasi**

Proses menggambar merupakan proses yang akan menentukan hasil suatu animasi menjadi bagus atau tidak bagus, tulis Suyanto & Yuniawan (2006).

Menurut Suyanto & Yuniawan, sebelum melakukan proses menggambar kita harus membuat *character model sheet* dan *behaviours* yang jelas. Mereka

menambahkan, jika kita adalah seorang *animator* maka kita harus mengenal yang namanya 12 prinsip animasi. Mereka melanjutkan, 12 prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Squash and Stretch* yaitu saat benda bergerak maka gerakannya harus mengindikasikan dari gerakan asli objek tersebut.
2. *Anticipation* adalah sebuah tindakan dibagi menjadi 3 bagian yaitu persiapan untuk melakukan gerakan, gerakannya itu sendiri, dan kesudahan dari gerakan tersebut. Antisipasi adalah pedoman yang efektif untuk mengindikasikan apa yang akan terjadi.
3. *Staging* adalah penyajian ide sehingga ide kita menjadi sangat jelas. Sebuah aksi seharusnya bisa mengkomunikasikan sikap, suasana hati, dan reaksi kepada audiensi. Jangan membingungkan audiensi dengan menggunakan banyak tindakan sekaligus.
4. *Straight ahead and pose to pose animation* yaitu dikenal *straight ahead* karena sang animator sungguh – sungguh bekerja *straight ahead* sejak gambar pertama yang ada dalam adegan. Proses ini biasanya menghasilkan gambar dan aksi yang memiliki tampilan segar. Kemudian dalam *pose - to - pose animation*, sang animator merencanakan aksi dan mencari tahu gambar seperti apa yang akan dibutuhkan untuk salah satu adegan.
5. *Follow through and overlapping action* dimana tubuh si Tokoh berhenti tetapi ada bagian tubuh tertentu yang masih bergerak seperti, lengan, rambut yang panjang, pakaian (gerakan ini mengikuti tindakan yang

terjadi). Tidak ada yang berhenti secara bersamaan. Kemudian overlapping adalah saat Tokoh mengubah arah saat pakaian atau rambut Tokoh tetap terus berlanjut.

6. *Slow-out and slow-in* adalah dimana jarak antara peralihan gambar diantara pose ekstrem. Saat tindakan dimulai, kita akan menggambar lebih banyak pada saat pose awal kemudian 1 atau 2 gambar di tengah dan lebih banyak gambar lagi di pose berikutnya. *Slow-out slow-in* membuat animasi lebih kelihatan nyata.
7. *Arcs* adalah semua tindakan kecuali animasi perangkat mekanis akan mengikuti busur atau jalur yang melingkar. Hal ini berlaku untuk figur manusia dan juga tindakan dari hewan. *Arcs* memberikan animasi yang lebih natural dan memiliki *flow* yang lebih baik. *Arcs* digunakan dalam animasi karena akan menciptakan gerakan yang lebih ekspresif dan tidak kaku.
8. *Secondary action* adalah tindakan yang terjadi akibat tindakan lain. Tindakan ini sangat penting karena menambah kesan realis pada animasi.
9. *Timing* penting karena dapat memberikan arti dari suatu tindakan. *Timing* dari suatu aksi akan memberikan arti seberapa baik ide yang tersampaikan kepada audiensi.
10. *Exaggeration* bukan distorsi yang ekstrem dari sebuah gambar atau tindakan kekerasan. Itu seperti karikatur dari ekspresi, *pose*, sikap, dan tindakan.

11. *Solid Drawing* adalah prinsip dasar untuk menggambar form, volume, dan ilusi 3D di aplikasikan kepada penganimasian.

12. *Appeal* adalah dimana tindakan suatu Tokoh memiliki karisma. Audiensi suka kualitas dari pesona dan kesederhanaan (hlm. 67-72).

Thomas dan Johnston telah memberikan 12 prinsip animasi yang diambil dari animasi Disney, tulis Binanto (2010). Binanto melanjutkan bahwa 12 prinsip animasi ini harusnya digunakan untuk animasi kartun saja, tetapi jika digunakan untuk animasi yang bukan kartun juga bisa.

## **2.5. Daerah Asal Baju Adat dan Alat Musik**

Pakaian merupakan kebutuhan pokok diluar dari rumah dan makanan, menurut Kristiani & Bemoe (2016). Kristiani & Bemoe menambahkan jika pakaian yang ada saat ini lebih bagus dari pakaian adat zaman dulu, bahan yang digunakan oleh pakaian adat jaman dulu diambil dari benda yang ada di sekitar lingkungan. Mereka berpendapat bahwa seiring perubahan zaman, pakaian yang ada sekarang lebih nyaman untuk dipakai. Menurut mereka baju adat merupakan baju yang dipakai sesuai dengan adat dan tradisi suatu daerah, karena suku di Indonesia sangat beragam maka baju adatnya pun sangat banyak.

### **2.5.1. Baju Adat Sulawesi Selatan**

Menurut Diana (2007), Kaum pria di Sulawesi Selatan mengenakan sarung yang disebut Tope dan penutup kepala yang disebut Bella Dada. Ia melanjutkan bahwa aksesoris yang dipakai kaum pria adalah sebuah keris

Tata Roppeng yang berlapis emas. Beliau menambahkan jika kaum wanita memakai baju berlengan pendek, memakai tope dan rantai. Aksesoris yang dipakai kaum wanita ini adalah ikat kepala, anting panjang yang disebut Bangkara Ta'rowe, kalung tunggal yang disebut Geno Sibatu, dan gelang tangan (hlm. 102)



Gambar 2. 11. Baju Pengantin Makassar  
(<https://groupthreetekpen.wordpress.com>)

### 2.5.2. Aksesoris Pakaian Pernikahan Makassar

Menurut Kristiani & Bemoe (2016) baju tradisional wanita Sulawesi Selatan disebut baju bodo. Menurut mereka baju ini adalah baju asli dari suku Bugis – Makassar. Mereka menambahkan jika baju ini diberi nama baju bodo karena bodo memiliki arti yaitu pendek.



Gambar 2. 12. Baju Bodo

(<https://blogger-sidrap.blogspot.com/2014/04/memahami-arti-warna-baju-bodo-bugis.html>)

Kemudian mereka melanjutkan, aksesoris yang dipakai meliputi gelang panjang, kalung, anting, dan bando atau tusuk konde.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2. 13. Gelang

(<https://gpswisataindonesia.wordpress.com/2014/07/01/perhiasan-tradisional-sulawesi-selatan/>)



Gambar 2. 14. Konde

(<https://gpswisataindonesia.wordpress.com/2014/07/01/perhiasan-tradisional-sulawesi-selatan/>)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2. 15. Kalung

(<https://gpswisataindonesia.wordpress.com/2014/07/01/perhiasan-tradisional-sulawesi-selatan/>)

Mereka melanjutkan bahwa pakaian pria Makassar mengenakan baju, celana, kain sarung, dan tutup kepala. Baju pria namanya Bella dan bahan baju ini tipis dan berwarna polos.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2. 16. Baju Bella

(<https://gpswisataindonesia.wordpress.com/2014/09/03/pakaian-adat-sulawesi-selatan/>)

### 2.5.3. Alat Musik Sulawesi Selatan

1. Menurut Rusman (2012) ,ganrang merupakan alat musik yang ditabuh. Alat musik ini terbuat dari kayu cendana. Ganrang ini berbentuk bulat dengan kedua lubang di sisinya, Kedua lubang tersebut akan dilapisi oleh kulit sapi dan bagian tersebut menjadi bagian yang akan ditabuh sehingga mengeluarkan suara.

U  
M  
N  
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. 17. Ganrang

(<https://bugiesmakassar.blogspot.com/2014/05/instrumen-musik-tradisional-sulawesi-selatan.html>)

2. Menurut Banoe (2003) pui – pui merupakan alat musik yang berasal dari Sulawesi Selatan. Bentuknya mirip dengan suling yang sumber bunyinya berupa *reed* tipis mirip saronen Jawa yang dilengkapi corong daun kelapa.



Gambar 2. 18. Pui - Pui

(<https://alatmusikindonesia.com/alat-musik-tradisional-sulawesi-selatan>)