



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

Withrow (2009) berpendapat bahwa animasi dapat diartikan sebagai proses pemberian kehidupan kepada suatu gambar *still*. Animasi dapat pula diartikan sebagai penampilan gambar *sequence* dengan cepat untuk menciptakan ilusi optik dengan memanfaatkan fenomena *persistence of vision* (hlm 10).

2.2.1. Animasi 2d

Animasi 2d memiliki arti yang sama namun secara lebih spesifik animasi 2d dapat diartikan sebagai sebuah bentuk dari gambar bergerak yang disusun dalam *environment* yang berupa *two-dimensional* seperti animasi cel yang masih tradisional ataupun animasi komputer dengan menggunakan *software* animasi (n.d).

2.2. Karakter

Dalam film dan animasi, naskah cerita merupakan unsur yang terpenting. Walaupun demikian, karakterlah yang memegang peran besar dalam mengeksekusi naskah cerita tersebut. Karakter harus mampu menampilkan apa yang naskah ceritakan dan menyampaikannya kepada penonton, baik secara individu, maupun ketika karakter tersebut dipadukan dengan karakter lain. Untuk itu, tidak hanya melalui bentuk visualnya, karakter juga harus memiliki kepribadian serta latar belakang yang dapat menampilkan emosi yang dituliskan dalam cerita (White, 2006).

2.2.1. *Three Dimensional Character*

Egri (2007) menjelaskan bahwa *three dimensional character* sangatlah penting untuk menciptakan karakter yang hidup. Meskipun sebuah cerita memiliki plot yang sangat menarik namun bila karakter didalamnya kehilangan salah satu unsur dari ketiga dimensi ini, maka cerita tersebut tidak dapat disampaikan secara optimal. Ketiga dimensi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Dimensi fisik

Dimensi ini berisikan gambaran atau tampilan luar seorang karakter. Didalamnya dijelaskan bagaimana keadaan fisik serta unsur lainnya yang dapat dianalisa oleh mata. Hal ini juga memberikan pengaruh terhadap keadaan mental serta menjadi dasar dari kelebihan ataupun kekurangan yang dimiliki oleh karakter tersebut (hlm 33). Egri menyebutkan struktur dimensi fisik sebagai berikut:

- a. Jenis kelamin
- b. Umur
- c. Tinggi dan berat
- d. Warna rambut, mata dan kulit
- e. Postur tubuh

f. Penampilan: menarik, kelebihan atau kekurangan berat badan, berpenampilan bersih, rapi, enak dilihat, tidak rapi. Bentuk kepala, muka, tubuh

g. Kecacatan pada tubuh

h. Garis keturunan (hlm 36).

2. Dimensi sosial

Dimensi ini menjelaskan bagaimana keadaan sekitar karakter, seperti di mana karakter tersebut lahir, lingkungan tempat ia tumbuh hingga keadaan lingkungan saat cerita tersebut diceritakan, dan sebagainya (hlm 33). Egri lalu menyebutkan struktur dari dimensi sosial sebagai berikut:

a. Strata sosial

b. Pekerjaan: tipe pekerjaan, waktu kerja, penghasilan, keadaan tempat kerja, apakah tergabung dalam serikat kerja atau tidak, kecocokan dengan pekerjaan

c. Tingkat pendidikan

d. Kehidupan di rumah: keadaan orang tua, penghasilan orang tua, yatim piatu, atau mengapa orang tua berpisah, kebiasaan orang tua, keadaan mental orang tua

e. Agama

f. Ras dan kewarganegaraan

g. Pangkat dalam komunitas

h. Pandangan politik

i. Kegemaran dan hobi (hlm 36-37).

3. Dimensi psikologi

Dimensi ini merupakan dimensi yang terbentuk dari pengaruh kedua dimensi sebelumnya. Dimensi ini berisikan bagaimana Dimensi fisik dan Dimensi sosial mempengaruhi keadaan hidup seorang karakter. Pengaruh yang diberikan tersebut lalu membentuk keadaan psikologi seorang karakter seperti misalnya ambisi sang karakter, watak, cara pikir dan sebagainya (hlm 34).

Egri lalu memaparkan struktur dari dimensi psikologi sebagai berikut:

a. Kehidupan seks

b. Premis personal atau ambisi

c. Tingkat depresi dan apa kekecewaan utama yang dirasakan

d. Jenis watak: mudah tersinggung, *easygoing*, pesimis, optimis

e. Sikap terhadap hidup: menerima nasibnya, agresif, mudah mengalah

f. Keadaan emosi: ambisius, sadar diri, percaya takhayul, maniak, mengidap phobia

g. *Extrovert, Introvert, Ambivert*

h. Kemampuan dan talenta yang dimiliki

- i. Kualitas: imajinasi, penilaian, rasa
- j. I.Q. (hlm 37).

2.2.2. Anatomi Tubuh Manusia

Seiring dengan pertumbuhannya, tubuh manusia mengalami perubahan yang dapat dikelompokkan berdasarkan tahapan pertumbuhannya. Dalam setiap tahapan ini, tubuh manusia memiliki proporsi serta bentuk yang berbeda.

1. Bayi

Bayi memiliki kepala yang berukuran setengah dari kepala orang dewasa.

Panjang tubuh bayi adalah empat kepala, kepala dan badan setinggi tiga kepala dan satu kepala untuk bagian bawah tubuh seperti kaki.

2. Balita dan anak-anak

Seiring dengan pertumbuhan, tinggi dan berat banyak berubah. Ukuran kepala balita dan anak-anak juga masihlah besar walaupun perlahan-lahan menjadi seimbang dengan bagian tubuh. Balita memiliki perbandingan tinggi empat setengah kepala sedangkan anak-anak enam setengah kepala.

3. Masa puber

Tahap ini merupakan transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa.

Bentuk tubuh anak laki-laki menjadi lebih bersiku dan anak perempuan menjadi lebih berlekuk namun pertumbuhan bentuk ini masih terhitung halus dan tidak banyak terlihat. Perbandingan tinggi tubuh pada masa puber adalah tujuh kepala.

4. Remaja

Pertumbuhan menjadi dewasa yang dimulai pada masa puber dirampungkan pada tahap ini. Tubuh laki-laki cenderung lebih kurus sementara tubuh wanita berlekuk dan lebih berisi. Perbandingan tinggi remaja adalah tujuh setengah kepala.

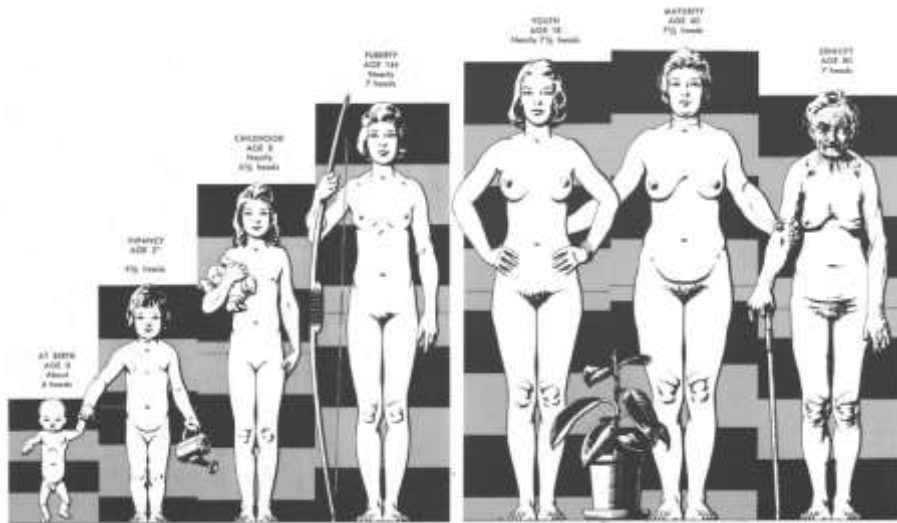
5. Dewasa

Proporsi tubuh dewasa sering disebut sebagai proporsi yang sempurna dengan perbandingan tinggi tubuh yang sama dengan masa remaja yaitu tujuh setengah.

6. Lansia atau usia tua

Tubuh lansia tidak lagi sebugar pada masa dewasa. Pundak cenderung membungkuk kedepan, punggung tidak dapat lagi tegak dan lekuk pinggang menghilang. Tinggi tubuh pun menyusut sehingga perbandingan tinggi tubuh kembali menjadi tujuh kepala. Selain itu kuping dan hidung terlihat distorsi, dan mata terbenam diantara tulang mata (Peck, 1951).

U
M
N



Gambar 2. 1. Perbandingan tinggi

2.3. Gothic

Gothic adalah sebuah aliran seni yang dimulai di Île-de-France, Perancis, kurang lebih pada abad ke-12. Aliran seni ini kemudian menyebar ke bagian barat Eropa dan perlahan menggantikan aliran seni sebelumnya, yaitu aliran seni romantisasi. Istilah *gothic* sendiri baru digunakan pada abad ke-15 dan ke-16 oleh seorang seniman italia. Pada awalnya istilah *gothic* ini digunakan untuk mencela penjajah Jerman yang menghancurkan peradaban yang telah dibangun oleh Kekaisaran Roma. Namun istilah ini kemudian artinya bergeser dan digunakan untuk mendeskripsikan *style modern* atau *style perancis* (Stokstad, 2008).

Arsitektur merupakan bidang yang paling berkembang pada masa ini. Banyak gereja megang didirikan dengan menggunakan *style gothic*. Selain bidang arsitektur, seni pahat juga banyak digunakan terutama untuk menghiasai bangunan arsitektural. Visual-arts-cork.com kemudian menjelaskan, selain menggunakan seni pahat untuk mendekorasi bangunan, arsitektura,l *gothic* juga sangat

bergantung pada *stained-glass*. Berbeda dari masa romantisasi dimana lukisan dinding banyak digunakan, arsitektural *gothic* tidak memiliki banyak *space* untuk dilukis sehingga *stained-glass* merupakan pilihan yang banyak dipilih untuk menghiasi bangunan masa ini. Disebutkan pula bahwa *gothic* merupakan masa keemasan dalam sejarah perkembangan *stained-glass*.

Walaupun demikian bidang seni lukis masih banyak berkembang dalam bentuk seni lukis *alterpice* dan *illuminated manuscript*.



Gambar 2. 2. ukiran pada pilar bangun *gothic*

2.3.1. *Illuminated Manuscript*

Britannica.com menuliskan bahwa *illuminated manuscript* adalah sebuah buku yang dibuat dengan tulisan tangan dan dihiasi oleh emas atau perak, warna-warna terang atau berisikan ilustrasi dengan desain yang rumit. Visual-arts-cork.com kemudian melanjutkan, *Illuminated manuscript* banyak berkembang seiring dengan perkembangan karya seni Kristen. Pada awalnya *manuscript* hanya digunakan sebagai sarana pembelajaran dan untuk upacara-upacara tertentu yang

dinilai penting. Namun seiring dengan berjalannya waktu, penggunaan permata dan dekorasi mewah lainnya pada *manuscript* mulai berkurang dan penggunaannya lebih banyak ditujukan untuk keperluan pribadi.

Pada masa ini banyak *manuscript* yang diciptakan, salah satunya adalah *Douce Apocalypse Manuscript*.

2.3.1.1. Douce Apocalypse Manuscript

Douce Apocalypse merupakan salah satu *manuscript* Inggris yang diproduksi antara tahun 1250 hingga 1275, untuk pangeran Edward, yang kemudian disebut sebagai Edward I dan istrinya Eleanor of Castile. Boxall menjelaskan bahwa *manuscript* ini berisikan dua macam naskah, yaitu 12 lembar wahyu berbahasa perancis dengan komentar dalam bentuk prosa perancis yang tidak memiliki gambar serta wahyu versi latin yang didalamnya terdapat ilustrasi serta kutipan komentar dari Beregaudus (2013). Seperti *manuscript* kebanyakan pada era tersebut, *Douce Apocalypse* juga menceritakan tentang hari pengadilan yang diceritakan kembali oleh Santo Yohanes (Morgan, 2007).

U
M
M
N

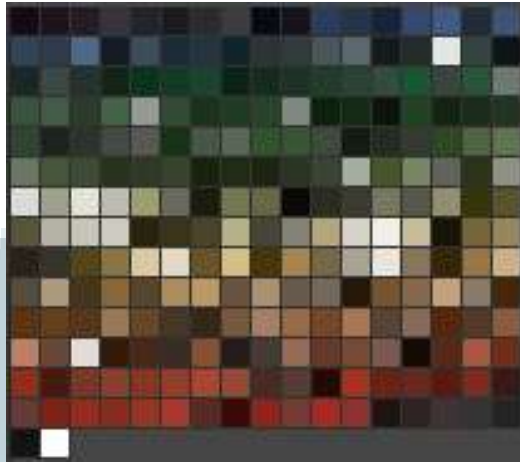


Gambar 2. 3. Salah Satu Halaman Dalam *Douce Apocalypse*

2.4. Warna

Dalam mendesain, desainer harus memahami bahwa warna merupakan bagian dari keseimbangan dalam sebuah desain yang dapat menyatukan berbagai elemen desain didalamnya. Warna dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan, perubahan takaran warna dapat memberikan perubahan besar pada kesan yang ingin disampaikan (Labudovic, Asensio, Rose, 2008)

Selain sebagai referensi visual karakter, *Douce Apocalypse* juga digunakan sebagai acuan warna. *Color Scheme* disusun berdasarkan pada ilustrasi *manuscript* ini untuk mempermudah proses pewarnaan. Pada masa ini memang warna yang dipakai cenderung kusam dan gelap karena warna belum banyak ditentukan sehingga penggunaannya sangatlah terbatas.



Gambar 3. 1. *Color Scheme*

Dari *color scheme* ini lalu dipilih warna-warna yang dapat merepresentasikan emosi dan pesan yang ingin disampaikan. Pemilihan ini berdasarkan pada pengaruh psikologi yang diberikan oleh warna-warna tersebut. Berikut adalah warna-warna utama yang akan digunakan untuk pakaian karakter:

1. Merah

Bourn (2011) menjelaskan bahwa warna merah mengandung banyak makna. Warna merah dapat mengandung berbagai emosi mulai dari *passionate*, rasa cinta yang dalam hingga kemarahan dan kekerasan. Terlalu banyak menggunakan warna merah pada desain dapat menunjukkan hilangnya kesabaran, kemarahan, kesombongan, dan sifat menuntut. Sebaliknya, bila menggunakan terlalu sedikit merah maka kesan yang ditonjolkan adalah kesan lesu, rasa waspada, cengeng, dan perasaan manipulatif. Selain itu merah juga warna yang dapat menstimulasi orang untuk mengambil keputusan secara cepat dan juga menunjukkan keberanian.

2. Biru

Warna biru menyimbolkan kesan tenang, kepercayaan, kesetiaan, ketulusan, kebijaksanaan, kepercayaan diri dan kepintaran. Warna biru juga menunjukkan semangat dan dapat membawa efek positif pada manusia. Namun terlalu banyak menggunakan warna biru dapat menimbulkan perasaan melankolis, energi yang bersifat negatif, kesedihan, kemunafikan dan keegoisan. Semetara, bila biru yang digunakan terlalu sedikit maka efek yang dapat dirasakan antara lain kecurigaan, rasa depresi, kesan keras kepala, ketakutan dan kesan tidak bisa diandalkan (Bourn, 2011).

3. Coklat

Selain sebagai simbol dari kayu, tanah dan batu, warna coklat juga menyimbolkan keamanan, kesembuhan, rumah, kehangatan dan kejujuran. Warna coklat juga dapat memberikan efek kedamaian pada pikiran dan tubuh (Bourn, 2011).

2.5. Batik Solo

Batik merupakan salah satu kebudayaan tradisional Indonesia yang telah dikenal oleh dunia internasional. Batik terdiri dari bermacam-macam motif yang memiliki keindahan dan ciri khas masing-masing. Salah satu motif batik yang terkenal adalah motif batik yang berasal dari solo.

Suyanto (seperti yang dikutip oleh Atmojo) membagi jenis motif tradisional Solo secara umum menjadi dua, yaitu motif geometrik dan motif non-geometrik. Contoh dari motif geometrik adalah banji, ceplok, kawung, natik dan

berbagai bentuk garis lainnya. Sedangkan contoh motif non-geometrik adalah semen, buketan dan terang bulan. Selain itu, motif batik solo juga dapat dibedakan berdasarkan tujuan dan fungsi pemakaiannya. Sama seperti batik Yogyakarta, berdasarkan fungsi kegunaanya batik solo terbagi menjadi dua yaitu, batik yang hanya digunakan untuk berbagai upacara penting atau ritual (larang) seperti motif parang rusak, kawung, udan liris, cemukiran serta motif yang dapat digunakan sehari-hari seperti lung-lungan, galaran, nitik dan motif lainnya (2009).

Dari berbagai motif batik solo ini, kemudian dipilih beberapa motif yang sesuai dengan pesan moral cerita:

1. Motif batik Sidomulyo

Motif ini memiliki kemiripan dengan motif batik Sidomukti dan Sidoluhur akan tetapi motif Sidomulyo memiliki latar berwarna bedak atau putih. Motif ini melambangkan harapan agar pemakainya memperoleh kebahagiaan dan kedamaian.



Gambar 2. 4. Motif Sidomulyo

(<http://bajugrosirjogja.com/wp-content/uploads/2014/10/motig-batik-1.jpg>)

2. Motif batik Kantil

Batik Kantil merupakan batik dengan motif bunga yang dapat menyimbolkan beberapa hal. Simbol-simbol yang digambarkan dalam motif ini adalah keyakinan yang abadi, kesucian, kesalehan dan keteguhan serta kepercayaan.



Gambar 2. 5. Motif Kantil
(Buku “Traditional Batik of Kauman, Solo”, 2009)

UMMN