



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

Thomas dan Johnson (1986), melalui bukunya menyatakan bahwa animasi adalah kumpulan gambar dari sebuah kegiatan. Gambar-gambar tersebut kemudian diproyeksikan dengan kecepatan yang tetap sehingga menciptakan ilusi gambar bergerak. Animasi dibuat untuk menyampaikan sebuah kejadian yang tidak dapat disampaikan melalui gambar diam. Melalui animasi, audiens dapat melihat adanya tokoh yang hidup dalam cerita, berpikir dan mengambil keputusan sendiri. Hal ini membuat audiens dapat merasakan emosi dan seolah berkomunikasi dengan tokoh dalam animasi.

Williams (2001) juga menyampaikan bahwa animasi dibuat untuk menyampaikan hal yang tidak dapat ditangkap oleh kamera. Tujuan dari seorang animator dalam membuat kartun animasi adalah untuk menciptakan sesuatu yang imajinatif. Hal ini dapat dibuktikan dengan tokoh-tokoh binatang dalam kebanyakan animasi tidak seperti binatang aslinya. Tokoh-tokoh tersebut sudah dimodifikasi sehingga menunjukkan aspek-aspek keunikannya tersendiri. Walaupun demikian, gerakan yang dilakukan tokoh harus dapat dimengerti oleh audiens. Dapat dimengerti oleh audiens berarti gerakan tersebut harus selayaknya gerakan binatang yang asli.

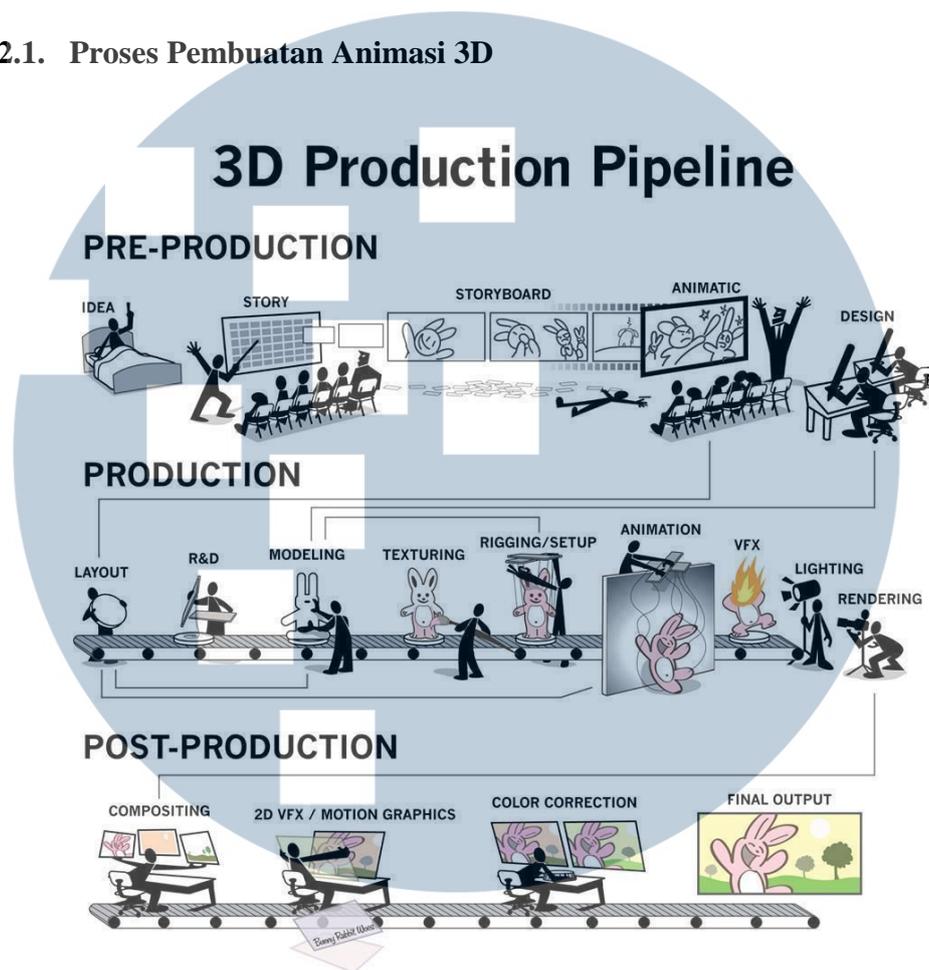
Sejak pertama kali ditemukan, animasi telah banyak mengalami perkembangan. Pada buku Williams juga disebutkan bahwa animasi pada awalnya

hanya dimulai dari lukisan-lukisan binatang di gua (h.11). Kemudian, mulai ditemukan alat-alat untuk menampilkan sebuah animasi seperti *The Thaumatrope*, *The Phenakistoscope*, *The Wheel of Life*, *The Praxinoscope*, dan *The Flipper Book* (h.13-14). Setelah alat-alat tersebut barulah muncul film animasi pertama yaitu *Fantasmagorie* (1908) oleh Emile Cohl (h.16). Kini, animasi seperti dijelaskan dalam buku Withrow (2012) sudah terbagi menjadi berbagai macam jenis, yaitu: animasi tradisional 2D, *cutout* dan *collage*, *motion graphics*, *stop motion*, *2D Digital bitmap*, *2D digital vector*, animasi 3D, dan beberapa jenis lainnya (h.10).

2.2. Animasi 3D

Animasi 3D menurut Beane adalah sebuah jenis animasi yang menggunakan software 3D dalam pengerjaannya (h.1). Hal ini berarti seluruh elemen visual yang akan digunakan dalam film terlebih dahulu diubah ke dalam bentuk 3D. Beane juga menambahkan bahwa animasi 3D sering dianggap sebagai animasi yang paling utama di dunia film, televisi, dan *game*. Animasi 3D juga paling sering digunakan untuk kepentingan *entertainment* dan juga untuk ilmu pengetahuan. Hal ini karena menurut Kuperberg (2002), animasi 3D dapat mencapai hasil akhir yang sangat realistis. Bahkan, hasil animasi 3D dapat menyerupai bentuk asli suatu benda ataupun makhluk hidup di dunia nyata. Hal ini tentunya dapat dicapai melalui teknologi yang terus diperbaharui terutama di bidang *modeling*, *lighting*, *texturing*, dan *rendering* (h.16).

2.2.1. Proses Pembuatan Animasi 3D



Gambar 2.1. Pipeline Animasi 3D

(Beane, 2012)

Dalam buku Beane (2012), dijelaskan bahwa proses pembuatan animasi 3D dapat dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu: *pre-production*, *production*, dan *post-production* (h.22). *Pre-production* adalah tahap di mana keseluruhan project 3D direncanakan, didesain, dan diriset. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting dalam keseluruhan pipeline animasi 3D. Hal ini dikarenakan melalui tahap ini, lahir cerita untuk film dan perencanaan keseluruhan rencana untuk tahap *production*. Pada umumnya, tahap *pre-production* dapat dibagi menjadi beberapa tahap lagi yaitu (h.25-32):

1. *Idea/story*

Ide merupakan tahap paling awal dari sebuah film animasi. Ide cerita dapat muncul dari mana saja, bahkan dari hal-hal yang terasa tidak terlalu penting sekalipun. Dalam proses pemikiran ide, perlu mulai dipikirkan tokoh, plot, dan konflik seperti apa yang akan ada dalam cerita.

2. *Script/screenplay*

Script berisi bentuk final dari cerita yang telah dibuat sebelumnya. Dalam *script*, perlu diberi penjelasan yang mendetail sehingga dapat dimengerti oleh seluruh tim tahap *production*.

3. *Storyboards*

Storyboards merupakan bentuk visual dari skrip. Dalam *storyboard* terdapat gambaran mengenai *staging* kamera, perencanaan *visual effects*, dan *key pose* dasar dari gerakan animasi pada film.

4. *Animatic/Previsualization*

Animatic merupakan animasi terbatas dari *storyboard*. Tahap ini bertujuan untuk menentukan urutan dan *timing* dari setiap shot.

5. *Design*

Tahap *design* dilakukan untuk menentukan tampilan akhir dari desain tokoh, desain kostum dan props, serta desain *environment*.

Beane kemudian menjelaskan tahap selanjutnya setelah *pre-production*, yaitu tahap *production*. Tahap ini merupakan saat di mana hal-hal yang telah dirancang pada tahap *pre-production* direalisasikan ke dalam bentuk 3D. Seluruh elemen visual yang akan digunakan dalam film animasi juga dibuat pada tahap ini. Oleh

karena itu, dapat dikatakan bahwa tahap *production* membutuhkan waktu yang panjang dan *deadline* yang sangat ketat. Tahap *production* memiliki beberapa tahap lagi di dalamnya yaitu (h.33): *layout*, *riset*, *modeling*, *texturing*, *rigging*, *animating*, *3D visual effects*, *lighting*, and *rendering*.

Tahap yang terakhir dari *pipeline* animasi 3D menurut buku Beane adalah tahap *post-production*. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dari hasil akhir film. Melalui tahap ini, film yang tadinya terlihat amatiran dapat dibuat menjadi terlihat lebih profesional. Pada tahap *post-production*, membetulkan kesalahan pada tahap *production* juga terkadang lebih efisien dibandingkan harus kembali lagi ke tahap *render*. Berikut beberapa proses yang terdapat dalam tahap *post-production*, yaitu: *Compositing*, *2D visual effects*, *color correction*, dan *final output* (h.43).

2.3 Tokoh

Menentukan tokoh seperti apa yang akan muncul dalam film animasi merupakan salah satu proses *pre-production* animasi 3D. Menurut Maestri (2002), Tokoh digunakan sebagai *storyteller* dari cerita yang telah dibuat. Berperan sebagai *storyteller* berarti tokoh akan membantu dalam menyampaikan cerita ke arah yang diinginkan pembuat film. Sebenarnya, tokoh tidak selalu diciptakan setelah cerita selesai dibentuk. Cerita juga dapat dibuat khusus untuk menyesuaikan tokoh yang telah dibuat terlebih dahulu. Hal ini disebabkan karena tokoh dan cerita sangat berkaitan erat dalam sebuah film.

Maestri juga menambahkan bahwa tokoh harus memiliki sebuah motivasi untuk dapat melakukan sesuatu dalam cerita. Motivasi dapat terbentuk dari kebutuhan tokoh sekecil apapun itu. Apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh tokoh akan membentuk siapa tokoh tersebut di mata audiens. Kemudian, bagaimana tokoh tersebut mendapatkan apa yang ia inginkan atau butuhkan akan memperlihatkan bagaimana sifat dan kepribadian dari tokoh tersebut. Dua tokoh walaupun dengan tujuan yang sama dapat memiliki kepribadian yang berbeda. Hal ini tentu saja sangat bergantung pada cara tokoh-tokoh tersebut mencapai tujuannya.

Glebas (2009) mengatakan bahwa tokoh yang menarik juga perlu memiliki *goals* dan *limitation* (h.43). *Limitation* akan menjadi rintangan saat tokoh berusaha mencapai tujuannya. Melalui rintangan, perkembangan tokoh dan *action* tokoh dapat terlihat. Rintangan, menurut Maestri, dapat ditemui tokoh dalam bentuk fisik, seperti adanya jurang. Selain itu, rintangan juga dapat ditemui dalam bentuk lain seperti ketakutan dan *anxiety* dalam diri tokoh (h.29). Beane (2012) menjelaskan beberapa rintangan dasar yang sering digunakan dalam film (h.109):

1. Man vs. Man

Dalam rintangan ini, tokoh harus dapat mengalahkan tokoh lain dalam mencapai *goals*nya.

2. Man vs. Nature

Hal ini berarti yang menjadi rintangan utama adalah lingkungan di sekitar tokoh.

3. Man vs. Society

Tokoh harus dapat melalui rintangan yang berupa masyarakat di sekitarnya.

4. Man vs. Himself

Rintangan ini berarti konflik berada secara internal dalam diri tokoh.

2.4 Teori Membuat Tokoh

Dalam bukunya, Alexander, Schumer, dan Sullivan (2008) menjelaskan bahwa tokoh yang baik sangat dibutuhkan dalam membuat sebuah cerita. Sebuah tokoh yang baik harus dapat memenuhi dua aspek, dapat dipercaya dan berkesan. Tokoh yang dapat dipercaya merupakan tokoh biasa yang berada dalam situasi yang luar biasa dan bereaksi terhadap situasi tersebut. Sementara itu, tokoh yang berkesan berarti tokoh tersebut menarik secara visual dan dapat menggerakkan hati audiens (h.98). Tokoh yang menarik secara visual akan menarik rasa ingin tahu dari audiens terhadap tokoh tersebut (h.99).

Kemudian, mereka juga menjelaskan bahwa kepribadian dari tokoh sangat penting untuk melengkapi kedua aspek tersebut. Kepribadian tokoh harus dikembangkan dengan sangat baik untuk menentukan bagaimana tokoh tersebut hidup sepanjang cerita. *Back story* dapat digunakan untuk menjelaskan kepribadian dari tokoh pada *feature length film* sedangkan tidak pada film pendek (h.99). Dalam film pendek yang hanya berlangsung selama beberapa menit, audiens harus dapat mengerti siapa tokoh tersebut dan tujuannya dalam cerita. Oleh sebab itu, perlu dibuat profil tokoh untuk memperdalam kepribadian tokoh yang akan dibuat. Andrew (2013) juga mengatakan hal yang serupa. Menurutnya,

tokoh tanpa kepribadian hanyalah kulit yang kosong. Kepribadian akan memberikan sebuah identitas, personality, dan tujuan bagi si tokoh. Adanya kepribadian juga akan membantu proses pembuatan tokoh secara visual nantinya.

2.4.1. Tridimensional Tokoh

Dalam bukunya, Egri (1946) menjelaskan bahwa setiap benda memiliki tiga dimensi: tinggi, lebar dan kedalaman. Lebih dari itu, manusia juga memiliki tiga dimensi tambahan, yaitu: fisiologis, sosiologis, dan psikologis (h.33). Ketiga dimensi tersebut merupakan sebuah dasar untuk membentuk sebuah tokoh. Egri kemudian menjelaskan hal apa saja yang perlu ditentukan untuk membuat tridimensional dari sebuah tokoh, yaitu:

1. Fisiologis

Fisiologis berarti bagaimana tampilan fisik dari sebuah tokoh. Tampilan fisik berarti segala sesuatu yang dilihat pertama kali oleh manusia, apakah seseorang tinggi, pendek, gendut, kurus, dsb (h.33). Berikut adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan aspek Fisiologis dari seseorang: usia dan jenis kelamin, tinggi dan berat badan, warna rambut, warna mata, warna kulit, postur tubuh, dan kekurangan fisik (h.36-37).

2. Sosiologis

Sosiologis berarti bagaimana pengaruh dari keadaan sekitar terhadap tokoh tersebut. Dimensi sosiologis manusia baru akan terlihat saat tokoh dikenal lebih dalam. Dalam menentukan dimensi Sosiologis tokoh, hal-

hal yang perlu diperhatikan adalah: Kelas dalam masyarakat, pekerjaan, pendidikan, keluarga, agama, kehidupan sosial, agama, suku, kewarganegaraan, dan hobi (h.36-37).

3. Psikologis

Psikologis merupakan gabungan dari dimensi fisiologis dan sosiologis. Gabungan tersebut akan menciptakan bagaimana ambisi, temperamen, dan perilaku dari sebuah tokoh (h.34). Berikut adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan aspek Psikologis dari seseorang: Akhlak dan ambisi tokoh, hal-hal yang menjadi kekecewaan utama tokoh, temperamen, cara pandang tokoh terhadap kehidupan, kompleksitas psikologis tokoh, keahlian, bakat, dan IQ (h.37).

Ketiga dimensi yang ada kemudian akan saling berkaitan satu sama lain membentuk kepribadian tokoh. Sebagai contoh, apabila tokoh bertubuh besar, maka pandangan orang-orang tentulah akan berbeda dengan pandangan pada orang-orang bertubuh kurus. Hal itu jelas akan mempengaruhi psikologi tokoh terhadap lingkungan sekitarnya dan terhadap dirinya sendiri. Egri juga menambahkan apabila ketiga dimensi tersebut sudah ditentukan, maka setiap perilaku dan keputusan yang akan diambil tokoh pun dapat terlihat. Perilaku dan keputusan tersebut akan terdefinisi secara konstan, tak peduli dalam situasi seperti apakah tokoh tersebut berada.

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

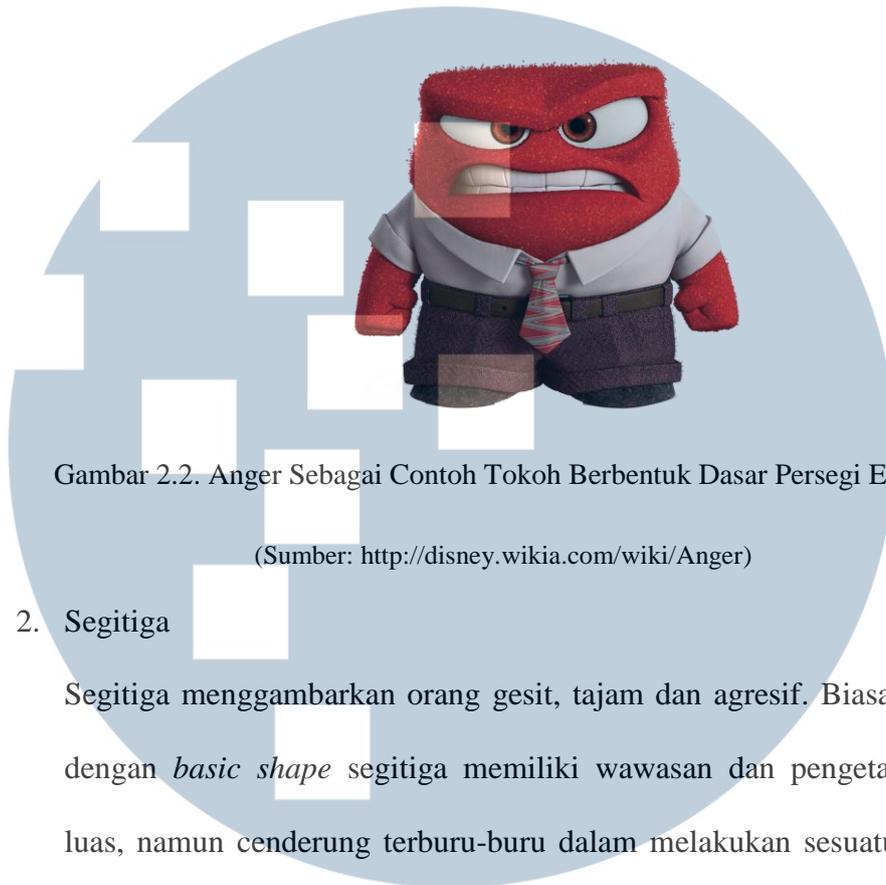
2.4.2. Bentuk Dasar

Salah satu karakteristik penting dalam desain tokoh menurut Alexander, Schumer, dan Sullivan (2008) adalah *basic shape*. Desain tokoh biasanya terstruktur oleh gabungan *basic shape*. Penggunaan *basic shape* dapat mengekspresikan kepribadian dari tokoh dan membedakan tokoh yang satu dengan yang lainnya. Sejalan dengan teori tersebut, Bancroft (2006) juga mengatakan bahwa *basic shape* harus dapat menggambarkan kepribadian tokoh terlepas dari detail pakaian, aksesoris, dan ekspresi wajah tokoh. Penggunaan *basic shape* yang jelas juga akan mempermudah dalam penggambaran tokoh dari berbagai *angle* dan bahkan dalam proses animasi tokoh. Terdapat tiga *basic shapes* dalam pembuatan desain tokoh menurut Beiman (2017), yaitu:

1. Persegi empat

Persegi empat menggambarkan seorang yang dapat diandalkan, kokoh, dan keras. Orang-orang dengan karakteristik persegi empat juga cenderung dapat dipercaya, seimbang, namun kurang fleksibel dan keras kepala. Menurut Bancroft, *basic shape* persegi empat sering digunakan dalam membuat desain tokoh *superhero* (h.34).

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

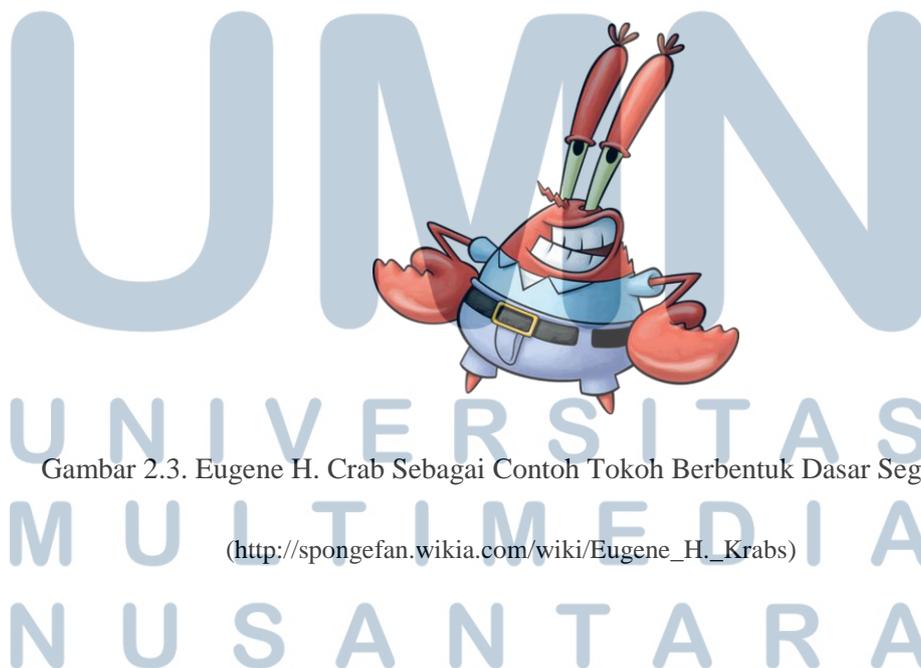


Gambar 2.2. Anger Sebagai Contoh Tokoh Berbentuk Dasar Persegi Empat

(Sumber: <http://disney.wikia.com/wiki/Anger>)

2. Segitiga

Segitiga menggambarkan orang gesit, tajam dan agresif. Biasanya, tokoh dengan *basic shape* segitiga memiliki wawasan dan pengetahuan yang luas, namun cenderung terburu-buru dalam melakukan sesuatu. Bancroft juga menambahkan bahwa tokoh dengan *basic shape* ini cenderung digambarkan sebagai tokoh jahat dan mencurigakan dalam film (h.35).



Gambar 2.3. Eugene H. Crab Sebagai Contoh Tokoh Berbentuk Dasar Segitiga

(http://spongefan.wikia.com/wiki/Eugene_H._Krabs)

3. Lingkaran

Tokoh yang menggunakan *basic shape* lingkaran cenderung merupakan tokoh yang terbuka, polos, dan manis. Tokoh dengan *basic shape* ini merupakan tokoh yang tidak agresif membuat hati tenang. Oleh karena itu, *basic shape* ini sering digunakan untuk menggambarkan tokoh bayi. Bancroft juga mengutarakan teorinya yaitu lingkaran sering digunakan untuk desain tokoh yang bersifat baik dan menggemaskan (h.33).



Gambar 2.4. Mike Wazowski Sebagai Contoh Tokoh Berbentuk Dasar Lingkaran

(http://disney.wikia.com/wiki/Mike_Wazowski)

Bancroft juga menambahkan bahwa *basic shape* tidak hanya dapat digunakan secara utuh dalam membuat katakter desain. *Basic shape* juga dapat digunakan secara bersamaan menciptakan sebuah bentuk yang baru. Sebagai contoh, dalam membuat kepala bisa digunakan lingkaran, persegi panjang, dan segitiga sekaligus. Berbagai kombinasi dari *basic shape* dapat menjadi berbagai bentuk tokoh dengan kemungkinan yang tak ada habisnya. Oleh karena itu, diperlukan banyak eksperimen untuk menemukan kombinasi yang tepat dalam menggambarkan tokoh yang diinginkan. Walaupun demikian, sekompleks apapun

tokoh yang dibuat, harus dapat terlihat dengan jelas *basic shape* apa saja yang digunakan.

2.4.3. Hirarki Tokoh

Sebelum mulai menggambar, Bancroft menyarankan untuk menentukan terlebih dahulu hirarki dari setiap tokoh. Hirarki tokoh merupakan tingkat kesederhanaan dari penggambaran tokoh. Hirarki tokoh dipengaruhi oleh peran dan fungsi dari setiap tokoh. Dalam bukunya, Bancroft membagi hirarki tokoh menjadi enam jenis, yaitu (h.18-20):

1. *Iconic*

Penggambaran tokoh paling sederhana dan kurang ekspresif. Biasanya, mata hanya berbentuk lingkaran tanpa memiliki pupil. Contoh tokoh yang menggunakan gaya gambar ini adalah Hello Kitty dan My Melody.



Gambar 2.5. My Melody menggunakan Hirarki Tokoh Iconic

(https://hellokitty.fandom.com/wiki/My_Melody)

2. *Simple*

Penggambaran tokoh masih sederhana, namun memiliki ekspresi wajah yang lebih ekspresif. Gaya gambar ini banyak digunakan untuk keperluan TV dan juga *Web*. Contoh tokoh yang menggunakan gaya gambar ini adalah Fred Flinston dan Dexter's Lab.



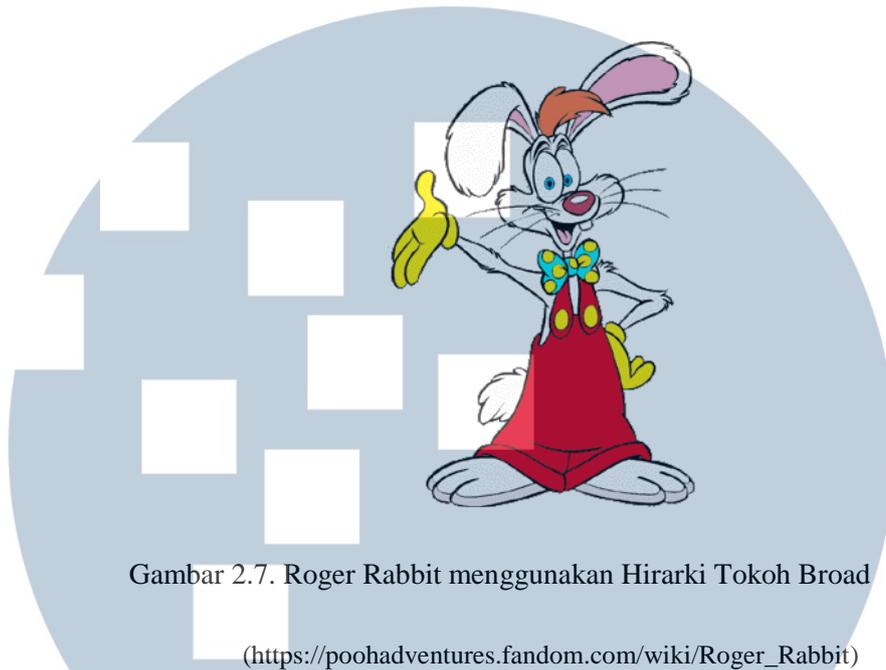
Gambar 2.6. Dexter menggunakan Hirarki Tokoh Simple

([https://hero.fandom.com/wiki/Dexter_\(Dexter%27s_Laboratory\)](https://hero.fandom.com/wiki/Dexter_(Dexter%27s_Laboratory)))

3. *Broad*

Gaya gambar ini biasanya digunakan untuk tokoh-tokoh yang memiliki peran humoris. Tokoh dengan gaya gambar ini biasanya memiliki mata dan mulut yang besar sehingga dapat menggambarkan ekspresi yang diinginkan. Contoh dari tokoh yang menggunakan gaya gambar ini adalah Roger Rabbit.

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. Roger Rabbit menggunakan Hirarki Tokoh Broad

(https://poohadventures.fandom.com/wiki/Roger_Rabbit)

4. *Comedy Relief*

Berbeda dengan gaya gambar *broad* yang menyampaikan lelucon lewat ekspresi wajah, tokoh dengan gaya gambar ini menyampaikan leluconnya lewat akting dan dialog. Oleh karena itu, penggambaran wajahnya juga tidak seekspresif tokoh dengan gaya gambar *broad*. Beberapa tokoh yang menggunakan gaya gambar ini adalah Nemo, Mushu, dan juga Kronk.



Gambar 2.8. Nemo menggunakan Hirarki Tokoh Comedy Relief

(<https://pixar.fandom.com/wiki/Nemo>)

5. *Lead Character*

Gaya gambar ini dimaksudkan agar audiens dapat merasa terhubung dengan tokoh tersebut. Oleh karena itu, tokoh dengan gaya gambar ini perlu digambarkan dengan anatomi tubuh dan ekspresi wajah yang lebih realistis. Contoh dari tokoh yang menggunakan gaya gambar ini adalah Sleeping Beauty dan Cinderella.



Gambar 2.9. Sleeping Beauty menggunakan Hirarki Tokoh Lead Character

([https://hero.fandom.com/wiki/Aurora_\(Sleeping_Beauty\)\)](https://hero.fandom.com/wiki/Aurora_(Sleeping_Beauty))))

6. *Realistic*

Sesuai namanya, hirarki tokoh ini memiliki gaya gambar yang paling realistis dibandingkan hirarki lainnya. Gaya gambar yang digunakan pada

hirarki ini hampir menyerupai gambar foto-realistis, hanya saja masih memiliki unsur karikatur. Biasanya gaya gambar ini digunakan untuk film-film berbau monster dan juga untuk tokoh dari komik. Kebanyakan tokoh-tokoh dari buku komik masuk ke dalam hirarki ini.



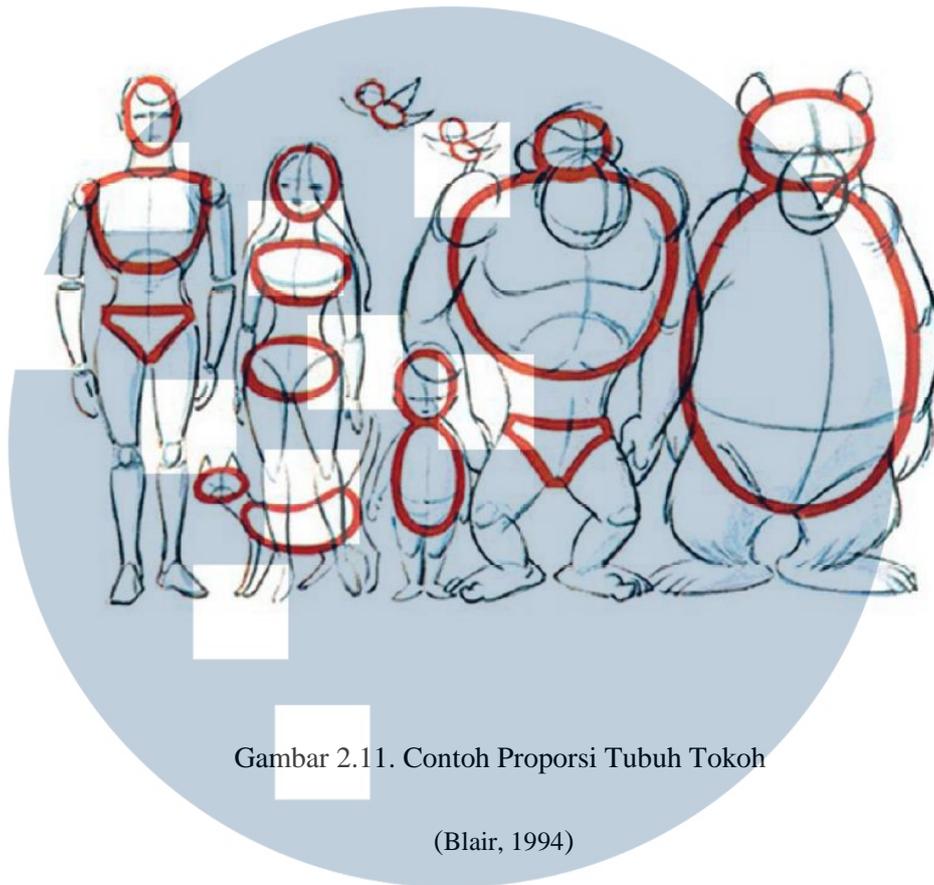
Gambar 2.10. Superman menggunakan Hirarki Tokoh Realistic

(<https://superman.fandom.com/wiki/Superman>)

2.4.4. Proporsi Tubuh

Blair (1994) menjelaskan bahwa proporsi tubuh dari tokoh juga akan memperlihatkan karakteristik yang dimiliki oleh tokoh itu sendiri. Proses ini tentunya sangat penting dalam membangun impresi audiens terhadap tokoh tersebut. Seorang yang suka berkelahi biasanya akan digambarkan memiliki tubuh yang besar dan kepala yang relatif lebih kecil. Sebaliknya, tokoh bayi biasanya akan digambarkan memiliki kepala yang lebih besar dari tubuhnya. Kombinasi dari proporsi setiap bagian tubuh yang dirancang dengan baik juga akan menciptakan desain tokoh yang terlihat lebih menarik.

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 2.11. Contoh Proporsi Tubuh Tokoh

(Blair, 1994)

2.4.5. Fitur Wajah

Bancroft (2012) menjelaskan bahwa terdapat lima aspek utama dari wajah manusia, yaitu: mata, alis, leher, mulut, dan hidung. Dari kelima aspek tersebut, Bancroft menyebutkan bahwa mata sebagai aspek terpenting. Bentuk mata dapat menunjukkan kepribadian serta etnis dari seseorang. Oleh karena itu, bentuk mata tidak boleh dibuat sama untuk semua tokoh. Menurut Vorwerk (2012) sendiri, mata yang besar dapat memberikan kesan sebagai orang yang baik dan intuitif terhadap perasaannya sedangkan mata kecil dapat memberi kesan logis dan penuh perhitungan (h.203).

Bouchez mengatakan bahwa seiring berjalannya waktu, kerutan akan muncul di wajah. Kerutan pertama kali akan muncul biasanya pada daerah alis di

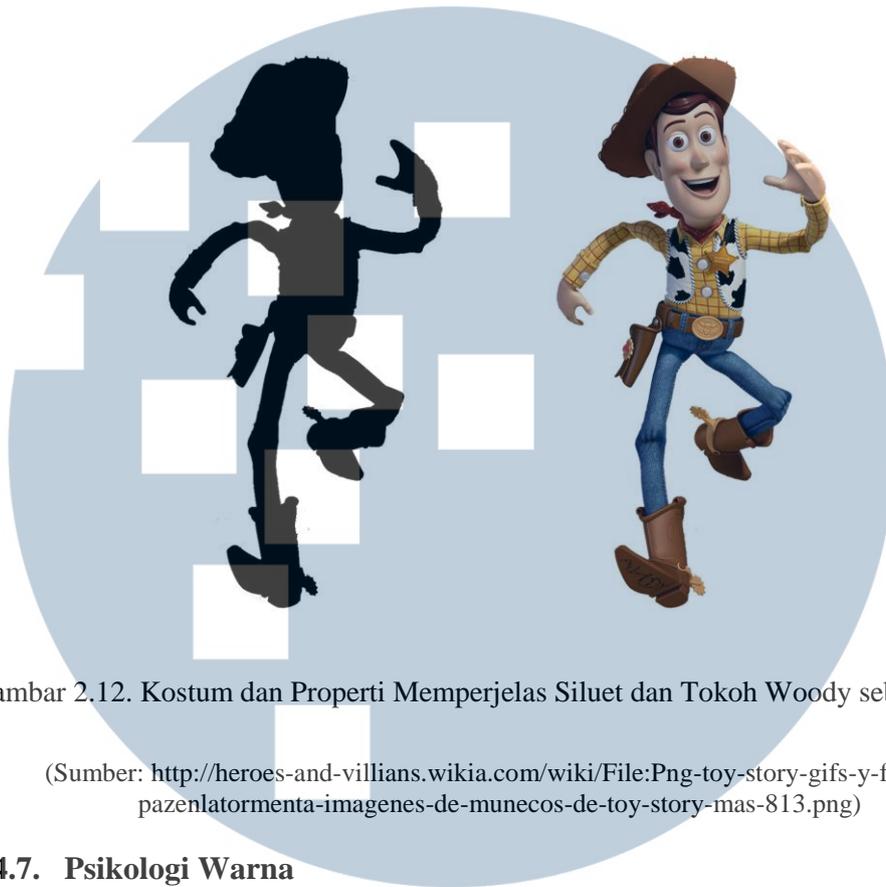
usia 20-an. Kemudian, pada usia 30-an, kerutan *crow's feet* atau kerutan di sekitar mata akan tampak lebih jelas. Kerutan tersebut juga bisa disertai dengan kerutan vertikal di antara alis dan juga kerutan di daerah mulut. Kerutan yang paling dominan saat memasuki usia 40-an adalah kerutan di daerah dahi. Pada usia 50-an, kerutan akan nampak makin dalam disertai dengan kulit wajah yang mulai mengendur karena adanya pengaruh gravitasi.

2.4.6. Kostum dan Properti

Kostum dan properti dapat menunjang pembuatan sebuah tokoh animasi (beiman, 2017). Pada tahap pembuatan siluet tokoh, kostum dan properti dapat digunakan untuk mendapatkan struktur tubuh yang diinginkan. Hal ini memungkinkan tokoh untuk memiliki siluet yang menarik dan beragam, tidak terbatas hanya pada bentuk tubuh karakter itu sendiri. Selain itu, penggunaan kostum dan properti juga dapat memperkuat karakteristik dan latar belakang dari sebuah tokoh. Apabila digunakan dengan tepat, kostum dan properti akan memperkuat impresi audiens dari sebuah tokoh.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.12. Kostum dan Properti Memperjelas Siluet dan Tokoh Woody sebagai Kobi

(Sumber: <http://heroes-and-villians.wikia.com/wiki/File:Png-toy-story-gifs-y-fondos-pazenlortmenta-imagenes-de-munecos-de-toy-story-mas-813.png>)

2.4.7. Psikologi Warna

Tillman (2011), menjelaskan bahwa warna juga menjadi salah satu hal terpenting dalam desain sebuah tokoh. Hal ini dikarenakan warna dapat merepresentasikan bagaimana tokoh tersebut dalam cerita. Hanya dengan mengganti warna tokoh dapat mengganti keseluruhan kesan yang diberikan oleh tokoh. Bellantoni (2005) juga menambahkan bahwa warna merupakan salah satu hal yang paling diperhatikan oleh mata manusia. Hal ini disebabkan karena warna dapat mendatangkan respon secara fisik dan emosional dari audiens. Warna juga dapat memanipulasi audiens, mempengaruhi pilihan, opini, dan keadaan emosional dari audiens. Oleh karena itu, penting untuk mengerti terlebih dahulu makna dari setiap warna sebelum mengaplikasikannya pada tokoh. Berikut makna-makna dari warna menurut Tillman (h.112-114):

1. Merah

Warna merah dianggap seperti menggambarkan adanya *action*, kepercayaan diri, keberanian, *vitality*, dan energi. Selain itu, warna merah juga sering diasosiasikan dengan perang, bahaya, kekuatan, tekad, hasrat, kemarahan, dan cinta.

2. Kuning

Warna kuning dapat melambangkan kebijaksanaan, kegembiraan, kenyamanan, keaktifan, keoptimisan dan kecerdasan. Sebaliknya, warna kuning juga sering diasosiasikan dengan berhati-hati, penyakit, kecemburuan, dan kepengecutan.

3. Biru

Warna biru biasanya seperti menggambarkan kepercayaan, kesetiaan, kebijaksanaan, kepercayaan diri, kecerdasan dan pengetahuan, kebenaran, kesehatan, keheningan, dan kejujuran. Di lain sisi, warna biru juga sering melambangkan kesedihan, keseriusan, rasa dingin, dan kekuatan.

4. Ungu

Warna ungu biasanya diasosiasikan dengan adanya kekuatan, bangsawan, sesuatu yang elegan, bijaksana, bermartabat, kemewahan, dan kekayaan.

Warna ungu juga sering dapat melambangkan sesuatu yang misterius, magis, berambisi, dan kreatif.

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

5. Hijau

Warna hijau biasanya familiar dengan sesuatu yang berhubungan dengan alam, harmoni, kesegaran, kesuburan, masa muda, optimis dan kejujuran. Namun, warna hijau juga dapat melambangkan adanya kecemburuan dan penyakit. Warna hijau juga seringkali diasosiasikan dengan sesuatu yang berhubungan dengan uang.

6. Oranye

Warna oranye biasanya memberikan kesan ceria dan antusias. Selain itu, warna oranye juga sering melambangkan adanya kreativitas, daya tarik, kebahagiaan, kesuksesan, keberanian, dan kebijaksanaan.

7. Hitam

Warna hitam sering diasosiasikan dengan adanya kekuatan, kemewahan, dan formalitas. Warna hitam juga seringkali melambangkan adanya kematian, dukacita, misteri, depresi, dan kejahatan.

8. Putih

Warna putih berkebalikan dengan warna hitam karena lebih melambangkan adanya kesucian dan kebersihan. Warna putih dapat memberikan kesan damai, sederhana, kebaikan, dan bahkan kesempurnaan

2.5. Ras Mongoloid

Penduduk Indonesia, menurut Widianti (2011) tergolong sebagai Ras Mongoloid.

Ras Mongoloid adalah ras penduduk asli dari benua Asia dan Amerika. Ciri-ciri fisik dari orang-orang dengan Ras Mongoloid adalah berambut lurus, bermata

sipit, memiliki bibir yang tipis dan kulit kekuningan. Ras Mongoloid sendiri bisa diklasifikasikan menjadi tiga golongan, yaitu: *Asiatic Mongoloid* yang meliputi Asia Utara, Asia Tengah, dan Asia Timur; *Malayan Mongoloid* yang meliputi kawasan Asia Tenggara termasuk Indonesia; dan *American Mongoloid* yang meliputi orang-orang Eskimo di Amerika Utara dan penduduk Terra del Fuego di Amerika Selatan (h.15).

2.6. Musik

Dorell (2005) mengatakan bahwa musik adalah sebuah suara yang dapat dinikmati. Musik dapat ditemukan di mana saja, baik lewat radio, atau bahkan di jalanan. Musik adalah sesuatu yang menstimulasi emosi dan berinteraksi dengan emosi pendengarnya. Musik dapat membuat pendengarnya merasa nyaman atau sebaliknya membuat bulu kuduk merinding. Musik juga merupakan hasil ciptaan dari manusia yang juga direspon oleh manusia.

2.6.1. Musik Klasik

Terdapat banyak genre musik, salah satunya adalah musik klasik. Menurut Forney, Machlis, dan Dell'Antonio (2013), musik klasik dikenal sebagai sebuah musik yang elegan (h.137). Musik klasik juga dianggap seakan memiliki syair dalam melodinya sekalipun hanya dimainkan dengan instrumen. Selain elegan, Ammer (2004) juga menambahkan bahwa musik klasik memiliki karakter yang formal dan memiliki aturan (h.81). Oleh karena itu, diperlukan latihan formal dan serius untuk menjadi seorang musisi klasik. Musik klasik juga tidak dapat dimainkan secara seenaknya dan sesuai kehendak pemainnya. Hal ini disebabkan

karena musik klasik memiliki banyak aturan dan memerlukan detail saat dimainkan. Bennet (2008) juga menambahkan bahwa dibutuhkan keahlian tingkat tinggi dan persiapan yang benar-benar matang untuk sebuah pertunjukkan musik klasik (h.36).

Musik Klasik sendiri, menurut Bennet mulai dikenal sebagai musik yang formal dan elegan semenjak pertengahan abad ke-18. Pada saat itu, pekerjaan sebagai musisi klasik yang tadinya kurang menghasilkan uang mulai mengalami perkembangan. Perkembangan ini terjadi melalui pertunjukkan musik dan opera bagi para bangsawan. Sejak saat itu, musik klasik mulai dikaitkan dengan busana yang formal dan juga kaum elit.

Busana formal yang paling sering diasosiasikan dengan musik klasik tersebut adalah *tailcoats* atau *tails* (Lawson, 2008, h.239). *tails* adalah jas hitam yang memiliki potongan ekor memanjang di bagian belakangnya. *Tails* dikenakan bersamaan dengan dasi kupu-kupu putih, kemeja putih, *vest* berwarna putih dan sepatu pantofel secara bersamaan. Perpaduan tersebut merupakan busana untuk acara sore hari yang bisa dikatakan paling formal (Roetzel, 2012, h.224).





Gambar 2.13. Perpaduan Busana Tails

(Roetzel, 2012)

Kramer (2007) juga menjelaskan bahwa musik klasik perbedaan musik klasik dengan musik-musik lainnya. Menurutnya, hampir seluruh musik klasik dibuat dengan memperhatikan setiap detail dari setiap nada, ritme, dan warna instrumennya (h.31). Hal ini menghasilkan sebuah musik yang kaya akan ekspresi. Kramer bahkan mengatakan bahwa musik klasik dapat mengekspresikan sebuah “keindahan dan keharmonisan. Oleh sebab itu, musik klasik tidak dapat didengar sekali saja, namun berulang kali dengan seksama untuk dapat mengerti makna dari sebuah musik klasik.

2.6.2. Musik *Rock*

Assante (2014) menjelaskan dalam bukunya bahwa musik *rock* merupakan sebuah musik yang merupakan perlambangan dari sebuah kebebasan. Musik *rock* juga

merupakan sebuah musik yang muncul dari keinginan untuk terbebas dari tuntutan untuk menjadi orang dewasa dan menjadi sebuah generasi muda. Lewat musik *rock*, dimulailah sebuah pergerakan baru di mana para anak muda yang tadinya hanya menggunakan pakaian bekas orang tua kini mulai mengganti cara berpakaianya. Mulai dari mewarnai rambut, pakaian yang berwarna-warni, generasi muda tersebut mulai keluar dari pengaruh orang tua yang sangat mengikat. Lewat musik *rock*, anak-anak muda tersebut ingin eksistensinya dilihat. Mereka ingin menentukan sendiri bagaimana cara mereka menjalani kehidupannya. Assante juga mengatakan bahwa musik *rock* menawarkan sebuah kebebasan untuk berekspresi. Hal ini merupakan sebuah kenikmatan yang sebelumnya tidak mudah untuk diperoleh. Musik *rock* juga membangkitkan mimpi serta gairah dari para generasi muda.

Seiring berjalannya waktu, musik *rock* mulai mengalami banyak perubahan. Bahkan, Assante sendiri mengatakan bahwa musik milik Elvis dan musik milik Soft Machine sama sekali tidak memiliki kesamaan. Namun, kedua musik tersebut masih disebut sebagai musik *rock*. Hal ini dikarenakan musik *rock* bukanlah sebuah musik yang terikat dan justru merupakan sebuah medium untuk bereksplorasi. Sebuah tempat untuk menuangkan perasaan dan kreativitas.

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