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

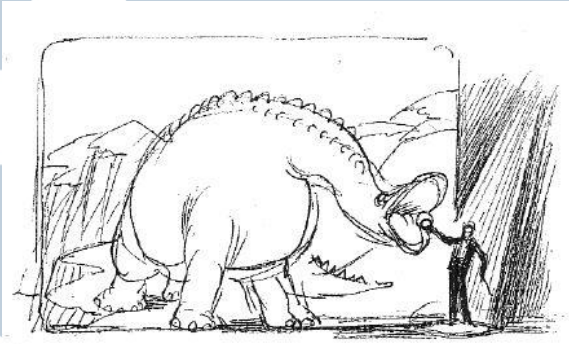
2.1. Animasi

Animasi berasal dari bahasa Latin "*animare"* yang berarti membuat sesuatu menjadi hidup. Animasi memiliki berbagai macam media seperti gambar, tanah liat, boneka, dan media digital (Wright, 2005). Menurut Beane (2012), animasi 3D merupakan animasi yang dikerjakan dengan menggunakan grafik 3D pada komputer. Dalam pengerjaan animasi 3D banyak hal yang perlu diperhatikan seperti model tokoh, *environment*, pencahayaan, tekstur, animasi, serta sistem tulang (*rig*) yang akan digunakan untuk menganimasikan tokoh (hlm.1-2).

Williams (2001) mengatakan bahwa sejarah animasi dapat dipantau sejak tahun 1600 sebelum Masehi, Firaun Rameses II membuat kuil untuk Dewi Isis yang terdiri dari 110 kolom. Di setiap kolomnya bila dilihat secara berurutan, merupakan gambaran bergerak Dewi Isis. Orang-orang Yunani kuno terkadang menghias pot mereka dengan figur yang merupakan kumpulan dari babak aksi. Bila pot itu diputar akan menghasilkan kesan bergerak. Pada than 1914, seorang seniman bernama McCay menciptakan sebuah animasi eksperimental berjudul "*Gertie the Dinosaur*". Animasi tersebut ditampilkan secara langsung di depan banyak penonton menggunakan proyeksi besar. Film tersebut mendapatkan pujian dari para penonton karena tokoh Gertie dapat membuat penontonnya percaya bahwa ia benar-benar hidup.

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

Sejak kesuksesan dari animasi karya McCay, mulai bermunculan animasi kartun lainnya seperti "*Felix the Cat*" yang sangat populer karena tingkah laku tokoh di dalamnya lalu muncul animasi "*Steamboat Willie*" yang terkenal karena tokoh *Mickey Mouse* dan tingkah lakunya. Kemudian mulai banyak bermunculan animasi karya Disney lainnya seperti *Pinochio, Bambi*, dan *Snow White and the seven Dwarf*. (William, 2001).



Gambar 2.1 Gertie the Dinosaur karya McCay

(*The Animators Survival Kit*/Richard Williams,2001)

2.2. Perancangan Tokoh

Dapat dilihat dari sejarah munculnya animasi bahwa tokoh menjadi elemen yang sangat penting. Menurut Sullivan, Schumer & Alexander (2008), tokoh merupakan pusat sebuah cerita berlangsung dan sebagai sudut pandang suatu cerita tersebut akan dibawakan. Tokoh yang baik adalah tokoh yang dikenal oleh audiens dan dapat diingat dengan baik oleh audiens Tokoh yang dapat dimengerti dan dirasakan oleh audiens juga merupakan tanda bahwa tokoh tersebut merupakan tokoh yang baik (hlm.98-99).

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

2.2.1. Profil Tokoh

Menurut Wright (2005), dalam menciptakan dan mengembangkan tokoh atau tokoh, hal pertama yang harus dilakukan adalah membuat *profile* atau identitas suatu tokoh. Hal tersebut akan membantu dalam membentuk kepribadian serta emosi tokoh di dalam film atau animasi.

Menurut Schmidt (2001), dalam membuat profil tokoh hal pertama yang harus dipertimbangkan adalah bagaimana visual tokoh dari segi fisik. Setelah menentukan visual tokoh, keadaan sosial tokoh, kemudian menentukan psikologis tokoh yang akan menjadi *personality* tokoh. (hlm.62-65).

Schmidt mengatakan sebelum menentukan *archetype* dari suatu tokoh, hal yang harus dilakukan adalah membayangkan fisik tokoh tersebut. Fisik tokoh dapat ditinjau dari wajah tokoh yang akan dirancang. Perancangan wajah tokoh dapat memberikan bahasa visual kepada penonton seperti apa sifat tokoh tersebut, bagaimana latar belakang serta keadaan yang dialami tokoh tersebut.

Warna kulit, rambut, usia, gaya penampilan serta bentuk tubuh tokoh juga membantu memberikan petunjuk visual mengenai siapa dan apa yang akan dihadapi tokoh tersebut. Setelah menentukan ciri-ciri fisik suatu tokoh, Schmidt mengatakan menentukan sifat dari tokoh akan berfungsi untuk menentukan *archetype* tokoh yang cocok untuk tokoh tersebut. Pemilihan sifat tokoh menentukan bagaimana tokoh tersebut akan bereaksi terhadap situasi di dalam cerita dan bagaimana tokoh tersebut akan membawa jalannya suatu cerita.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

Schmidt (2001), mengatakan setelah menentukan sifat tokoh secara sosial dan psikologis, perancang dapat menentukan *archetype* yang cocok untuk tokoh. Sullivan, Schumer & Alexander (2008), mengatakan profil tokoh dapat berubah-ubah sesuai kebutuhan cerita. Dalam cerita yang memiliki dua atau lebih tokoh, hubungan antar tokoh dan status sosial tokoh sangatlah penting. Sullivan, Schumer & Alexander mengatakan dalam suatu cerita sebaiknya hanya memiliki satu tokoh utama saja yang menjadi pembawa plot cerita.

2.2.2. Archetype

Menurut Tillman (2011), setiap tokoh dalam sebuah cerita memiliki panutan yang akan mempengaruhi tokoh tersebut dan cerita. Panutan tersebut disebut sebagai *archetype*, yang merupakan panutan yang diambil dari sifat – sifat manusia pada umumnya, yang akan dipadukan ke dalam tokoh (hlm.11). Tillman membagi *archetype* menjadi 6 yaitu *the hero*, *the shadow*, *the fool*, *the anima/animus*, *the mentor*, dan *the trickster*.

- *The Hero*

  Jenis tokoh ini akan selalu ada dalam setiap cerita sebagai pembawa cerita, tokoh *the hero* memiliki sifat berani, melawan kejahatan dan memiliki keinginan untuk membantu orang lain (hlm.12).

- *The Shadow*

  Tokoh *the shadow* merupakan lawan dari *the hero*. Di dalam cerita tokoh ini akan mencoba menghalangi tujuan *the hero*. Biasanya memiliki sifat buas, misterius, licik dan jahat (hlm.13).

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

- *The Fool*

  Tokoh jenis ini terdapat dalam suatu cerita tanpa mengerti apa yang terjadi disektarnya. Biasanya berdampingan dengan tokoh *the hero* atau *the shadow*. *The fool* cenderung membuat cerita menjadi lebih tidak terduga karena ketidaktahuan dan kebodohan yang dimilikinya (hlm.14).

- *Anima/Animus*

  Anima merupakan tokoh perempuan yang merupakan rekan dari tokoh laki-laki, sedangkan *animus* merupakan tokoh laki – laki yang merupakan rekan dari tokoh perempuan. Jenis tokoh ini biasanya diciptakan karena kebutuhan pasangan tokoh laki-laki dan perempuan dalam cerita (hlm.15-16).

- *The Mentor*

  Tokoh yang di dalam cerita akan membuka potensi maksimal dari kekuatan yang dimiliki oleh tokoh *the hero.* Cenderung memiliki kebijaksanaan yang tinggi dan usia yang lebih tua dari *the hero* (hlm.19).

- *The Trickster*

  Jenis tokoh ini memiliki keinginan untuk mengubah jalan cerita yang dijalani baik oleh *the hero* maupun *the shadow* sesuai dengan kemauannya. *The trickster* dapat berada di sisi yang baik maupun yang jahat. Cenderung untuk mempengaruhi pikiran tokoh utama dalam suatu cerita (hlm19-20).

2.2.3. Visual Tokoh

Setelah membuat profil tokoh, perancangan masuk ke tahap berikutnya yaitu memvisualkan tokoh. Bancroft (2006), mengatakan bahwa dalam memvisualkan

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

tokoh perlu memperhatikan hal-hal seperti *style* yang digunakan, proporsi, tokoh dan ekspresi menjadi penting. Tillman juga mengatakan siluet dan warna dapat membantu dalam memvisualkan tokoh.

Bancroft (2006), mengatakan bahwa seperti menggambar manusia sungguhan, dalam merancang tokoh juga dapat bermacam-macam proporsi. Menurut buku berjudul "*Virtual Character Design for Games and Interactive Media*" karya Sloan (2015), proporsi tubuh sangat berhubungan erat dengan anatomi. Proporsi tubuh seseorang dengan orang lainnya tidak seluruhnya sama, namun dalam merancang tokoh, terdapat aturan umum dalam merancang proporsi tokoh yaitu dengan menggunakan perbandingan tubuh dengan kepala sebagai satuan ukur.

Berdasarkan realita, proporsi tubuh pria memiliki rasio 1:8. Meskipun wanita biasanya memiliki tubuh yang lebih pendek dari pria, rasio perbandingannya tidak berubah yaitu 1:8. Usia tokoh juga mempengaruhi rasio proporsi yang akan dimilikinya. Tokoh remaja menuju dewasa memiliki rasio 1:7. Untuk remaja muda memiliki rasio 1:6. Tokoh anak–anak memiliki rasio 1:5, dan untuk tokoh balita memiliki rasio 1:4 (hlm.5).

Menurut Tillman (2011), Siluet merupakan *outline* dari suatu tokoh yang dipenuhi dengan warna hitam membentuk gambar seperti bayangan. Siluet penting dalam mendesain tokoh, bila tokoh tersebut dapat dikenali hanya dengan siluet saja, berarti tokoh tersebut sudah *appealing* dan mudah dikenal. Siluet juga digunakan untuk menunjukkan gestur tokoh (hlm.75).

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

Gambar 2.2. Siluet Tokoh

(*Creative Character Design*/Bryan Tillman,2011)

Menurut Bancroft, (2012), ekspresi suatu tokoh dipengaruhi oleh sifat yang dimiliki oleh tokoh tersebut. Secara visual, ekspresi tokoh dapat juga dipengaruhi oleh gerakan mata, alis, leher, mulut, dan hidung. Bancroft membagi ekspresi dasar menjadi senang, sedih, marah, kaget, ketakutan dan gugup.

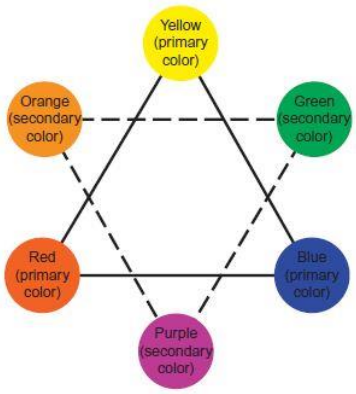
Gambar 2.3. Ekspresi Tokoh

(*Character Mentor:Learn by Example to Use Expressions Poses and Staging to Bring Your Characters to Life*/Tom Bancroft, 2012)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Menurut Tillman (2011), warna pada tokoh berfungsi untuk memberitahukan sifat serta cerita yang dimiliki oleh tokoh tersebut kepada audiens. Hubungan antar tokoh juga dapat dipengaruhi oleh warna. Warna juga membuat suatu tokoh lebih dikenal oleh audiens karena setiap warna memiliki kesan masing-masing bagi yang melihatnya. Oleh karena itu penting untuk mengetahui arti dari warna (hlm.110).

Tillman mengatakan bahwa warna terdiri dari dua jenis, warna primer dan warna komplementer. Warna primer merupakan warna dasar pada roda warna yang terdiri dari merah, biru, dan kuning. Warna komplementer merupakan warna gabungan dari warna primer, terdiri dari hijau, ungu, dan jingga (hlm.111).



Gambar 2.4. *Color Wheel*

(*Creative Character Design*/Bryan Tillman, 2011)

Tillman mengklasifikasi warna yang sering digunakan oleh *Character Designer*, merah, kuning, biru, merah, hijau, ungu, jingga, putih dan hitam. Merah melambangkan aksi, kepercayaan diri, keberanian, ketahanan, energi, perang, bahaya, kekuatan, kepastian, semangat, tekad, marah dan cinta Kuning

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

melambangkan kebijaksanaan, kebahagiaan, kepintaran, waspada, penyakit, kecemburuan, pengecut, keramaian, optimis, kenyamanan, serta perasaan ditindas. Biru melambangkan kepercayaan, kesetiaan, kelembutan, dingin, pengetahuan, kepintaran, kebijaksanaan, kesehatan, kesembuhan, kekuatan, keseriusan, kesedihan dan kebenaran. Ungu melambangkan kekuatan, mistis, misteri, kekayaan, ambisi, kemewahan, harga diri, kreativitas, independen dan elegan.

Hijau melambangkan alam, pertumbuhan, kesegaran, kesuburan, iri, remaja, ketahanan, penyakit, keamanan, uang, kejujuran serta santai. Jingga melambangkan keceriaan, enthusiastik, kesuksesan, kepastian, kebahagiaan, ketertarikan dan gengsi. Hitam melambangkan duka, kejahatan, kematian, kekuatan, elegan, depresi, ketakutan, formal dan kecanggihan. Putih melambangkan kesucian, kesederhanaan, bersih, steril, cahaya, kebaikan, kebaruan, kedamaian dan kesempurnaan (hlm.111-114).

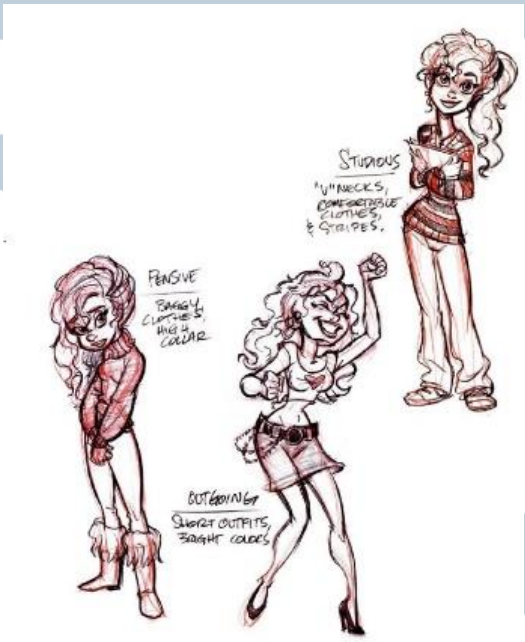
Menurut Sutton & Whelan (2004), warna – warna lain seperti pink, coklat dan abu–abu memiliki arti khusus. Pink melambangkan feminisme, ketenangan, pasif, penuh kasih, serta belas kasihan . Coklat melambangkan alam, natural, rumah, dan bumi. Coklat dalam pakaian memiliki kesan kejujuran, mudah didekati, dan rasa tanggung jawab. Pada pria memiliki kesan maskulin .Kelabu melambangkan formal, bermartabat, kebijaksanaan, kedewasaan, suram, dan terpencil (hlm.169-173).

Tokoh pasti memiliki penampilan yang disesuaikan dengan berbagai aspek seperti lingkungan sekitar dan sifat tokoh tersebut. Menurut Cohen (2011), kostum

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

merupakan salah satu elemen visual penting untuk menunjukkan sifat dan kepribadian yang dimiliki suatu tokoh. Kostum juga dapat membantu memberitahukan kepada audiens siapa tokoh tersebut dan pekerjaan yang dimiliki oleh tokoh. Selain kostum, aksesoris pada tokoh juga dapat memperkuat kesan yang ingin ditimbulkan oleh tokoh tersebut (hlm.20).

Menurut Bancroft (2006), cara berpakaian tokoh juga dapat mengindikasikan *personality* yang dimiliki suatu tokoh. Kostum juga berfungsi untuk menambah detil bentuk tokoh (hlm.60).



Gambar 2.5. Kostum Tokoh

(*Creating Characters with Personality*/Tom Bancroft,2006)

Menurut Cohen (2011), props merupakan segala sesuatu yang dibawa tokoh untuk menunjukkan aksi yang akan dilakukan tokoh dalam cerita. Berbeda dengan aksesoris yang dipakai, props biasanya dibawa oleh tokoh. Props berfungsi untuk

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

mengindikasikan situasi yang sedang dihadapi oleh tokoh. Dalam mendesain props, referensi sangat diperlukan supaya props lebih masuk akal dan tidak terlihat aneh (hlm.21).

Flores & Raiti (2016) mengatakan bahwa pakaian dalam *setting post apocalypse* memiliki beberapa detil kerusakan karena dalam *post apocalypse*, sumber kebutuhan akan pakaian semakin menipis, sehingga pakaian akan sering digunakan oleh tokoh. Detail kerusakan dapat berbentuk sobekan, cakaran, kotoran pada pakaian, lubang dan sering kali memiliki tambalan (hlm.21-22).

Gambar 2.6. Detil Pakaian *Post Apocalypse*

(*Sci-Fi Fashion Art School*/Irene Flores & Ashly Raiti,2016)

Menurut Flores & Raiti (2016), props tokoh dalam *post apocalypse* cenderung dibuat dari sisa-sisa benda yang sudah tidak terpakai kemudian dijadikan sesuatu seperti kalung, anting, gelang, hingga senjata. Props yang dibuat terlihat lusuh dan namun efektif dan fungsional. Untuk tokoh yang nomaden, tokoh cenderung membawa tas untuk membawa segala peralatan mereka. Jenis tas yang

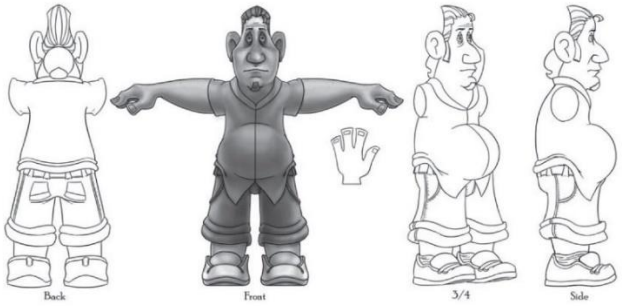
Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

dibawa dapat berbagai macam mulai dari yang sederhana hingga yang elegan, namun diatas semua itu fungsionalitas menjadi aspek paling utama. Sama seperti kostum, props juga memiliki detil-detil kerusakan karena merupakan barang bekas dan dipakai terus-menerus (hlm.23-24).

Gambar 2.7. Senjata *Post Apocalypse*

(*Sci-Fi Fashion Art School*/Irene Flores & Ashly Raiti,2016)

Menurut Sullivan, Schumer & Alexander (2008), setelah proses mendesain tokoh dilalui, *model sheets* diperlukan untuk memulai tahap produksi. *Model sheets* berisi desain tokoh, detil, pakaian, dan proporsi tokoh dari berbagai sisi yaitu depan, belakang, samping, dan 3/4. *Model sheets* berguna untuk menjaga konsistensi tokoh terutama bila suatu animasi dikerjakan lebih dari satu orang (hlm.110-111).



Gambar 2.8. *Model Sheets*

(*Ideas for the Animated Short: Finding and Building Stories*/Karen Sullivan, Gary Schumer, Kate Alexander, 2008)

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

2.3. Style Anime

Tokoh memiliki *style* penggambaran yang berbeda-beda dan unik. Hal tersebut dikarenakan kebutuhan untuk jenis media dan target penonton. Menurut Bancroft (2006), jenis *style* tokoh dibagi menjadi *comic, TV or web animation, feature animation, CG animation, video game, manga,* dan *comic strips.* Dalam *style* manga sendiri terbagi menjadi banyak jenis, namun biasanya memiliki kesamaan yaitu mata yang besar, hidung dan mulut yang kecil serta bentuk wajah yang tidak realis.

Gambar 2.9. Tokoh *Manga*

(*Creating Characters with Personality*/Tom Bancroft, 2006)

Macwilliams (2008), mengatakan *anime* merupakan istilah yang digunakan orang Jepang untuk semua jenis animasi tanpa melihat tempat asalnya. Sedangkan di luar Jepang, istilah *anime* sendiri digunakan untuk animasi yang berasal dari Jepang.

Wright (2005), menjabarkan sejarah munculnya animasi di Jepang dimulai pada sekitar tahun 1910, seniman-seniman Jepang mulai bereksperimen dengan

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

gambar bergerak setelah melihat kartun karya John Randolph Bray. Pada tahun 1917, Seitaro Kitayana membuat 3 film berjudul *Saru Kani Kassen, Cat and Mice,* dan *The Naughty Mailbox.* Film Jepang pertama kali disiarkan di luar Jepang melalui film berjudul *"Momotaro"* karya Kitayama pada tahun 1918. Pada sekitar tahun 1930, pemerintahan Jepang membutuhkan banyak film propaganda, Kenzo Masaoka menciptakan banyak film pendek untuk propaganda, salah satunya adalah animasi berjudul "*Kumo to Chulip"* pada tahun 1943. Mitsuyo Seo membuat film panjang Jepang yang pertama dengan judul "*Momotaro-umi nonshinpei"* sebagai film propaganda pada tahun 1944.

Setelah perang dunia II, animasi di Jepang lebih bersifat industrial. Mulai muncul berbagai macam studio besar, salah satunya *Shin Nihon Doga* yang nantinya berubah nama menjadi *Toei Doga*. *Toei Doga* terkenal dengan film panjangnya berjudul *"Hakuja-den"* karya Taiji Yabushita. Tahun 1959, komikus Osamu Tezuka direkrut oleh Toei (berbeda dengan Toei Doga) untuk menulis "*Saiyuki".* Tahun 1961, Osamu Tezuka membangun perusahaannya sendiri, Mushi dan menciptakan serial *anime* berjudul "*Tetsuwan Atom"* (*Astro Boy*) pada tahun 1963. *Astro Boy* menjadi serial *anime* pertama yang disiarkan pada televisi di Amerika.

Pada tahun 1960, industri pertelevisian di Jepang menjadi sangat penting. Sekitar tahun 1970 animasi Jepang mulai terkenal di kalangan orang Eropa, hingga pada tahun 1990-an, *anime* mulai mengambil ahli acara anak-anak di Amerika. Pada awal abad ke-21, *anime* dan *manga* mulai mengglobalisasi. Kemudian mulai bermunculan perusahaan-perusahaan seperti *Toei Animation, TMS Production,*

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

Nippon Animation, *Pierrot.Co*, dan *Gonzo-Digimation* yang memproduksi serial animasi bagi kalangan Jepang dan Internasional. Pada tahun 2004, pemerintah membuat hukum yang memperbolehkan dukungan finansial terhadap perusahaan animasi.

Anime memiliki keunikan serta perbedaan dengan *style* animasi lainnya seperti kartun. MacWilliams menjabarkan bahwa keunikan yang dimiliki oleh *style anime* adalah emosi yang dibawakan oleh tokoh di dalamnya. Tokoh di dalam *anime* dapat membawakan kesan seperti perjuangan hidup dan mati, kematian, serta penderitaan dapat menjadi elemen yang dapat dibawakan di dalam *anime*. *Anime* lebih banyak ditujukan kepada remaja dan orang dewasa. MacWilliams juga mengatakan bahwa tokoh *anime* memiliki keunikan visual pada bagian mata dan warna rambut yang tidak natural.

Mata pada tokoh *anime* ditujukan untuk menunjukkan emosi tokoh di dalamnya. Dalam beberapa *anime*, mata yang besar menujukkan kesan kepolosan hal itu, dapat dilihat pada anime "*Ranma 1/2"* (1989) di mana tokoh berusia muda memiliki mata yang besar, sedangkan tokoh dewasa memiliki ukuran mata yang lebih kecil contohnya pada tokoh senior Kuno. Pada tokoh Kuno, mata tidak dibuat besar karena memiliki kesan tidak stabil dan berbahaya. Pada rambut tokoh *anime*, warna dibuat tidak natural untuk menunjukkan sifat serta menjadi pembeda antara tokoh utama dan tokoh sampingan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

2.3.1. Visual *Anime*

Macwilliams (2008), mengatakan bahwa *style anime* memiliki keunikan pada bagian mata dan warna rambut yang tidak natural untuk menunjukkan kepribadian tokoh. Kemudian Brenner (2007), menjelaskan bahwa visual tokoh *anime* bukan hanya *style* saja, melainkan memiliki fungsi untuk menunjukkan emosi serta kehidupan tokoh melalui penampilannya. Dalam *anime*, emosi tokoh menjadi hal yang paling penting dalam membawakan cerita. Brenner menjabarkan elemen visual yang esensial untuk menunjukkan emosi tokoh dalam *style anime*.

Mata menjadi fitur paling penting dalam tokoh *anime*, ukuran mata tokoh *anime* yang cenderung besar berasal dari Kartun Barat seperti "*Betty Boop"* dan "*Mickey Mouse"* (Brenner, 2007). Dalam *style anime*, ukuran dan bentuk mata dapat menunjukkan kepribadian tokoh tersebut. Semakin besar dan bulat ukuran mata tokoh menunjukkan kepolosan serta kebaikan tokoh tersebut. Mata yang berukuran sedang dan berbentuk oval menujukkan bahwa tokoh tersebut baik namun memiliki masa lalu yang lebih kelam. Mata yang sipit dan tajam untuk mengindikasikan tokoh yang jahat. Ukuran iris pun berpengaruh dalam menentukan emosi dan kepribadian tokoh. Iris yang berukuran besar biasa dimiliki oleh tokoh *hero/heroine* yang berwatak baik, sedangkan iris yang berukuran kecil biasa dimiliki oleh tokoh penjahat.

Branner memberikan contoh dalam *anime action* "*Getbackers"* yang memiliki dua tokoh protagonis yaitu Ban dan Ginji. Tokoh Ginji memiliki ukuran mata yang besar dan bentuk mata cenderung bundar yang memiliki sifat semangat dan naif. Tokoh Ban memiliki ukuran mata yang lebih kecil dari Ginji untuk

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

menandakan bahwa ia merupakan tokoh protagonist namun memiliki masa lalu yang lebih gelap dan kelam.

Gambar 2.10. Ginji (kiri) dan Ban (kanan) dalam *anime Getbackers*

(*Understanding Manga and Anime/Robin.E Brenner, 2007)*

Selain dari struktur wajah, bentuk tubuh tokoh *anime* juga berfungsi untuk menentukan kepribadian tokoh dan untuk menyesuaikan dengan *target* audiens (Brenner, 2007). Ozawa (2002), mengklasifikasikan bentuk tubuh tokoh *anime* berdasarkan target penonton dan tema yang ingin dibawakan.

- Tokoh komikal

  Ukuran kepala, tangan dan kaki yang cenderung besar, tidak memiliki penggambaran yang jelas pada sendi. Ukuran kaki lebih kecil daripada kepala.

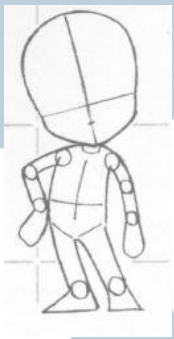
Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

Gambar 2.11. Bentuk tubuh tokoh *anime* komikal

(*How to draw Anime and Game Character/Tadashi Ozawa*, 2002)

- Tokoh SD (*Super-Deformed*)

  Memiliki ukuran kepala yang sama besar dengan ukuran tubuhnya.



Gambar 2.12. Bentuk tubuh tokoh *anime* SD (*Super-Deformed*)

(*How to draw Anime and Game Character/Tadashi Ozawa*, 2002)

- Tokoh *Bishoujo*

  Memiliki pinggang yang kurus dan persendian sudah mulai terlihat. Biasa digunakan dalam manga bergenre *Bishoujo*.

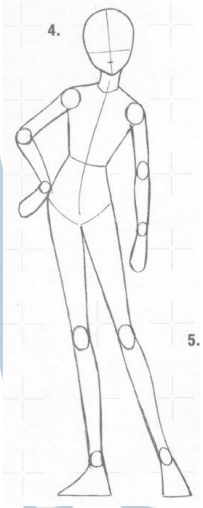
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 2.13. Bentuk tubuh tokoh *bishoujo*

(*How to draw Anime and Game Character/Tadashi Ozawa*, 2002)

- Tokoh Shoujo Manga

  Bentuk tubuh cenderung kurus dan memiliki kaki yang panjang. Untuk tokoh wanita, gestur tubuh sangat terlihat namun memiliki kepala yang kecil. Untuk tokoh pria memiliki aturan yang sama namun dengan pundak yang lebih lebar.



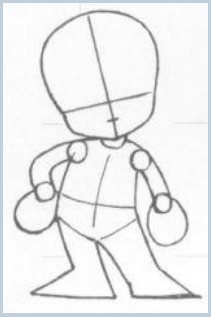
Gambar 2.14. Bentuk tubuh tokoh shoujo manga

(*How to draw Anime and Game Character/Tadashi Ozawa*, 2002)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

- Tokoh SD Komikal

  Perbedaan dengan tokoh SD terlihat pada ukuran tangan dan kaki yang cenderung besar.

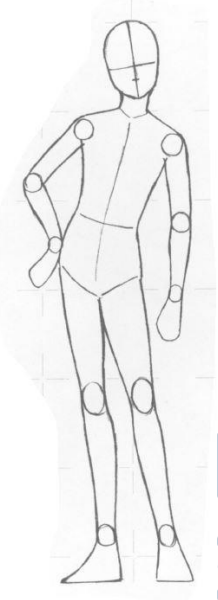


Gambar 2.15. Bentuk tubuh tokoh SD komikal

(*How to draw Anime and Game Character/Tadashi Ozawa*, 2002)

- Tokoh realis

  Panjang tubuh dan kaki kurang lebih sama, dan tidak ada *exaggerate* pada lekukan pinggang. Proporsi seperti manusia realis pada umumnya.



Gambar 2.16. Bentuk tubuh tokoh realis

(*How to draw Anime and Game Character/Tadashi Ozawa*, 2002)

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

2.4. Ras

Menurut A.L Kroeber (1948), ras merupakan pembagian golongan manusia dari suatu kelompok besar atau populasi berdasarkan perbedaan fisik, serta asal usul geografis. Secara umum ras merupakan pembagian golongan manusia berdasarkan perbedaan fisik, bukan berdasarkan perbedaan sosial serta budaya. A.L Kroeber mengatakan secara garis besar ras manusia dibagi menjadi 4 golongan yaitu ras *mongoloid, negroid, caucasian*, dan satu ras yang tidak dapat didefinisikan atau ras diluar dari *mongoloid, negroid* dan *Caucasian* (hlm.131).

2.4.1. Ras Mongoloid

Menurut A.L Kroeber (1948), ras mongoloid merupakan ras manusia yang sebagian besar menetap di sekitar Asia Timur, Asia Tengah, Asia Tenggara, serta di Madagaskar di lepas pantai timur Afrika. Beberapa dari ras ini menetap juga di daerah di bagian India Timur Laut, Eropa Utara, Amerika Utara, Amerika Selatan dan juga di daerah Oseania. Ras ini biasa disebut ras "berkulit kuning", Amerika namun tidak semua ras *Mongoloid* memiliki warna kulit demikian. Orang Indian di memiliki warna kulit merah, sedangkan ras mongoloid di Asia Tenggara memiliki warna kulit berwarna coklat muda hingga coklat gelap (hlm.136-137).

Ciri – ciri fisik yang pada umumnya dapat dilihat dari ras *Mongoloid* adalah sebagai berikut:

- Memiliki rambut berwarna hitam dan cenderung lurus.
- Memiliki bercak mongol pada saat lahir.
- Memiliki lipatan pada mata yang lebih dikenal dengan sebutan mata sipit.

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

- Tubuh yang lebih kecil dan pendek bila dibandingkan dengan ras kaukasoid.

A.L Kroeber membagi ras mongoloid menjadi 3 golongan berdasarkan tempat ras tersebut menetap:

- *Asiatic Mongoloid* (Asia Timur, Asia Tengah, dan Asia Utara).

Gambar 2.17 *Asiatic Mongoloid*

(https://majorityrights.com)

- *Malayan Mongoloid* (Asia Tenggara, Indonesia, Malaysia, Filipina, dan penduduk asli Taiwan).

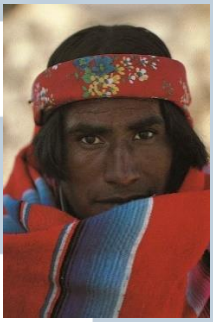
Gambar 2.18 *Malayan Mongoloid*

(https://www.imdb.com)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

- *American Mongoloid* (Penduduk asli Amerika).



Gambar 2.49. *American Mongoloid*

(https://i.pinimg.com)

2.5. Post Apocalypse

Di Jepang sudah banyak *anime* yang memuat tema *post apocalypse* seperti *Neon Genesis Evangelion*, *Ghost in the Shell*, dan *Nausicaa of the Valley of The Wind*. Menurut Moon, (2014), narasi dalam latar *post apocalypse* cenderung mengacu kepada terpecah belahnya komunitas manusia, krisis ekonomi, kehancuran lingkungan, serta hancurnya tempat tinggal manusia. Narasi *post apocalypse* menceritakan kejadian setelah suatu peristiwa besar atau bencana terjadi, bagaimana manusia yang sangat rentan berusaha bertahan hidup di dalam lingkungan yang menyebabkan manusia semakin sulit untuk hidup (hlm.1).

Hamonic (2016), mengatakan bahwa film *post apocalypse* mengandung pesan bagaimana suatu tokoh bertahan hidup di dunia yang sudah hancur baik secara sistem maupun lingkungan sekitar. Menunjukkan bagaimana suatu tokoh dihadapkan pada situasi hidup dan mati serta tindakan apa yang dilakukan tokoh untuk bertahan hidup. Dalam film dengan latar *post apocalypse*, tokoh dipaksa untuk bertahan hidup dengan mencari makanan, menghindari bahaya baik dari

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018

manusia lain ataupun makhluk penyebab kehancuran. Oleh karena itu tokoh cenderung dipaksa memiliki keahlian bertarung dan bertahan hidup (hlm.7-8).

Moon (2014), mengatakan bahwa tokoh penyintas seperti pada film "*The Walking Dead"* bertahan hidup dengan berpindah-pindah tempat. Narasi dalam film "*The Walking Dead"* menceritakan bagaimana penyintas di dalamnya hidup dengan cara berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat lainnya. Tokoh penyintas di dalamnya selalu merasa khawatir dan tidak tenang dalam menghadapi kondisi kehancuran yang sedang mereka hadapi. Penyintas yang tidak dapat beradaptasi pada keadaan sekitarnya tidak akan selamat. Salah satu contohnya adalah bagaimana tokoh Rick yang merupakan seorang ayah dari seorang anak berusia tujuh tahun bernama Carl. Rick memberikan Carl sebuah senapan untuk mempertahankan dirinya.

Penyintas dalam narasi film *post apocalypse* juga harus menentukan pilihan untuk dapat mempertahankan hidupnya. *Contohnya* dapat dilihat pada akhir bab 1 film "*The Walking Dead"* ketika Carl melihat ayahnya sedang terancam terbunuh oleh Shane. Carl kemudian menembak Shane hingga tewas dan menyelamatkan ayahnya. Carl yang merasa bingung karena telah membunuh sesama manusia hidup dipeluk oleh ayahnya. Hal yang menjadi penting disini bukan seorang bocah berusia tujuh tahun yang membunuh manusia dengan senapan, melainkan pilihan yang ia lakukan untuk menyelamatkan ayahnya meskipun harus membunuh manusia lainnya. Penyintas yang dapat menerima realita dan melakukan pilihan yang tepat cenderung dapat bertahan hidup (hlm.221-222).

Perancangan Tokoh Penyintas..., Jeremy Glenn Renata, FSD UMN, 2018