



### **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

Menurut Wright (2005), kata animasi berasal dari kata kerja dalam bahasa latin *animare* yang berarti "menghidupkan" atau "memberi nafas". Kita dapat menghidupkan mimpi yang kekanakan maupun membangun dunia yang seaneh mungkin dalam animasi.

##### 2.1.1. Jenis jenis animasi

Selby (2013) menyatakan bahwa animasi terbagi menjadi 4 jenis berdasarkan tekniknya:

1. *Cel animation* dan *traditional 2D*

Teknik ini menggunakan beberapa gambar dua dimensi yang dibuat di permukaan yang berbeda lalu ditaruh di posisi yang sama sehingga menciptakan efek bergerak ketika dijalankan secara urut.

2. *Stop-Motion animation*

Seperti namanya, sebuah "*motion*" sederhana dapat dibuat diantara beberapa "*stops*" dengan memanipulasi elemen di depan kamera secara bertahap lalu mengambil gambarnya. Semakin kecil perubahan antara *frame*, semakin halus juga transisinya ketika dijalankan.

3. *3D computer-generated images*

*3D computer-generated images* merupakan gabungan dari animasi *stop-motion* dan animasi *frame per frame*. Dengan Teknik animasi ini, animator

memiliki keleluasaan untuk membuat dan memanipulasi dunia dimana tokoh dan lingkungan yang disusun dari data matematis.

#### 4. *Unorthodox animation*

Teknik animasi ini dibuat dengan bereksperimen melalui berbagai media animasi. Beberapa contoh dari teknik animasi ini adalah teknik *pixilation*, *brick animation*, *auteurist* atau gabungan antara animasi dengan *live-action*.

## 2.2. Perancangan tokoh

Menurut Su dan Zhao (2012), perancangan tokoh merupakan wujud desain manusia maupun bukan manusia yang digunakan sebagai tokoh dalam media visual. Ketika merancang tokoh hewan, seorang desainer harus menentukan apakah tokoh tersebut harus dimanusiakan atau tetap memiliki sifat liarnya. Untuk menentukan hal ini, desainer harus memahami cerita latar belakang tokohnya.

### 2.2.1. Hirarki

Bancroft menyatakan bahwa perancangan tokoh hewan dikategorikan berdasarkan fungsi tokoh dalam cerita. Karakteristik dari kategori ini dapat digabungkan satu sama lain tergantung kebutuhan. Su dan Zhao (2011), juga menekankan bahwa jika yang menjadi prioritas dalam desain adalah sifat hewannya, maka fungsi tokoh tersebut adalah menyoroti kehebatan alam dan naluri primitif hewan tersebut. Tetapi jika desainer memilih pendekatan secara personifikasi, maka hal ini dapat membantu tokoh karakter tersebut menjadi lebih menarik dan realistis. Di sisi lain, pendekatan melalui jalan personifikasi memberi kemungkinan untuk mengembangkan cerita.

Berikut 5 jenis karakteristik tokoh hewan menurut Bancroft:

a. Realistik

Pada tokoh ini, penyederhanaan dibuat minimalis mendekati hewan aslinya. Tingkah laku tokoh ini layaknya hewan di dunia nyata, sehingga tidak bisa berbicara maupun melakukan gerakan seperti manusia.

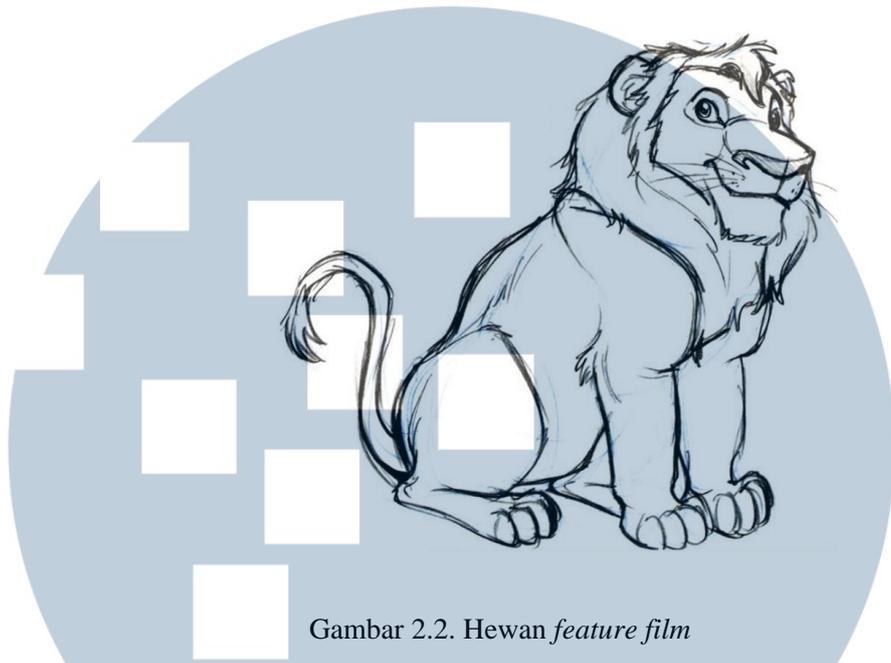


Gambar 2.1. Hewan realistik  
(Bancroft, 2008)

b. *Feature film*

Tokoh *feature film* memiliki proporsi binatang asli, tetapi memiliki fitur wajah layaknya manusia, yaitu mata dan alis yang ekspresif. Tokoh dengan karakteristik ini juga dapat berbicara.

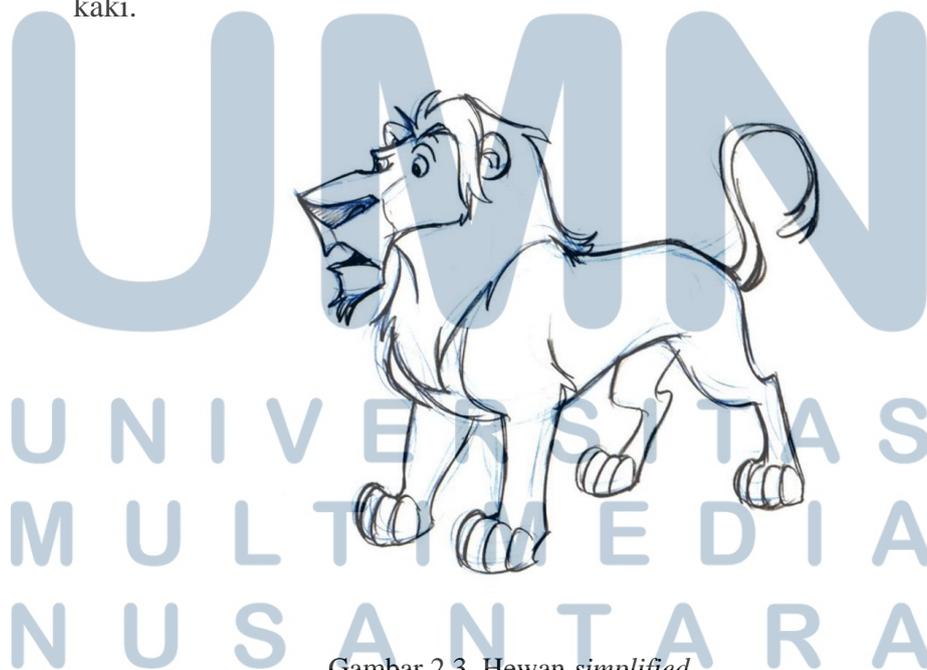
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.2. Hewan *feature film*  
(Bancroft, 2008)

c. *Simplified*

Tubuh dan dan kepala tokoh *simplified* masih masuk dalam kategori realistik tetapi memiliki anatomi yang disederhanakan. Tokoh ini dapat menggunakan anggota tubuhnya selayak manusia tanpa berdiri dengan dua kaki.



Gambar 2.3. Hewan *simplified*

(Bancroft, 2008)

d. *Cartoon*

Tokoh ini bertingkah laku seperti manusia walaupun dengan tubuh dan anatomi binatang. Tokoh *cartoon* dapat berdiri dengan dua kakinya layaknya manusia.



Gambar 2.4. Hewan *feature film*  
(Bancroft, 2008)

e. *Anthropomorphic*

Karakter dengan karakteristik ini masih memiliki ciri ciri binatang, tetapi dapat berdiri dengan dua kakinya. Proporsi dibuat seperti manusia dengan cakar yang memiliki guna seperti tangan manusia. Ciri yang paling menonjol dalam karakter ini adalah memiliki ibu jari. Karakter ini juga cenderung berpakaian layaknya manusia.



Gambar 2.5. Hewan *anthropomorphic*  
(Bancroft, 2008)

### 2.2.2. Bentuk

Menurut Bancroft (2006), dengan membagi bentuk dasar dari tokoh mempermudah kita untuk menggambar tokoh tersebut dari sisi yang berbeda. Sedangkan dengan menggabungkan berbagai macam bentuk dasar tersebut, kita dapat menghasilkan desain tokoh yang lebih kompleks. Setiap bentuk dasar memiliki makna sendiri-sendiri yang dapat digunakan untuk menunjukkan sifat tokoh dengan lebih jelas.

#### a. Lingkaran

Tillman (2011) menyebutkan bahwa bentuk bulat memberi makna kelengkapan, keanggunan, keceriaan, menenangkan, kesatuan, perlindungan dan rasa kekanak-kanakan. Bancroft menambahkan

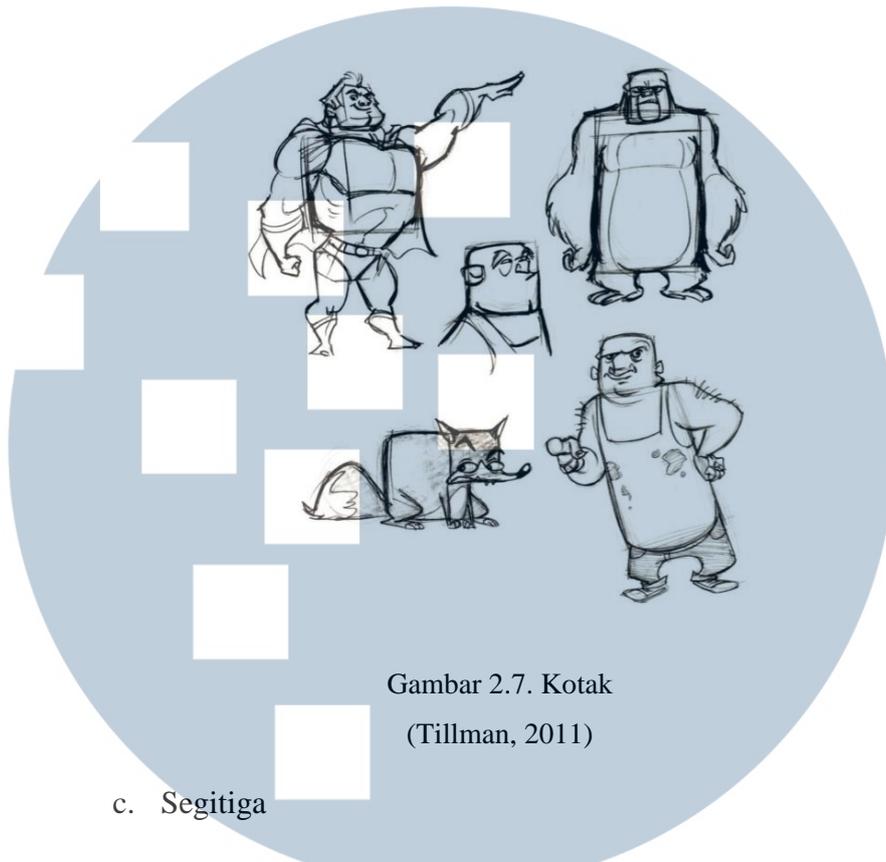
bahwa tokoh yang memiliki bentuk dasar lingkaran biasanya merupakan tokoh yang baik dan menarik. Tokoh-tokoh tersebut biasanya manis sehingga terlihat ramah. Bentuk bulat biasa digunakan dalam tokoh santa claus, tokoh binatang, wanita cantik dan bayi.



Gambar 2.6. Lingkaran  
(Tillman, 2011)

b. Kotak

Menurut Tillman (2011), bentuk dasar kotak memberi kesan stabil, terpercaya, jujur, berurutan, kesesuaian, aman, kesetaraan dan maskulin. Bancroft menambahkan bahwa bentuk kotak memiliki kesan teguh dan solid. Karena itu, bentuk dasar ini biasanya dipakai untuk tokoh superhero.



Gambar 2.7. Kotak  
(Tillman, 2011)

c. Segitiga

Bentuk segitiga pada umumnya digunakan untuk tokoh penjahat. Menurut Tillman, bentuk ini memiliki makna agresi, energi, pengecut, konflik dan ketegangan. Bancroft juga menambahkan bahwa dengan memakai bentuk ini, tokoh akan terlihat lebih seram dan mencurigakan.

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.8. Segitiga  
(Tillman, 2011)

### 2.3. Three-Dimensional Character

Egri (1946) mengatakan bahwa tokoh merupakan material fundamental, sehingga seseorang harus mengenal tokoh tersebut sedalam mungkin. Karena itu, perlu untuk mengetahui hal penting dalam karakter tersebut. Egri membagi hal penting tersebut ke dalam tiga bagian, yaitu psikologi, sosiologi dan fisiologi. Tiga bagian inilah yang membentuk *three-dimensional character*.

#### 2.3.1. Fisiologi

Besen mengatakan bahwa tokoh berfungsi sebagai acuan penonton untuk dapat mengerti jalan cerita. Erli menambahkan bahwa kondisi fisik dapat mengubah cara pandang terhadap kehidupan itu sendiri. Secara garis besar, hal hal yang harus dipertimbangkan dalam penulisan deskripsi fisik tokoh adalah jenis kelamin, umur, tinggi dan berat, warna rambut, kulit dan mata, postur tubuh, penampilan dan bentuk tubuh, wajah dan mata, ada tidaknya kecacatan fisik dan ras maupun suku.

### **2.3.2. Sosiologi**

Menurut Erli, tempat seseorang tumbuh mempengaruhi sifat seseorang. Tanpa mengetahui kondisi tempat tinggal seseorang, kita belum bisa memberikan hasil analisa yang akurat. Menurutnya hal hal yang berpengaruh dalam sosiologi seseorang adalah kelas sosial, pekerjaan, pendidikan, keadaan rumah, agama, ras dan kewarganegaraan, tempat dalam komunitasnya, kedudukan politik dan terakhir, hobi. Sheldon juga menambahkan bahwa kondisi lingkungan sosial tidak berdasar dari apa yang membentuknya dulu, namun juga lingkungan tempat tinggalnya sekarang. Keduanya sama sama berpengaruh dengan kepribadian tokoh.

### **2.3.3. Psikologi**

Dimensi terakhir merupakan psikologi. Krawczyk dan Novak mengatakan bahwa psikologi adalah bagaimana tokoh bereaksi terhadap sebuah aksi. Menurut Erli, psikologi adalah hasil dari penggabungan fisiologi dan sosiologi. Tokoh yang memiliki keluarga yang harmonis tentu memiliki sifat yang berbeda dengan tokoh yang hidup dalam keluarga yang berantakan.

### **2.4. Usia dan proporsi**

Bancroft (2006), menyatakan bahwa untuk merancang tokoh dengan umur yang spesifik terdapat tiga elemen penting yang harus diperhatikan: ukuran, sudut dan kerumitannya.

### **2.4.1. Bayi**

Ketika merancang tokoh bayi, hal yang diutamakan adalah bentuk bundar. Tokoh bayi harus memiliki banyak lengkungan. Bayi memiliki kepala yang besar dan badan yang kecil.

### **2.4.2. Anak-Anak**

Tokoh anak-anak memiliki lebih banyak garis lurus dibanding tokoh bayi. Elemen yang harus diperhatikan dalam merancang tokoh anak-anak adalah perbandingan kepala dan tubuhnya.

### **2.4.3. Remaja**

Yang membedakan tokoh remaja dengan tokoh dalam kategori umur lain adalah bentuk tubuh yang lebih bervariasi. Hati-hati dalam menggambar tokoh remaja agar tidak terlihat seperti dewasa kecil. Dalam merancang tokoh remaja, ada beberapa aspek dari tokoh anak-anak yang dapat dipakai. Salah satunya adalah kepala yang cukup besar jika dibandingkan dengan tubuh, mata yang besar, bentuk membulat, kaki yang lebih panjang dan telinga yang lebih besar.

### **2.4.4. Dewasa**

Sekali lagi perbedaan dalam perbandingan ukuran memberi dampak yang besar dalam desain tokoh dewasa. Untuk membuat kesan dewasa dapat dengan cara membuat mata dan telinga yang lebih kecil dan tajam.

## **2.5. Warna**

### **2.5.1. Psikologi Warna**

#### **a. Temperatur**

Kincaid (2004), mengatakan bahwa warna memiliki temperatur. Warna yang mengarah ke merah maupun kuning memberi kesan hangat. Sedangkan warna yang mengarah ke biru memberi kesan dingin.

**b. Warna dasar**

- Merah

Menurut Tillman (2011), warna ini merepresentasikan energi, aksi, bahaya juga cinta dan kemarahan. Tokoh yang memiliki warna dominan merah cenderung memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan berani juga memiliki keinginan yang kuat. Morioka juga menambahkan bahwa warna merah berarti panas dan memiliki kesan hangat dan bahagia.

- Kuning

Warna kuning melambangkan ilmu pengetahuan, kebahagiaan, rasa nyaman dan perasaan optimis. Di sisi lain, warna ini dapat digunakan untuk menunjukkan kerusakan, penyakit, rasa iri, ketakutan. Penggunaan warna kuning terang dapat memberikan sikap ideal, spontan, tetapi juga dapat berarti kebohongan dan depresi.

- Biru

Rasa percaya, dapat disampaikan dengan penggunaan warna biru. Selain itu, biru dapat melambangkan pengetahuan, kebenaran, kesehatan, penyembuhan, ketenangan, pengertian, kekuatan, integritas, keseriusan dan rasa hormat. Warna ini juga sering dihubungkan dengan perasaan yang dingin dan sedih.

- Ungu

Ungu digunakan untuk pakaian kaum bangsawan sehingga sering diartikan sebagai warna yang misterius, ambisius, elegan dan kuat. Warna ini juga memberi kesan canggih dan kenyamanan buatan,

- Hijau

Warna hijau sering dikaitkan alam karena banyak ditemukan di dunia nyata. Warna ini pertumbuhan dan keselarasan, juga kesegaran, keamanan, ketahanan dan sikap optimis. Perubahan *hue* dan gelap-terang warna hijau dapat merubah maknanya menjadi negatif, yaitu keserakahan, rasa iri dan penyakit.

- Jingga

Warna jingga juga memiliki makna negatif maupun positif. Dalam Creative Character Design, Tillman menyebutkan bahwa warna jingga memiliki kesan antusias, kreatif, kebahagiaan, daya tarik, sukses, penerangan, dan determinasi. Sedangkan Morioka menambahkan bahwa warna jingga istimewa, unik, tetapi dapat diartikan juga sebagai kekerasan.

- Hitam

Hitam melambangkan kekuatan, elegansi, formalitas dan misterius. Warna hitam juga dapat diartikan sebagai kematian, kejahatan, rasa takut dan sedih.

- Putih

Warna putih biasa dipakai untuk tokoh yang baik. Tillman (2006) mengatakan bahwa warna putih berarti bersih dan suci, baru, polos, damai dan simple. Warna putih juga melambangkan kebaikan dan kesempurnaan.

**c. Color harmony**

**a. Monochromatic Scheme**

*Monochromatic Scheme* merupakan komposisi warna dengan *hue* yang sama. Komposisi warna ini memberi kesan elegan dan mudah dilihat oleh mata karena tidak ada warna yang saling bertabrakan.

**b. Analogous scheme**

Komposisi warna yang diambil dari empat warna yang dengan *hue* yang bersebelahan disebut *analogous scheme*. *Analogous scheme* merupakan komposisi warna yang paling umum ditemukan di tanaman.

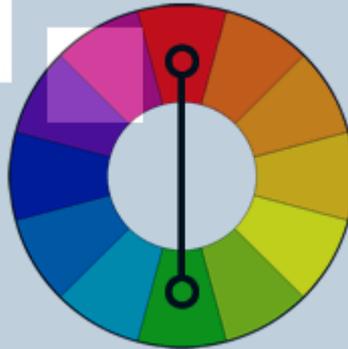


Gambar 2.9. *Analogous Scheme*

(<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>)

**c. Complementary scheme**

*Complementary scheme* merupakan warna yang saling berlawanan. Jika ditaruh bersebelahan, kedua warna tersebut akan terlihat mencolok satu sama lain. Ketika menggabungkan kedua warna komplementar, warna yang dihasilkan adalah warna yang kusam.



Gambar 2.10. *Complementary Scheme*

(<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>)

d. *Double complementary scheme*

Untuk meningkatkan kontras dari *complementary scheme*, dapat menggunakan *double complementary scheme*. *Complementary scheme* merupakan kombinasi warna yang terdiri dari dua *complementary scheme*. Kombinasi warna ini juga sering disebut *rectangular colors*.



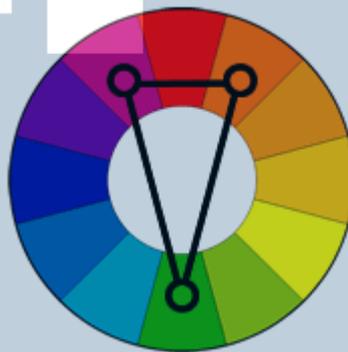
Gambar 2.11. *Double Complementary Scheme*

(<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>)

e. *Split-complementary*

Variasi lain dari *complimentary scheme* adalah *split-complementary*.

Selain warna dasar, warna ini menggunakan dua warna lawannya yang bersebelahan. Kombinasi ini digunakan untuk memberikan kontras, yang lebih lembut dibanding *complimentary scheme*.

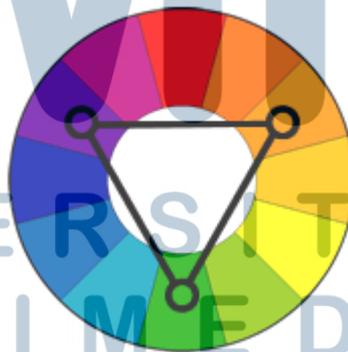


Gambar 2.12. *Split-Complementary Scheme*

(<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>)

f. *Triad scheme*

*Triad scheme* merupakan kombinasi dari 3 warna yang memiliki jarak yang sama satu sama lain di *color wheel*. Kombinasi warna ini memberikan warna terang yang cerah.



Gambar 2.13. *Triad Scheme*

(<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>)

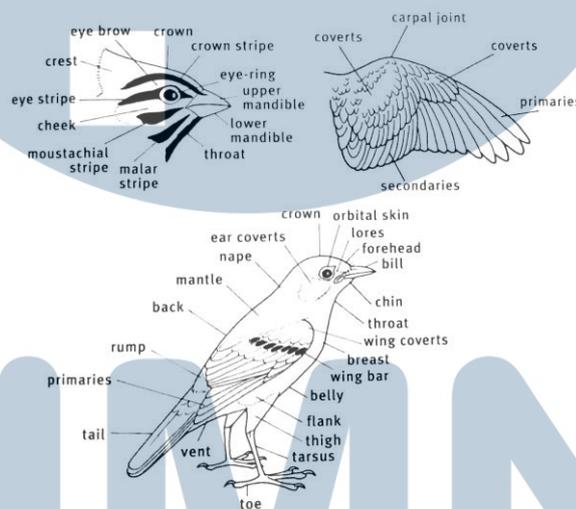
#### d. *Tint/Shade*

Menurut Tillman (2006), *tint* dan *shade* berbeda menyampaikan kesan berbeda juga. Sebagai contoh, merah tua memberikan kesan marah, merah muda menyampaikan kesan lembut

## 2.6. Burung

### 2.6.1. Topologi dan Anatomi

Strange (2001) memberikan gambaran mengenai topologi pada burung yang dapat dilihat pada burung secara umumnya.



Gambar 2.14. Topologi burung  
(Strange (2001), hlm 31)

Area pada wajah terdiri dari jambul, mahkota, lingkaran mata, alis, garis mata, pipi, garis kumis, garis *malar* dan leher. Pada sayap terdapat tiga jenis bulu, *covert*, *primary* dan *secondary*.

Untuk dapat terbang, diperlukan tulang kopong untuk mengurangi berat. Tulang belakang dan rusuk menempel menjadi satu dan menjadi kaku untuk

mempertahankan pose saat di udara. Hanya leher, kaki dan sayap yang fleksibel. Tulang dada berkembang menjadi besar dan datar membentuk perpanjangan yang disebut *keel*, yang berguna sebagai jangkar bagi otot terbang.

Bagian paling penting dalam sayap burung adalah bulu. Batang pada bulu cukup kaku untuk menopang udara tetapi fleksibel di ujungnya. Fleksibilitas ini yang membuat seekor burung dapat memutar arah terbang dalam hitungan detik. Batang utama menjadi penopang batang kecil lainnya yang disebut dengan *barbs*. Tiap *barbs* tersebut juga menopang batang yang lebih kecil lagi, yang disebut *barbules*, yang masing masing juga memiliki batang yang lebih kecil yang disebut *barbicels*. Ketika dilihat dibawah mikroskop, *barbicels* ini saling terkait membentuk anyaman, menopang satu sama lain. Sehelai bulu merpati dapat memiliki ribuan sampai jutaan *barbicels*.

Bulu pada bagian tubuh burung disebut bulu kontur. Di bawah bulu kontur ini terdapat *filoplumes* yang merupakan poros berbentuk rambut dengan kuncung dan duri. Beberapa jenis burung juga memiliki lapisan bulu halus di bawah bulu kontur.

Selain untuk terbang, bulu pada burung juga berguna sebagai lapisan pelindung kulit dan penjaga suhu tubuh. Bulu pada burung dapat menangkap suhu tubuh ketika cuaca dingin dan membuangnya ketika cuaca panas. Bulu juga digunakan untuk menarik pejantan maupun betina dengan coraknya yang cerah.

### **2.6.2. Burung Gereja**

Burung gereja merupakan salah satu jenis burung yang paling umum ditemukan di seluruh benua. Pada tahun 2016, IUNC mengestimasi bahwa secara global,

spesies ini memiliki populasi sebanyak 20.000.000 ekor. Spesies ini tersebar di seluruh seluruh benua dan sedang mengalami penurunan populasi walaupun masih di zona aman. Di Indonesia sendiri, burung ini terdistribusi di area Sumatra, Jawa, Sulawesi, Nusa Tenggara dan pesisir Kalimantan (Strange, 2001). Menurut Iskandar (2016), index kelimpahan burung gereja merupakan yang tertinggi keempat dengan persentase populasi 7,32%, sedangkan tertinggi merupakan burung pipit dengan persentase 26,87%.

Jenis burung gereja yang secara umum dapat ditemukan di Indonesia merupakan burung gereja erasia, dengan nama Latin *Passer montanus*, yang berarti pipit gunung. Burung ini merupakan bagian dari ordo *Passeriformes* dengan famili *Ploceidae*. Sub-spesies burung gereja yang berada di area Jawa nya merupakan *P. m. malaccensis*.

Berdasarkan data dari RSPB (n.d.), ukuran burung gereja erasia lebih kecil dibanding *house sparrow* (*Passer domesticus*). Burung ini memiliki panjang tubuh 14 cm dan lebar sayap 20-22 cm. Berat burung ini sekitar 19-25 gram.

Jika dilihat di tanah, bentuk burung gereja mudah dikenali dengan kepala yang besar dan bulat, sayap yang pendek dan badan yang gemuk. Burung gereja juga mudah dikenali dengan melihat corak pada bulunya. Ciri khas burung gereja dapat dilihat dari tempurungnya yang berwarna coklat, pipi dan leher berwarna putih juga memiliki corak berwarna hitam di pipi dan dagunya. Golley (2017) menambahkan bahwa lapisan bulu di pundak burung gereja berwarna coklat hangat dengan garis berwarna hitam pekat. Bagian bokong berwarna kekuningan, dan ujung ekornya berwarna coklat tua atau hitam. Pada bagian sayam dapat

terlihat dua garis putih dengan kombinasi warna coklat dan hitam. Bagian selangkangannya ditutupi bulu berwarna putih.

Menurut Strange (2001), burung gereja merupakan satu satunya burung di Indonesia yang berani bergabung dengan manusia. Burung ini tidak banyak muncul di lingkungan liar. Mereka umumnya tinggal di kota, pedesaan dan pedesaan yang berkembang. Ackerman menambahkan bahwa burung gereja memiliki tingkat ketahanan yang tinggi karena rasa ingin tahunya yang besar. Burung bertubuh kecil ini berani berinteraksi dengan objek yang tak dikenal maupun mengkonsumsi makanan yang tidak biasa seperti makanan anjing.

Menurut Golley (2017), ketika musim kawin, burung gereja dapat ditemukan di hutan, lahan pertanian subur maupun daerah pedesaan. Burung gereja biasanya memulai musim dengan bersarang secara berkelompok tetapi di akhir musim, mereka biasanya berpindah sarang dan berkembang biak secara berpasangan. Diluar musim kawin, burung ini lebih sering bergabung ke dalam kawanan burung pengicau lainnya, seperti kutilang, dibanding *house sparrow*.

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.15. *Passer Montanus*

(<https://www.rspb.org.uk/birds-and-wildlife/wildlife-guides/bird-a-z/tree-sparrow>)

Dewi (2013), menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara anak burung gereja dengan burung yang sudah dewasa. Anak burung cenderung memiliki pangkal paruh berwarna kuning dengan bulu yang masih berbentuk jarum yang juga menutupi sayap primer. Anak burung juga masih memiliki bulu yang sangat halus dengan bulu ekor yang ujungnya meruncing. Pada burung dewasa, paruh pada sudah sepenuhnya berwarna hitam dan memiliki bulu yang lebih mengkilap. Ekor lebih membulat dan terdapat corak hitam pada dagunya.

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 2.16. Perbedaan burung gereja dewasa dan anak  
(Dewi, 2013)

# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA