

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Motion Comic*

Motion comic merupakan salah satu format multimedia yang menggabungkan animasi dengan komik. Kemunculan *motion comic* telah merubah hubungan antara media buku komik serta gambar bergerak. Hal ini dilakukan dengan membenahi narasi dan karya seni buku komik yang sudah ada dan kemudian dimanipulasi menggunakan program animasi untuk menciptakan kesan animasi seperti animasi *paper-cut*. Karya seni buku komik didistribusikan ke *layer* yang berbeda-beda untuk memberi kesan kecepatan, gerakan kamera, serta kedalaman dan dilengkapi dengan suara (*voice acting*) serta musik sehingga sebuah komik menjadi terlihat lebih hidup dan membuat penonton terfokus mengikuti alur cerita.



Gambar 2.1. Uncharted: The Eye of Indra (2009)
(<https://www.youtube.com/watch?v=8nPCkk1KNJ4>)

Berikut adalah elemen-elemen yang paling penting dalam menyusun suatu *motion comic*:

1. Komik: Komik merupakan media dasar yang diadaptasi menjadi *motion comic*. Panel-panel dasar komik dapat tampil menurut susunan yang telah ada atau hanya satu panel saja pada layar.
2. Gerak: Gerakan dalam *motion comic* mendekati pada skala *limited animation*, tetapi hanya dengan sedikit gerakan yang cenderung kaku. Terdapat tiga jenis gerakan umum dalam *motion comic*, yaitu animasi karakter dengan gaya wayang, *panning* dan *zoom* kamera pada *background* statis, dan gabungan antara objek bergerak, objek statis, pencahayaan, dan gerakan kamera.
3. Unsur sastra: Unsur sastra dalam *motion comic* dapat berupa *speech bubbles*, *voice over*, atau gabungan antara keduanya.
4. Cerita: Cerita dalam *motion comic* dapat berupa cerita yang seluruhnya sama dengan komik originalnya, cerita original yang beberapa bagian dihilangkan, atau cerita yang diciptakan semata-mata bertujuan untuk membuat *motion comic*.

Suara: Suara dalam *motion comic* dapat berupa music, dialog (*voice over*), atau efek suara yang diciptakan untuk mendukung berlangsungnya sebuah cerita dalam *motion comic*. (Craig, 2015).

2.2. Karakter

Karakter merupakan salah satu elemen esensial dalam sebuah cerita dan dapat berperan sebagai pembawa pesan yang ingin disampaikan oleh penulis cerita. Sebuah karakter harus dapat membuat penonton merasa terlibat dalam cerita yang sedang berlangsung.

Kaufman dan Libby (2012) dalam penelitiannya membuktikan bahwa saat penonton mengikuti sebuah cerita, mereka cenderung membayangkan suatu kejadian yang sedang berlangsung dalam cerita tersebut. Penonton tidak hanya berperan sebagai pengamat cerita tetapi menempatkan diri mereka sebagai karakter utama. Dalam proses ini penonton melepaskan elemen-elemen identitas mereka seperti kepercayaan, koneksi, memori, bahkan kepribadian mereka dan sebaliknya menyerap pikiran, perilaku, dan emosi dari karakter utama. Proses ini disebut *experience-taking* karena dapat mengubah sifat penonton menjadi seperti karakter utama.

2.2.1. Character Design

Dari penelitian Kaufman dan Libby, dapat diambil kesimpulan bahwa peran karakter dalam suatu cerita dapat meninggalkan dampak besar pada penonton. Kesan pertama yang ditinggalkan karakter kepada penonton merupakan aspek penting karena kesan pertama yang buruk akan sulit untuk diubah. Sebagian besar kegagalan suatu cerita disebabkan karena kesan pertama karakter yang kurang kuat dan menarik sehingga menyebabkan penonton kehilangan minat pada awal cerita. Su (2011) menyatakan bahwa mendesain karakter bukan sekedar mencoret-coret kertas. Agar dapat menghasilkan sebuah karakter yang kompeten, tidak

cukup dengan mahir menggambar saja. Namun harus dipadukan juga dengan kemampuan untuk mengamati serta rasa ingin tahu yang tinggi (hlm. 11-12). Sebuah karakter harus dilengkapi dengan motivasi dan target agar tercipta karakter yang menyatu dan menarik bagi penonton. (Isbister, 2006).

Menurut Tillman (2011) saat mendesain karakter, sebagian besar desainer mempunyai kebiasaan dimana visual karakter tersebut telah terbentuk di dalam pikiran mereka, sedangkan untuk mendesain karakter yang utuh dibutuhkan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. *Archetype*: *Archetype* pada dasarnya merupakan cetak biru sifat atau kepribadian yang ingin dicapai oleh manusia.
2. *Cerita*: Cerita sama pentingnya dengan karakter. Dengan membentuk cerita terlebih dahulu, desainer dapat menciptakan karakter yang lebih matang dan kuat.
3. *Originalitas*: Saat sebuah karakter dirasa telah pernah didesain oleh desainer lain sebelumnya, untuk membuatnya unik desainer harus menambahkan sentuhan orisinalnya sendiri.
4. *Bentuk dan siluet*: Mendesain karakter berdasarkan suatu bentuk atau memulai dengan siluet dapat menggambarkan karakter tersebut secara visual.
5. *Referensi*: Banyak yang berkata bahwa menggunakan referensi sama dengan menyontek. Sebaliknya, referensi dapat membantu desainer

menyempurnakan bagian yang kurang dikuasai desainer saat membuat karakter. Kuncinya adalah desainer harus memanfaatkan referensi, bukan membiarkan referensi memanfaatkan diri mereka.

6. Estetika: Estetika merupakan salah satu cabang filsafat yang membahas tentang keindahan, seni, dan rasa. Seorang desainer harus mengetahui pada kelompok usia mana karakter tersebut diperuntukan. Kemudian menyesuaikan *genre* dan warna yang digunakan sesuai dengan kelompok usia tersebut. Maka karakter tersebut akan terlihat menarik secara visual dimata penonton).

2.2.2. *Archetype*

Schimdt (n.d.) menjelaskan bahwa *archetype* adalah sebuah prototipe sifat dan kepribadian manusia yang menjadi acuan desainer saat membuat karakter. Ada banyak jenis *archetype*, tetapi dalam mendesain karakter terdapat tujuh *archetype* yang paling sering digunakan, yaitu:

1. *The Hero*: merupakan protagonist dari suatu cerita. *The Hero* selalu berusaha melakukan kebaikan dan pengorbanan agar dapat mempertahankan keseimbangan dan keharmonisan di lingkungannya.
2. *The Shadow*: *Shadow* merupakan antagonis dalam suatu cerita dan menggambarkan kelemahan atau ketakutan terbesar *Hero*. Terkadang karakter *the shadow* dapat merupakan karakter *the hero* itu sendiri.

3. *The Fool: Fool* memberi sentuhan humor dalam cerita dengan kebodohnya. Karakter ini terkadang dapat menciptakan kekisruhan dalam cerita.
4. *The Anima or Animus*: Merupakan karakter yang sering dihadapi *Hero*, biasanya adalah lawan jenis, yang sifatnya dapat berubah-ubah dan tidak stabil. Karakter kadang dapat merupakan *love interest* dari *Hero*.
5. *The Mentor*: *Mentor* memberi motivasi atau inspirasi kepada karakter protagonis. Karakter ini biasanya digambarkan sebagai orang yang lanjut usia.
6. *The Trickster*: *Trickster* suka menuntun jalan cerita sesuai keinginannya bagaikan dhalang. Pengabdianya tidak pasti, dapat berada di sisi jahat maupun baik

2.2.3. 3 Dimensional Character

Menurut Egri (2007), setiap objek memiliki tiga dimensi yaitu kedalaman, tinggi dan lebar. Manusia juga memiliki dimensi-dimensi tersebut tetapi mereka dilengkapi dengan tiga dimensi lainnya yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi.

1. Fisiologi mencakup aspek-aspek fisik suatu karakter seperti penampilan dan kesehatan yang dapat mempengaruhi perkembangan mental. Penampilan suatu karakter akan mempengaruhi bagaimana karakter tersebut berperilaku. Kesehatan suatu karakter akan mempengaruhi pandangannya terhadap kehidupan. Aspek-aspek fisik ini antara lain adalah:

- Jenis kelamin
 - Usia
 - Tinggi dan berat tubuh
 - Warna rambut, mata, dan kulit
 - Postur
 - Penampilan
 - Kelainan
 - Keturunan
2. Sosiologi merupakan aspek lingkungan dimana asal usul atau tempat tinggal karakter. Ada kesenjangan besar antara anak yang tinggal di tempat kumuh dengan anak yang tinggal di tempat mewah. Namun tidak hanya tempat tinggal saja yang mempengaruhi perilaku karakter. Interaksi dengan orang-orang disekitarnya seperti orang tua dan teman-teman juga mempengaruhi perilaku karakter. Aspek-aspek sosiologi ini antara lain adalah:
- Kelas sosial
 - Pekerjaan
 - Pendidikan
 - Kehidupan dalam rumah
 - Agama
 - Ras dan kewarganegaraan
 - Komunitas
 - Hubungan politik
 - Hobi

3. Psikologi merupakan buah yang dihasilkan dari pembauran aspek fisiologi dan sosiologi. Untuk memahami perilaku suatu karakter, harus dipahami terlebih dahulu motivasinya. Motivasi ini dapat diketahui dengan mempelajari dimensi fisiologi dan sosiologi karakter tersebut. Dimensi psikologi dapat menyempurnakan suatu karakter. Aspek-aspek psikologi ini antara lain adalah (hlm. 32-37):

- Kehidupan seksual, prinsip moral
- Pemikiran pribadi, ambisi
- Kekhawatiran
- Temperamen
- Sikap terhadap hidup
- Obsesi
- *Extrovert, Introvert, Ambivert*
- Kemampuan
- Kualitas
- I.Q.

2.2.4. Bentuk

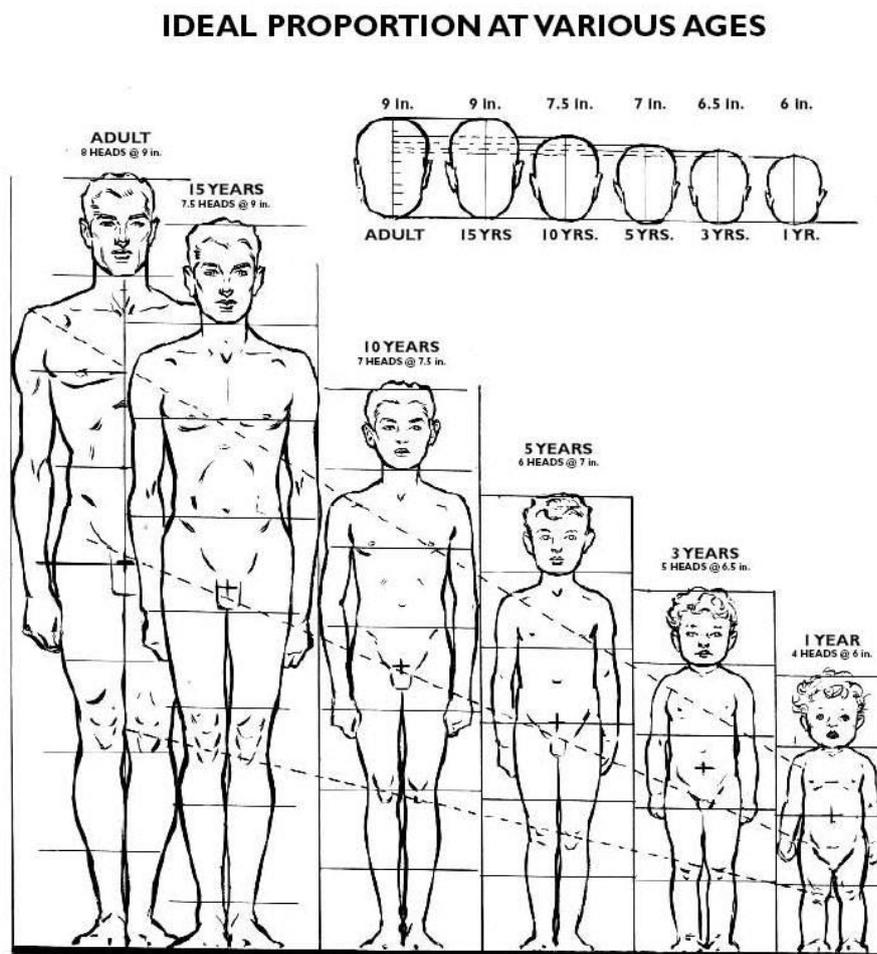
Menurut Ekstrom (2013) bentuk dapat digunakan untuk berkomunikasi secara universal. Menggambar karakter dengan bentuk dasar dapat memudahkan pekerjaan desainer karakter, karena dapat memberi gambaran mengenai kepribadian karakter tersebut. Terdapat 3 jenis bentuk dasar utama, yaitu bulat, kotak, dan segitiga.

- **Bulat:** Karakter dengan bentuk dasar bulat dapat diartikan sebagai karakter yang manis dan ramah. Bentuk bulat cenderung lembut dan tidak memiliki garis yang tajam. Bulat juga dapat menimbulkan kesan tidak berbahaya.
- **Kotak:** Bentuk kotak berhubungan dengan garis horizontal dan vertikal yang dapat menggambarkan kekuatan, stabilitas, dan kepercayaan diri. Karakter dengan bentuk dasar kotak dapat menjadi karakter yang menakutkan tetapi juga dapat menjadi karakter menenangkan dan ceroboh. Bentuk bulat juga dapat menggambarkan karakter yang tabah dan dapat diandalkan.
- **Segitiga:** Bentuk segitiga merupakan bentuk yang paling dinamis diantara bentuk lainnya. Segitiga seringkali dihubungkan dengan garis-garis diagonal yang kuat dan sudut-sudut yang tajam. Bentuk segitiga dapat ditemukan pada karakter jahat atau musuh karena merupakan bentuk yang paling bertentangan dengan bentuk bulat.

2.2.5. Proporsi Tubuh Anak

Andrew Loomis dalam bukunya *Figure Drawing For All It's Worth* (1943) menyatakan bahwa pertumbuhan kepala pada manusia terjadi secara bertahap sebesar 3 inci atau 7,62 cm ke atas dan ke bawah dari usia 1 tahun hingga dewasa. Sedangkan kaki manusia tumbuh hampir dua kali lebih cepat seiring dengan pertumbuhan torso. Menurut Loomis proporsi ideal tubuh anak laki-laki berusia 1 tahun memiliki tinggi sebanyak 4 kepala dengan ukuran kepala 6 inci atau 15,24 cm, usia 3 tahun setinggi 5 kepala dengan ukuran kepala 6,5 inci atau 16,51 cm,

usia 5 tahun setinggi 6 kepala dengan ukuran kepala 7 inci atau 17,78 cm, usia 10 tahun setinggi 7 kepala dengan ukuran kepala 7,5 inci atau 19,05 cm, dan usia 15 tahun setinggi 7,5 kepala dengan ukuran kepala 9 inci atau 22,86 cm Untuk anak perempuan biasanya digambar setengah kepala lebih pendek daripada laki-laki.



Gambar 2.2. *Ideal proportion at various ages*
(Loomis, 1943)

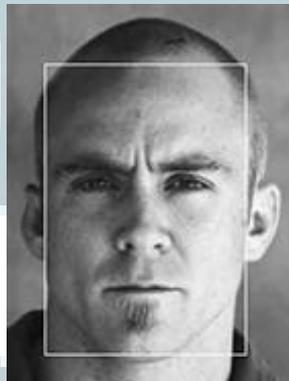
2.2.6. Bentuk Wajah

McCarthy (2007) menyatakan bahwa bentuk wajah dapat memberi analisis yang menyeluruh dan bervariasi mengenai seseorang. Terdapat 8 bentuk wajah dasar

yang secara umum mudah terlihat, yaitu persegi panjang, bulat, kotak, oval, segitiga, belah ketupat, trapezium dengan bagian atas lebar, dan trapezium dengan bagian bawah lebar. Masing-masing orang dapat memiliki wajah yang terdiri dari salah satu bentuk dasar tersebut. Namun mayoritas orang memiliki wajah yang merupakan kombinasi dari dua atau tiga bentuk dari bentuk-bentuk dasar tersebut.

1. Persegi panjang

Wajah dengan bentuk dasar persegi panjang memiliki fitur wajah seperti dahi yang panjang dan kuat, telinga yang datar, tulang pipi tipis, mulut dengan garis yang kuat dan dagu yang kokoh. Orang yang memiliki wajah berbentuk dasar persegi panjang memiliki kepribadian yang cerdas, aktif, pekerja keras, dapat mengendalikan diri, agresif, dan bijaksana.



Gambar 2.2. Wajah dengan bentuk dasar persegi panjang
(McCarthy 2007)

2. Bulat

Wajah dengan bentuk dasar bulat memiliki fitur wajah seperti struktur tulang yang kuat, tulang pipi dan pipi yang datar, rahang lebar sedang, telinga datar, dan hidung lebar. Orang yang memiliki wajah berbentuk dasar bulat memiliki kepribadian yang ceria, ramah, percaya diri, berkeinginan

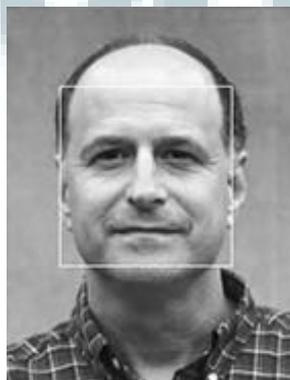
kuat, emosi tidak stabil, mudah beradaptasi, punya rasa belas kasih atau simpati, tulus, pendidik, berpengaruh, dapat diandalkan, dan kadang menentang otoritas.



Gambar 2.3. Wajah dengan bentuk dasar bulat
(McCarthy, 2007)

3. Kotak

Wajah dengan bentuk dasar kotak memiliki fitur wajah seperti dahi dan rahang yang lebar, serta struktur tulang yang kuat. Orang yang memiliki wajah berbentuk dasar kotak memiliki kepribadian jujur, stabil, murah hati, berprinsip kuat, berstamina, arif, pembuat keputusan, menolak otoritas, berkeinginan kuat, kuat secara fisik, dan dihormati.



Gambar 2.4. Wajah dengan bentuk dasar kotak

(McCarthy, 2007)

4. Oval

Wajah dengan bentuk dasar oval memiliki fitur wajah seperti hidung berukuran sedang, telinga datar, tulang pipi dan pipi yang bundar, mulut yang berukuran kecil atau sedang, serta dagu yang lancip atau oval. Orang yang memiliki wajah berbentuk dasar oval memiliki kepribadian ramah, cerdas, diplomatis, bijaksana, menawan, tanggap, romantis, periang, spontan, mudah percaya, dan memiliki kecakapan sosial yang baik.



Gambar 2.5. Wajah dengan bentuk dasar oval

(McCarthy, 2007)

5. Segitiga

Wajah dengan bentuk dasar segitiga memiliki fitur wajah seperti dahi yang lebar, tulang pipi yang menonjol, bibir yang tipis, serta dagu yang lancip atau lonjong. Orang yang memiliki wajah berbentuk dasar segitiga memiliki kepribadian ketajaman mental yang kuat, pemimpi, percaya diri, berani, ambisius, disiplin, sensual, ambisius, realistis, eksentrik, dan segan.



Gambar 2.6. Wajah dengan bentuk dasar segitiga
(McCarthy, 2007)

6. Belah ketupat

Wajah dengan bentuk dasar belah ketupat memiliki fitur wajah seperti tulang pipi yang menonjol melebihi ke lebaran dahi dan rahang, telinga yang rata, hidung berukuran normal, mulut yang tipis, serta dagu yang lancip atau lonjong. Orang yang memiliki wajah berbentuk dasar belah ketupat memiliki kepribadian berotoritas kuat, percaya diri, tidak dapat ditebak, menawan, dan perfeksionis.



Gambar 2.7. Wajah dengan bentuk dasar belah ketupat
(McCarthy, 2007)

7. Trapesium dengan bagian atas lebar

Wajah dengan bentuk dasar belah trapesium dengan bagian atas lebar memiliki fitur wajah seperti dahi yang lebar, dagu yang menciut dan mengkotak, dan bentuk mulut yang penuh. Orang yang memiliki wajah berbentuk dasar trapesium dengan bagian atas lebar memiliki kepribadian kreatif, licik, menyukai tampil, bepergian, serta pencetus ide penemuan.



Gambar 2.8. Wajah dengan bentuk dasar trapesium bagian atas lebar
(McCarthy, 2007)

8. Trapesium dengan bagian bawah lebar

Wajah dengan bentuk dasar belah trapesium dengan bagian bawah lebar memiliki fitur wajah seperti dahi yang menyempit, rahang yang lebar, hidung yang lebar, serta mulut yang kecil atau sedang. Orang yang memiliki wajah berbentuk dasar trapesium dengan bagian bawah lebar memiliki kepribadian berpendirian, emosional, berkeinginan kuat, bernaluri kuat, kuat secara fisik, kompetitif, dan bertanggung jawab (hlm. 86-88)



Gambar 2.9. Wajah dengan bentuk dasar trapesium bagian bawah lebar
(McCarthy, 2007)

2.2.7. Gestur dan Ekspresi

Menurut Ekström, Collman (2010) menyatakan bahwa wajah dan tubuh merupakan saluran utama untuk mengutarakan emosi dan cara berkomunikasi efektif. Hal ini karena wajah dan tubuh dapat menunjukkan kepribadian tertentu dari sebuah karakter (hlm. 7).

Menurut Tillman (2011) dengan menggambar ekspresi dan gestur karakter, seorang karakter desainer dapat membiasakan diri dengan karakteristik wajah dan tubuh karakter sehingga dapat tercipta karakter yang konsisten. Penggambaran ekspresi dan gesture biasa dibuat dalam bentuk *gesture* atau *action* dan *expression sheet*. Menggambar ekspresi dan gestur dapat memberi desainer karakter gambaran bagaimana wajah dan perilaku suatu karakter dengan suasana hati tertentu serta dapat menunjukkan kepribadian mereka (hlm 139-144).



Gambar 2.10. *Action Sheet*
(Tillman, 2011)



Gambar 2.11. *Expression Sheet*
(Tillman, 2011)

Ekman (2007) dalam penelitiannya menjabarkan bermacam ciri ekspresi wajah ke dalam lima kategori emosi, yaitu sedih, marah, kaget dan takut, jijik (terhadap objek) dan rasa tidak suka (terhadap orang lain) serta bahagia.

1. Sedih

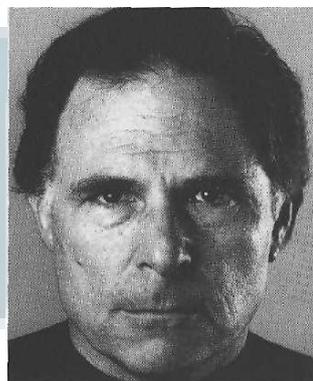
Rasa sedih dapat dikenali dengan memperhatikan ciri-ciri ekspresi wajah seperti sudut bibir menurun, pipi sedikit terangkat, rahang menurun, kelopak mata atas menurun serta sudut alis bagian dalam naik dan saling mendekat.



Gambar 2.12. Ekspresi sedih
(Ekman, 2007)

2. Marah

Rasa kaget dapat dikenali dengan memperhatikan ciri-ciri ekspresi wajah seperti rahang terkatup rapat, bibir menipis, tatapan mata mencolok, kelopak matas atas naik dan kelopak mata bawah menegang, sudut alis bagian dalam turun dan saling mendekat dan terkadang rahang bagian bawah maju.



Gambar 2.13. Ekspresi marah
(Ekman, 2007)

3. Kaget dan takut

Rasa kaget dan takut dapat dikenali dengan memperhatikan ciri-ciri ekspresi wajah seperti kelopak mata atas naik sangat tinggi, kelopak mata bawah menegang, alis naik dan saling mendekat, mata melihat tepat ke depan, mulut membentang secara horizontal, dan terkadang rahang menurun.



Gambar 2.14. Ekspresi kaget dan takut
(Ekman, 2007)

4. Jijik (terhadap objek) dan rasa tidak suka (terhadap orang lain)

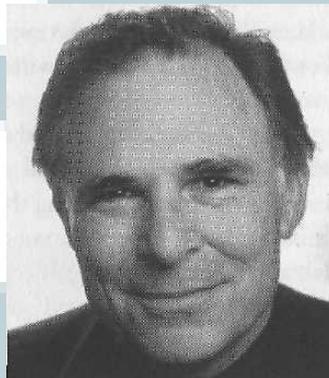
Rasa jijik dan rasa tidak suka dapat dikenali dengan memperhatikan ciri-ciri ekspresi wajah seperti aktifnya otot disekitar hidung, otot mata lebih tenang, alis turun, bibir atas naik.



Gambar 2.15. Ekspresi jijik dan tidak suka
(Ekman, 2007)

5. Bahagia

Rasa bahagia dapat dikenali dengan memperhatikan ciri-ciri ekspresi wajah seperti aktifnya otot disekitar mata, kelopak mata bawah naik, pipi naik tinggi, alis sedikit turun, sudut bibir naik (hlm. 82-213)



Gambar 2.16. Ekspresi bahagia
(Ekman, 2007)

2.2.8. *Character Development: Character Arc*

Seiring dengan berjalannya cerita, semua karakter pasti mengalami perubahan. Perjumpaan antara karakter dan hal-hal yang dialami suatu karakter dapat membuat perubahan tertentu pada karakter tersebut. Novak (2012) dalam bukunya *Game Development Essentials* menyatakan bahwa *Character Arc* adalah salah satu elemen penting dalam perkembangan karakter.

Perkembangan dan pertumbuhan selalu terjadi dalam karakter, walaupun perkembangan dan pertumbuhan tersebut lambat dan tidak terlihat. Perkembangan dan pertumbuhan ini adalah buah dari peristiwa-peristiwa yang dilewati karakter dalam cerita. Ada 5 tahap perkembangan berdasarkan *hierarchy of needs* yang di certuskan oleh sosiolog Abraham Maslow. Tahap perkembangan ini dimulai dari unit yang paling kecil yaitu diri sendiri dan kemudian meluas kepada unit yang lebih besar yaitu kemanusiaan. 5 tahap tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Intrapersonal*: Merupakan tahap dimana suatu karakter tidak acuh dengan pemikiran orang lain dan masih terpusat pada kebutuhan serta kepentingan dirinya sendiri.
2. *Interpersonal*: Tahap ini merupakan tahap dimana karakter menjalin hubungan dengan satu karakter lainnya dan mulai membuka diri terhadap kepentingan lain tersebut.
3. *Team*: Karakter mulai menjalin hubungan dengan sejumlah kelompok karakter yang lebih besar. Biasanya mereka memiliki kepentingan atau tujuan yang sama dan dapat berupa orang-orang dari lingkaran teman, keluarga, dan lain-lain.

4. *Community*: Dalam tahap ini *team* menjadi bagian dari kelompok yang lebih besar dan teratur.
5. *Humanity*: Tahap ini merupakan tahap akhir dimana karakter utama mengalami pengakuan diri atau perkembangan spiritual. Karakter utama telah menjadi individu yang baru dan dapat berubah menjadi orang yang lebih baik maupun jahat.

The logo for UMMN (Universitas Muhammadiyah Negeri Negeri) is displayed. It consists of a circular emblem containing a stylized building or tower structure with several rectangular openings. Below the emblem, the letters 'UMMN' are written in a bold, blue, sans-serif font.