



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:

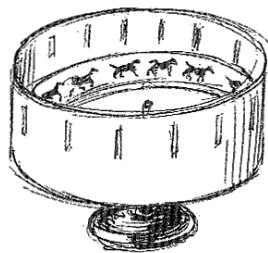
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Williams (2001) menyatakan bahwa proses pembuatan gambar bergerak sudah terjadi sejak 35.000 tahun yang lalu pada dinding goa. Pada saat itu figur binatang terkadang digambarkan memiliki empat pasang kaki untuk menunjukkan pergerakan. Perkembangan animasi terus berlanjut dari mulai ditemukannya *Zoetrope* pada tahun 1867, *Praxinoscope* pada 1877, *Flipper Book* pada 1868. Selanjutnya animasi mulai digunakan sebagai bentuk seni dan pementasan drama. Pada tahun 1928, Walt Disney dengan Mickey Mouse dalam *Steamboat Willie* muncul sebagai animasi 2D pertama dengan suara yang tersinkronisasi. Pada 1937 Walt Disney merilis *Snow White and the Seven Dwarfs* sebagai animasi Panjang pertama di dunia, dan menjadi awal dari "Golden Age of Animation". Animasi lalu terus berkembang dari 2D hingga 3D.



Gambar 2.1. *Wheel of Life (or the Zoetrope)*
(The Animators Survival Kit, 2001)

Beane (2012) dalam bukunya menyatakan bahwa pada tahun 1960an adalah awal mula animasi komputer dibuat. Pada 1960, William Fetter menciptakan istilah *computer graphic (CG)*. Ia sering kali dianggap sebagai bapak animasi 3D. Lalu pada 1971, Henri Gouraud menciptakan *Gouraud Shading* yang memungkinkan untuk merender polygon. Lalu pada 1974, Ed Catmull menciptakan *texture mapping* yang memungkinkan objek 3D mencapai tingkat realis. Animasi 3D terus berkembang dengan pesat hingga pada tahun 1990an, animasi 3D akhirnya dapat sukses secara komersil. Animasi 3D mulai bermunculan dalam iklan, film dan *video game*. Perkembangan tersebut terus berlanjut hingga sekarang.

2.1.1. Animasi 3D

Beane (2012), dalam bukunya menyatakan bahwa animasi 3D merujuk pada segala wujud gambar 3D. Pengertian animasi 3D sendiri masih termasuk kedalam bidang *3D computer graphics*, yang secara umum mendeskripsikan keseluruhan industri yang memanfaatkan *software* dan hardware untuk memproduksi gambar 3D. Kriteria animasi 3D sendiri masih terus berkembang sesuai dengan kebutuhannya. Kini, kebanyakan penggunaan animasi 3D berkutat dalam tiga bidang yaitu hiburan, ilmu pengetahuan, dan lain-lain .

a) Hiburan

Dalam bidang hiburan, animasi 3D paling sering digunakan dalam industri perfilman, *video games*, dan periklanan. Dalam industri perfilman, animasi 3D digunakan untuk membuat animasi film panjang dan visual efek pada sebuah film.

Industri *video game* menggunakan animasi 3D untuk pembuatan latar dalam game, ataupun *cinematic*. Sedangkan dalam industri periklanan, hanya digunakan untuk membuat animasi pendek. Seperti industri film, penggunaan animasi 3D dalam periklanan dapat di padukan dengan wujud asli suatu objek.

b) Ilmu Pengetahuan

Dalam bidang ilmu pengetahuan, animasi 3D digunakan untuk membantu menerangkan ilmu obat-obatan, hukum, arsitektur dan memvisualisasikan objek. Penggunaan animasi 3D dalam obat-obatan berguna dalam memberi simulasi cara kerja organ tubuh, edukasi dan pemasaran. Dalam bidang hukum, animasi 3D digunakan untuk bidang forensik, rekonstruksi kecelakaan serta simulasi satu kejadian. Sedangkan bidang arsitektur penggunaan animasi 3D sangat berguna untuk memberi gambar tentang suatu bangunan sebelum benar-benar dibangun. Penggunaan *software* seperti *Autodesk AutoCAD* dan *Autodesk Revit* juga dapat memberikan opsi kepada arsitek untuk mencoba kestabilan desain bangunannya terhadap suatu kondisi.

c) Lain- Lain

Cepatnya perkembangan teknologi dalam animasi 3D memancing munculnya banyak bentuk baru dalam pengaplikasian 3D. Banyaknya kategori yang baru bermunculan tersebut terkadang tidak dapat masuk ke kategori yang telah ada sehingga muncullah kategori “Lain-lain”. Kategori terbaru tersebut terbagi menjadi tiga yaitu seni, *augmented reality*, dan *projection mapping*. Menggunakan animasi 3D sebagai seni dapat dicontohkan seperti wujud gambar

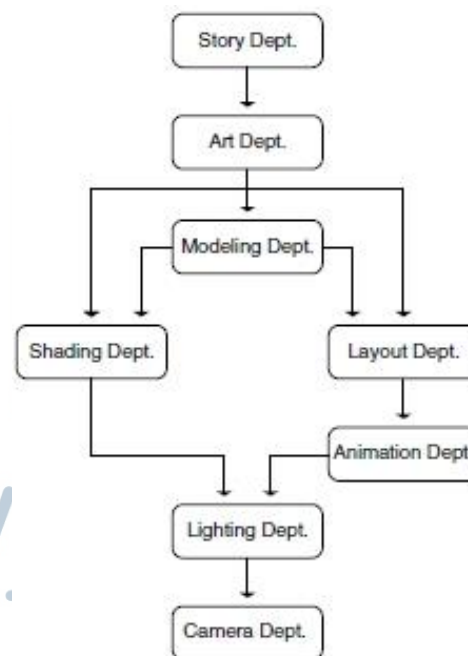
diam 3D yang ditempel pada dinding galeri. Pembuatan patung 3D dalam *software* 3D untuk di produksi objek nyatanya juga salah satu dalam kategori tersebut. Lain halnya dalam *Augmented Reality*, penggunaan animasi 3D digunakan untuk membuat pengguna agar dapat melihat objek 3D pada dunia nyata. Sedangkan *Projection mapping* adalah teknik yang dapat membuat suatu bidang menampilkan suatu video. Kategori ini membutuhkan proyektor untuk memproyeksikan efek 3D ke sebuah bidang.

2.1.2. Proses Produksi Animasi 3D

Parent (2012), dalam bukunya menyatakan bahwa produksi animasi 3D dan produksi animasi konvensional memiliki beberapa perbedaan yang signifikan. Dalam animasi 3D penggunaan ulang model dan *setting* untuk membuat pergerakan dapat terjadi. Sedangkan dalam produksi animasi konvensional untuk membuat pergerakan, diharuskan untuk digambar berulang kali. Namun dibalik perbedaan tersebut, produksi animasi 3D pada dasarnya memiliki banyak kesamaan ide dan konsep dengan animasi konvensional. Beberapa kesamaan seperti penggunaan test shot, dan pencil testing, dapat dilakukan dengan cara yang sama tetapi lebih efektif dalam proses produksi animasi 3D. Pembuatan test shot dalam produksi animasi 3D dapat dilakukan dengan high quality rendering suatu frame. Sedangkan pencil testing dapat dilakukan dengan merendahkan kualitas render, menghilangkan lighting yang tak perlu, ataupun menyederhanakan suatu pergerakan.

Selain beberapa keunggulan yang ditawarkan dalam produksi animasi 3D, hal lain yang tak kalah penting adalah harus adanya struktur hierarki

yang jelas dalam tim produksi. Berikut adalah struktur hierarki yang digunakan oleh Pixar ketika menggarap Toy Story. Dalam hal ini, *Story Department* bertugas untuk mengubah rancangan verbal ke bentuk visual dalam bentuk rangkaian awal storyboard. Lalu pada *Art Department* dengan menggunakan storyboard sebagai panduannya, membuat desain dan studi untuk film tersebut. Setelah mendapatkan gambaran rancangan yang sesuai dan konsisten, maka *Modelling*, *Layout* dan *Shading Department* dapat mulai mengerjakan bagiannya masing-masing. Dari *Layout Department* sendiri akan memandu *Animation Department* untuk memastikan staging dan blocking yang sesuai. *Lighting Department* lalu memproses segala bentuk wujud visual yang telah dibuat sesuai dengan gambaran *Art Department*. Yang terakhir *Camera Department* bertugas dalam melakukan proses render untuk menjadi sebuah film yang utuh (hal. 21-22).



Gambar 2.2. *Computer Animation Production Pipeline*
(Computer Animation Complete, 2010)

2.2. Tokoh

Sullivan (2008), dalam bukunya menyatakan bahwa tanpa tokoh yang baik maka sebuah cerita tidak akan tersampaikan dengan baik. Salah satu ciri tokoh yang baik adalah tokoh yang dapat memunculkan koneksi dengan penonton. Koneksi tersebut dapat timbul dari desain atau sifat tokoh yang khas, sehingga dapat menimbulkan empati dari penonton. Tokoh tersebut harus juga dapat diingat tanpa perlu diketahui namanya. Selain itu tokoh yang baik juga akan sulit tergantikan oleh tokoh lain dalam ceritanya. Tokoh yang baik juga harus dapat dipercaya. Tokoh yang dapat dipercaya sendiri didefinisikan sebagai sosok yang terlihat biasa dalam dunianya, tetapi terjebak dalam keadaan yang tidak biasa lalu bereaksi kepada keadaan tersebut dengan penuh kesungguhan.

2.3. Perancangan Tokoh

Sullivan (2008), mengatakan dalam proses perancangan tokoh, pemahaman terhadap tokoh tersebut sangat lah diperlukan. Pemahaman tersebut sangat diperlukan dalam rangka perancangan reaksi yang mudah dipercaya berdasarkan konflik yang dihadapi. Reaksi tersebut akan menimbulkan koneksi tersendiri kepada para penonton sepanjang cerita berjalan. Untuk mencapai pada tahap tersebut, maka tokoh harus dikembangkan dengan matang. Pengembangan tokoh yang matang sangat berguna dalam membangun koneksi dengan penonton, karena tokoh tersebut telah memiliki sejarah, emosi, kelebihan, serta kelemahan.

2.3.1. *Three-dimensional Character*

Setiap objek memiliki 3 aspek dimensi yaitu kedalaman, ketinggian dan lebar, sedangkan manusia memiliki 3 aspek tambahan yaitu psikologis, sosiologis, dan fisiologis biasa disebut juga dengan *three-dimensional character*. Tanpa pengetahuan tentang hal tersebut maka sosok manusia tidak dapat dibuat. Sedangkan dalam sebuah cerita, *three-dimensional character* diperlukan untuk memberi kesan hidup dan tidak membosankan. *Three-dimensional character* membahas tokoh dari sisi fisiologis, sosiologis serta psikologis. Fisiologis tokoh terdiri dari banyak aspek seperti jenis kelamin, umur, tinggi, berat, warna mata, kulit, rambut, postur, keturunan bahkan penanda/cacat pada tokoh. Lalu sosiologi membahas dari segi pekerjaan, edukasi, kelas/kasta, agama, ras, komunitas, dan hobi. Sedangkan dalam psikologis membahas tentang sifat, kompleksitas, premis dan kualitas dari tokoh tersebut. Keseluruhan aspek *three-dimensional character* tersebut haruslah diketahui serta dibentuk oleh pengarang sehingga tokoh dapat berdiri dengan sendirinya (Egri, 2009).

2.3.2. Psikologi Tokoh

Dalam bukunya Egri (2009), menyatakan bahwa aspek dimensi psikologis adalah produk hasil dari aspek fisiologi dan sosiologi. Pengaruh dari kedua aspek tersebut dapat menentukan ambisi, rasa frustrasi, sifat, sikap, kompleksitas pada suatu tokoh, bahkan tingkat *IQ*.

2.3.3. Sosiologi Tokoh

Egri (2009), dalam bukunya menyatakan bahwa aspek sosiologi dapat ditentukan dari kehidupan sang tokoh, bisa jadi berasal dari pengaruh yang diterima, hubungannya dengan orang tua, teman serta kondisi kesehatan. Aspek sosiologi pada tokoh diperlukan untuk menimbulkan respon yang masuk akal terhadap suatu masalah serta memunculkan koneksi antara tokoh dengan penonton (Sullivan, 2008). Seringkali penonton merasa memiliki koneksi pada suatu tokoh karena adanya informasi tentang tokoh tersebut yang masih belum terjawab. Maka segala informasi tentang sosiologi tokoh tersebut harus dipertimbangkan dengan baik agar sesuai dengan tujuan tokoh tersebut dibuat. Maka untuk mempersiapkan informasi yang cukup, perlu dipertanyakan tentang siapa, apa, kapan, dimana, mengapa, dan bagaimana, dari tokoh tersebut (Tillman, 2011).

1. Siapa

Dalam hal ini, perlu diketahui siapakah sang tokoh. Harus diperhatikan apakah arketipe dari tokoh ini. Nama asli serta julukan dari tokoh juga harus jelas (Tillman, 2011). Pandangan etis tokoh juga harus diketahui pada tahap ini. Hal tersebut nantinya akan menjadi dasar akan bagaimana tokoh tersebut merespon kepada permasalahan yang dihadapinya (Sullivan, 2011).

2. Apa

Tillman (2011), dalam mendefinisikan “Apa” sebagai sesuatu yang menentukan peran tokoh dalam cerita. Dimulai dari pekerjaannya, sifatnya, hingga kekuatan apa saja yang dimilikinya dalam cerita tersebut. Sullivan (2008), juga

menekankan akan pentingnya informasi tentang kekurangan sang tokoh. Bila kekurangan tersebut terdapat pada sosok pahlawan, maka kekurangan tersebut dapat di ditebus. Sedangkan bila kekurangan pada sosok penjahat, adalah sesuatu yang akan menjatuhkannya.

3. Kapan

Berisikan informasi tentang latar waktu yang berlaku dalam cerita (Tillman, 2011).

4. Dimana

Membahas tentang latar tempat cerita tersebut terjadi (Tillman, 2011).

5. Mengapa

Tillman (2011), mengatakan bahwa bagian ini adalah yang terpenting dari sosok tokoh. Informasi tentang mengapa sang tokoh dapat termotivasi untuk menjalankan perannya dalam cerita. Hal ini juga berhubungan dengan informasi sebelumnya. Keadaan yang dialami dalam diri tokoh, identitas asli, latar tempat dan latar waktu akan menjadi alasan tokoh dalam melakukan suatu hal dalam jalannya cerita. Sullivan (2008), menyatakan bahwa bila info profil tokoh tersebut belum cukup masuk akal untuk tokoh memiliki hubungan dengan cerita, maka diperlukan perubahan informasi tokoh ataupun perubahan cerita.

6. Bagaimana

Pada tahap ini, akan dipertanyakan bagaimana sang tokoh dapat melakukan hal-hal yang diperbuatnya. Terkadang pertanyaan ini dapat terjawab di tahap sebelumnya (Tillman, 2011).

2.3.4. Fisiologi Tokoh

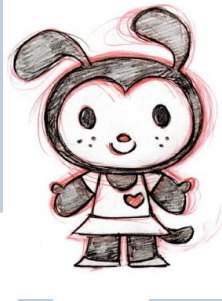
Menurut Sullivan (2008), perancangan tokoh yang baik memiliki banyak kriteria. Perancangan desain tokoh haruslah dapat diingat serta memiliki hubungan dengan dunia nyata. Rancangan tokoh juga harus bisa menjelaskan sifat personal sang tokoh. Bentuk serta siluet yang ditampilkan juga harus dapat dipahami. Selain bentuk yang dapat dipahami, atribut fisik yang dimiliki oleh tokoh juga harus dapat melengkapi konten yang dibutuhkan dalam cerita. Dan yang terpenting, rancangan tokoh haruslah memiliki kemampuan untuk mengerjakan segala hal yang terdapat pada naskah. Egri (2009), mengatakan bahwa pada dimensi ini, atribut fisik sebuah tokoh dapat menentukan cara pandangnya terhadap sekelilingnya serta dapat mempengaruhi perkembangan mental sang tokoh.

2.3.5. Hierarki Tokoh

Bancroft (2006), mengatakan bahwa sebelum memulai proses perancangan tokoh, ada baiknya untuk mengetahui hierarki tokoh yang akan dirancang. Hierarki dalam proses perancangan tokoh merujuk pada tingkat kesederhanaan atau realisme pada tokoh. Tokoh yang dirancang pada tingkatan hierarki yang berjauhan cenderung tidak terlihat baik bila di pasangkan satu sama lain karena perbedaan tingkat kesederhanaan tersebut. Berikut merupakan 6 kategori dasar hierarki dari proses perancangan tokoh.

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

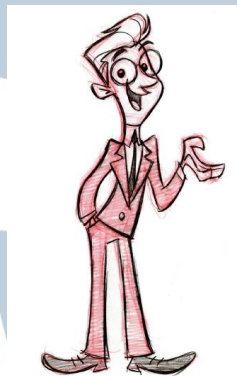
1. *Iconic*



Gambar 2.3. *Iconic*
(Creating characters with personality, 2006)

Sangat sederhana dan menunjukkan gaya tersendiri walaupun tidak terlalu ekspresif. Biasanya memiliki bentuk mata tanpa pupil.

2. *Simple*

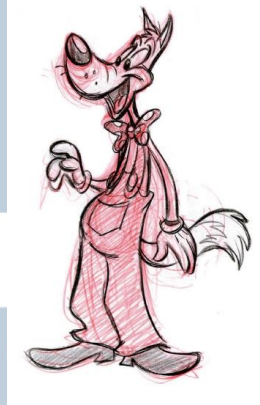


Gambar 2.4. *Simple*
(Creating characters with personality, 2006)

Biasanya sangat menunjukkan gaya tersendiri serta memiliki aspek wajah yang lebih ekspresif dibandingkan tokoh *Iconic*.

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

3. *Broad*



Gambar 2.5. *Broad*

(Creating characters with personality, 2006)

Jauh lebih ekspresif dibandingkan kedua gaya sebelumnya. Dirancang untuk aksi yang lebih umum dan untuk kepentingan kartun. Biasanya memiliki mata dan mulut yang besar untuk menampilkan ekspresi ekstrim yang diperlukan untuk humor.

4. *Comedy Relief*



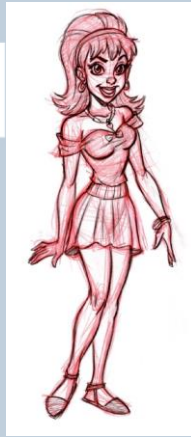
Gambar 2.6. *Comedy Relief*

(Creating characters with personality, 2006)

Tidak dirancang untuk mencapai tingkat humor visual seperti gaya *Broad*, tetapi dapat mencapai tingkat humor dengan dialog dan *acting*. Tokoh

dengan gaya ini tetap diperlukan untuk menyampaikan lelucon, tetapi juga dibutuhkan untuk menunjukkan *acting* yang natural dalam film.

5. *Lead Character*



Gambar 2.7. *Lead Character*
(Creating characters with personality, 2006)

Gaya ini memiliki ekspresi wajah, anatomi, serta, *acting* yang cukup realistis. Dibuat dengan tujuan agar penonton dapat memiliki koneksi tersendiri dengan sang tokoh, sehingga dirancang agar dapat meniru tingkah manusia pada umumnya. Untuk mencapai tingkat realisme tersebut maka dibutuhkan ekspresi serta proporsi tubuh yang lebih realistis.

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

6. *Realistic*



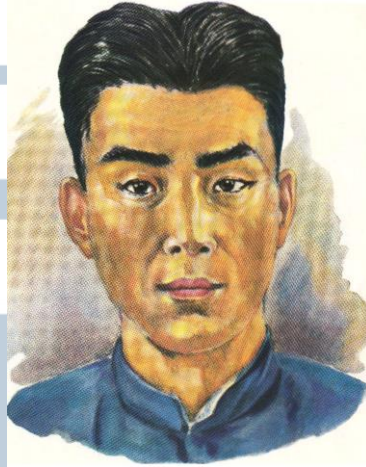
Gambar 2.8. *Realistic*
(Creating characters with personality, 2006)

Berikut merupakan tingkatan tertinggi dari segi realisme. Sedikit fotorealis tetapi dengan sedikit tambahan karikatur dalam segi desain. Biasa digunakan dalam film *monster*, tokoh komik, dan beberapa animasi berbasis grafis komputer.

2.3.6. Perbedaan Fisik Ras *Mongoloid* dan *Europeoid*

Manusia yang berasal dari negara yang berbeda memiliki banyak perbedaan. Beberapa perbedaan seperti warna kulit, rambut, dan mata, tipe rambut, bentuk kelopak mata, hidung, bibir, wajah dan kepala, dan juga panjang tubuh serta proporsinya. Fitur tersebut juga sangat bervariasi dalam masyarakat suatu negara. Selain itu terdapat juga kombinasi tertentu yang bersifat turun menurun, sehingga menjadi basis dalam mengklarifikasikan orang-orang yang memiliki fitur tersebut ke dalam suatu kelompok ras. (Nesturkh, 1964).

a) Ras Besar *Mongoloid*



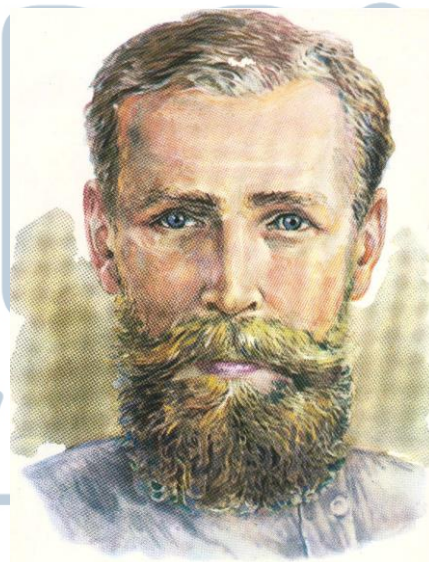
Gambar 2.9. *Mongoloid*
(The Races of Mankind, 1964)

Nesturkh (1964), menyatakan ras Mongoloid atau Asio-American adalah ras yang banyak ditemukan di Asia khususnya di area utara, tengah, timur, dan tenggara. Ras Mongoloid memiliki berbagai macam fitur seperti warna kulit yang cerah serta gelap, dengan warna kuning atau kuning kecoklatan ; memiliki rambut kepala yang lurus dan kaku dan biasanya berwarna hitam ; lalu kumis dan janggut yang berkembang sedikit terlambang dan hanya sedikit ; serta hampir tidak adanya rambut tubuh tersier. Secara keseluruhan, ras Mongoloid dibagi menjadi tiga ras yaitu Mongoloid Utara, Mongoloid Selatan dan Mongoloid Amerika.

Mongoloid Utara berisi suku seperti Buryat dan Mongol yang memiliki warna kulit, rambut, dan mata yang lebih cerah dan rambut yang tidak selalu kaku, tetapi janggut yang lebih jarang serta memiliki bibir yang tipis dan wajah

yang lebar. *Mongoloid* Selatan berisikan suku seperti Malay, Jawa, dan Sunda yang memiliki fitur warna kulit lebih gelap, wajah lebih sempit, bibir yang tebal dan hidung yang lebih lebar ; memiliki janggut yang lebih banyak dan terkadang rambut yang bergelombang ; selain itu memiliki postur tubuh yang lebih pendek dibanding ras *Mongoloid* Utara. Ras lainnya adalah *Mongoloid* Amerika / *Indian* Amerikayang tidak memiliki fitur mongoloid yang terlalu terlihat dan terkadang memiliki kemiripan dengan tipe *Europeoid*. Ras ini memiliki rambut hitam yang kaku serta janggut, kumis, dan rambut tubuh yang sedikit ; memiliki kulit kuning kecoklatan, mata coklat gelap ; terkadang ada beberapa individual dengan wajah lebar. Beberapa fitur tersebut yang membuat ras *Indian* Amerika masuk ke dalam golongan *Mongoloid*, walaupun begitu memiliki bentuk hidung yang mirip dengan ras *Europeoid*.

b) Ras Besar *Europeoid*



Gambar 2.10. *Europeoid*
(The Races of Mankind, 1964)

Ras Europeoid adalah ras yang tersebar di Eropa, Asia, Afrika Utara, India, serta nantinya Amerika dan Australia. Ras Europeoid memiliki fitur warna tubuh yang bervariasi dari warna cerah hingga gelap, bahkan coklat, dengan merah atau pink di wajahnya. Memiliki rambut yang halus dan bergelombang ataupun lurus dan bervariasi dari warna cerah hingga gelap. Perkembangan rambut pada tubuh banyak dan sedang dan rambut pada wajah biasanya sangat berkembang ; memiliki jidat yang lurus atau sedikit miring. Memiliki ujung mata yang berada dalam satu tingkat dan lipatan mata yang cenderung kurang berkembang ; memiliki mayoritas warna mata coklat, tetapi ada juga individu yang danga mata berwarna abu abu, biru muda serta biru tua (Nesturkh, 1964).



Fig. 18. Tajik



Fig. 19. Norwegian

Gambar 2.11. *The Europeoid Great Race*

(*The Races of Mankind*, 1964)

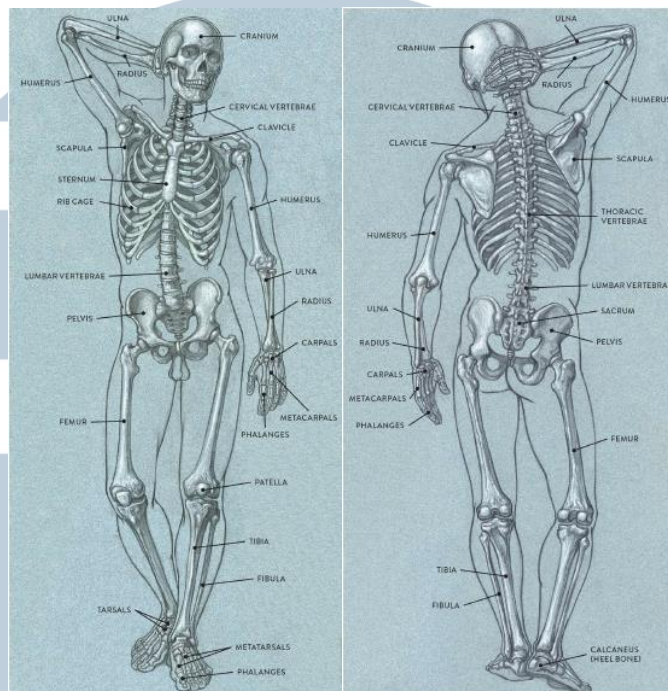
Ras *Europeoid* dibagi menjadi dua ras yaitu *Europeoid* Selatan atau Indo – Mediterranean dan *Europeoid* Utara atau Atlanto-Baltic. Ras *Europeoid* Selatan terdiri dari sub-ras seperti India, Tajik, Armenia, Yunani, Arab, Itali, dan Spanyol.

Ras ini memiliki warna kulit dan mata yang lebih gelap dibanding ras *Europeoid* Utara, mereka juga memiliki rambut yang bergelombang, garis hidung yang lebih cembung, dan wajah yang sempit. Lalu ras *Europeoid* Utara terdiri dari sub-ras Russia, Byclorussia, Pole, Norwegia, Jerman, Inggris, dan orang eropa lainnya yang tinggal di area utara. Ras ini memiliki fitur yang berbeda seperti warna kulit yang sangat cerah, rambut dengan warna kuning terang atau coklat muda, mata biru atau abu-abu, hidung yang relatif panjang, dan kebanyakan memiliki tubuh yang tinggi.

2.3.7. Anatomi

Menurut Winslow (2015), salah satu cara untuk memulai dalam mempelajari figur manusia adalah dengan mempelajari system kerangka manusia. Memahami bentuk dasar serta penempatan tulang sangatlah berguna bagi seniman. Kerangka tulang memberikan gambaran bagaimana otot melekat pada tulang. Ukuran tulang juga membantu mengindikasi proporsi dari seseorang. Selain itu, tulang yang terletak dekat dengan permukaan kulita juga dapat digunakan untuk memberi ciri khas pada figure manusia. Berikut adalah 2 gambaran kerangka dasar manusia serta lokasinya.

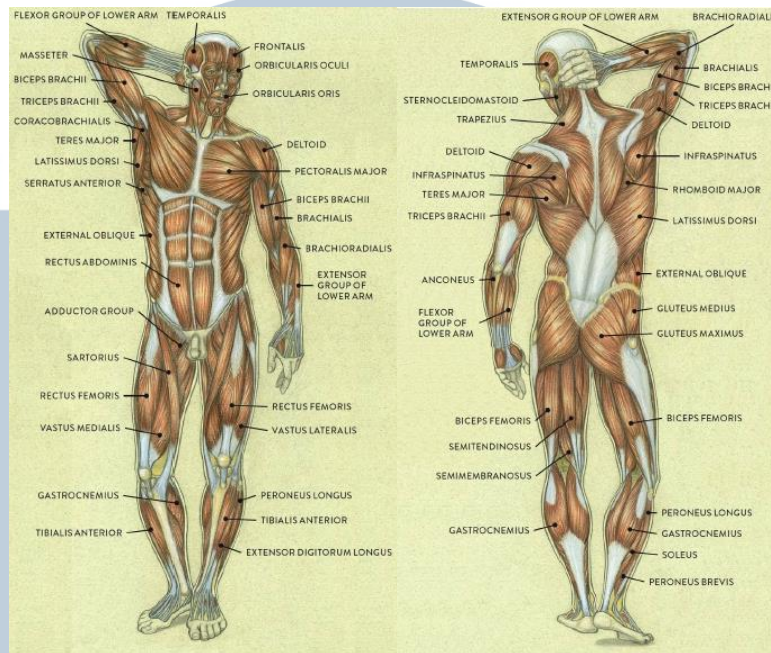
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



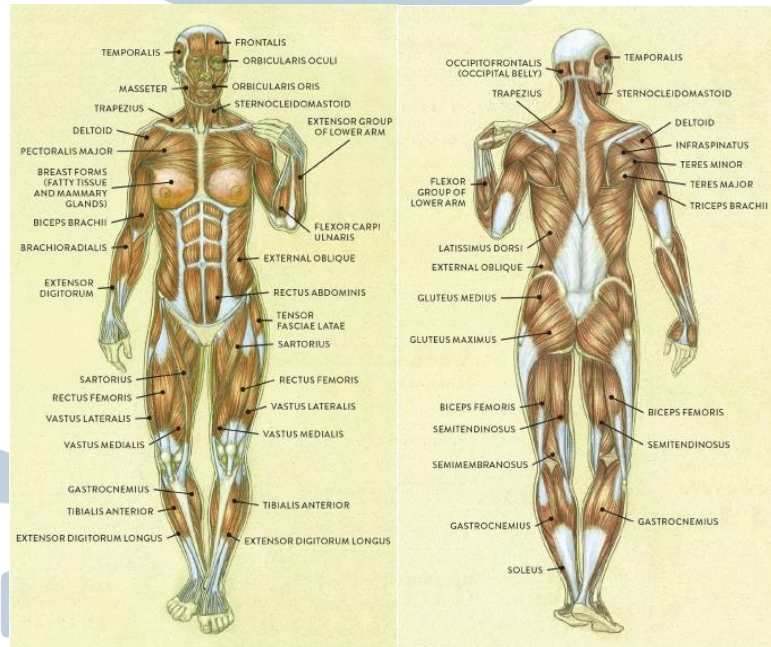
Gambar 2.12. *Basic Bones Of The Skeleton*
(Classic Human Anatomy In Motion, 2015)

Selain tulang, otot beserta lapisan lemak juga menentukan bentuk keseluruhan figure yang ingin digambarkan. Salah satu tantangan dalam menggambarkan otot adalah menentukan perubahan bentuk otot sesuai dengan pose dari tulang. Maka diperlukan pemahaman tentang penempatan otot dasar serta bagaimana otot meregang dan menyusut. Pemahaman tersebut sangat berguna bagi seniman dalam memahami pergerakan yang terdapat dibawah kulit dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi gambaran figur. Berikut adalah gambaran system otot manusia (Winslow, 2015).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

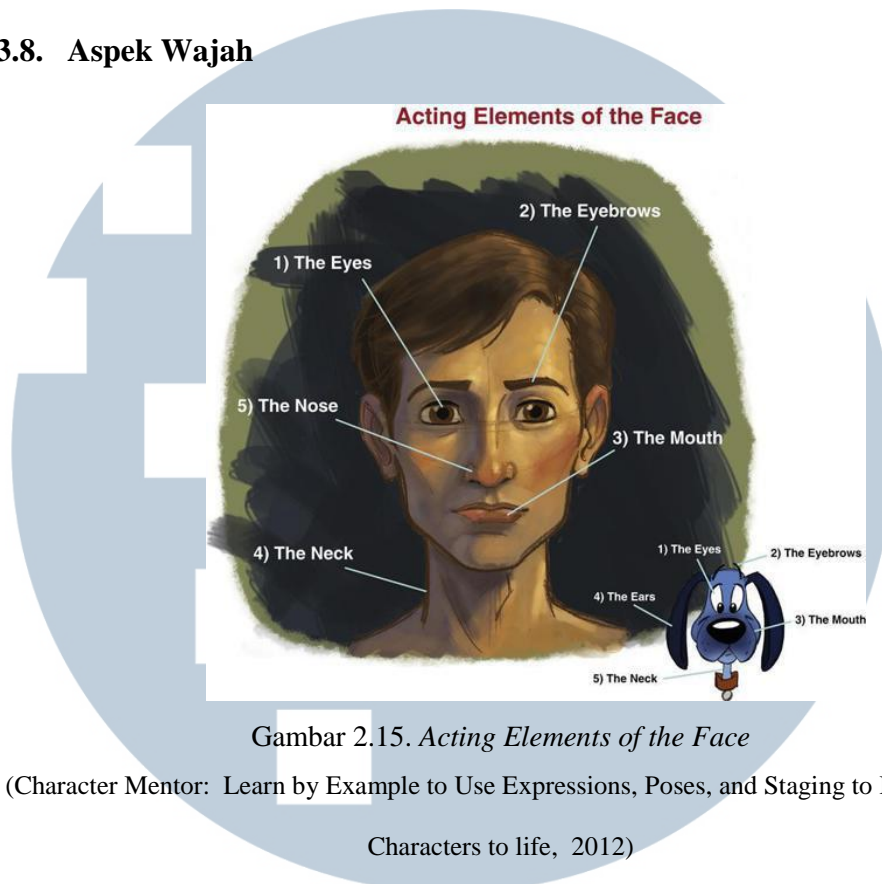


Gambar 2.13. *Muscle Of The Male Figure*
(Classic Human Anatomy In Motion, 2015)



Gambar 2.14. *Muscle Of The Female Figure*
(Classic Human Anatomy In Motion, 2015)

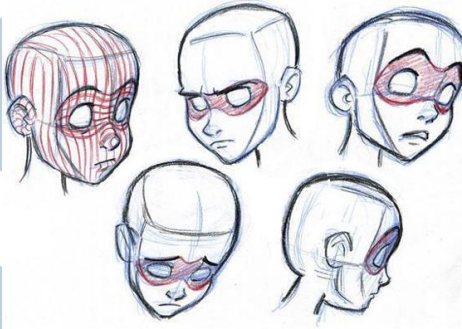
2.3.8. Aspek Wajah



Gambar 2.15. *Acting Elements of the Face*

(Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to life, 2012)

Bancroft (2012), menyatakan pentingnya elemen pada wajah manusia/hewan sangat berguna untuk mengkomunikasikan suatu informasi kepada penonton melalui emosi. Bagian mata adalah yang terpenting karena merupakan target yang dilihat penonton pertama kali sebelum menuju ke arah mulut. Alis juga memiliki peran yang sama pentingnya dengan mata yang berperan untuk membantu mengklarifikasi pesan yang disampaikan dari mata. Lalu mulut juga berguna untuk menegaskan ekspresi yang ingin ditampilkan. Sedangkan untuk bagian leher dan hidung seringkali digunakan hanya untuk pelengkap, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk menunjukkan suatu emosi.



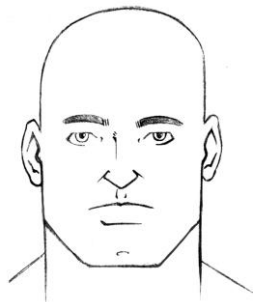
Gambar 2.16. *Eyebrow mask*

(Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to life, 2012)

2.3.9. Bentuk

Tillman (2011), menyatakan bahwa bentuk adalah dasar yang digunakan untuk menetapkan kegunaan suatu benda. Seperti halnya penggunaan lingkaran pada roda, bukannya menggunakan persegi. Menurut Solarski (2011), untuk menentukan bentuk yang tepat untuk tokoh, dibutuhkan penelitian visual yang terbentuk dari kata kunci yang telah ada. Bentuk yang telah ditetapkan juga dapat dikombinasikan dengan bentuk abstrak yang telah didapat dari hasil penelitian. Bentuk yang telah diciptakan juga dapat di uji keberhasilannya dengan menggambarkan siluetnya.

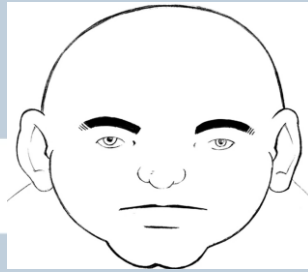
1. Kotak



Gambar 2.17. *Square Jaw*
(Creative Character Design, 2011)

Tillman (2011), menyatakan bahwa bentuk kotak dapat memberikan banyak arti seperti stabilitas, kepercayaan, kejujuran, perintah, keamanan, persamaan serta maskulinitas. Solarski (2012), dalam bukunya juga menyatakan bahwa tokoh dengan bentuk kotak cenderung memberi kesan maskulin serta kekuatan. Sifat maskulin ini dapat seringkali digunakan dalam tokoh pahlawan super, atau apapun yang menggambarkan tokoh yang mengandalkan kekuatan (Bancroft, 2006).

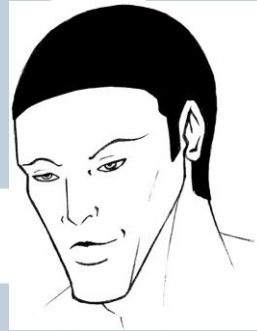
2. Lingkaran



Gambar 2.18. *Circle Character Face*
(Creative Character Design, 2011)

Bentuk lingkaran dideskripsikan sebagai sesuatu yang menganggap kelengkapan, keanggunan, persatuan, perlindungan, kekanak-kanakan dan main-main (Tillman, 2011). Dalam bukunya Solarski (2012), juga menyatakan bahwa tokoh dengan bentuk lingkaran menggambarkan energi positif dan bersifat muda. Bentuk lingkaran juga pernah digunakan untuk memberi kesan feminim. Pernyataan tersebut juga didukung oleh Bancroft (2006), yang mengatakan tokoh bahwa seperti perempuan yang menarik seringkali dideskripsikan dengan banyak lingkaran serta lengkungan. Begitupula dengan gambar bayi yang sering mengandalkan bentuk lingkaran sebagai bentuk visualnya.

3. Segitiga

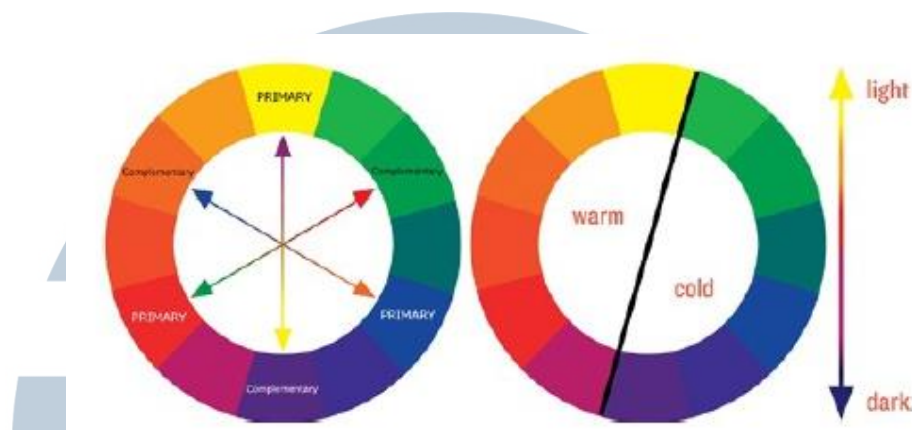


Gambar 2.19. *Triangle Face*
(Creative Character Design, 2011)

Bentuk segitiga menunjukkan sifat penuh aksi, agresi, energi, pengecut, penuh konflik dan tensi (Tillman, 2011). Solarski (2012), juga menyatakan hal yang sama bahwa bentuk segitiga digunakan untuk menunjukkan sifat agresif dan mengancam. Kesan yang diberikan dari bentuk segitiga ini membuat bentuk ini sering digunakan untuk menggambarkan penjahat. Salah satu contoh penggunaan bentuk ini terdapat dalam tokoh Darth Vader (Bancroft, 2006)

2.3.10. Warna

Solarski (2012), dalam bukunya menyatakan bahwa warna dapat mengkomunikasikan emosi dalam cara yang sangat primitif. Meskipun simbolisme warna dalam setiap budaya berbeda beda, praktik penggunaan warna sangat membantu dalam memberi pesan emosional pada desain. Berikut adalah gambaran Color Wheel yang berguna untuk memahami hubungan antar warna.



Gambar 2.20. *Color Wheel*
(Drawing Basics And Video Game Art, 2012)

Penggunaan *Color Wheel* ini sebagai pengurut warna dalam bentuk lingkaran agar warna primer (merah, kuning dan biru) dapat duduk berseberangan dengan warna komplementernya. Penggunaan *Color Wheel* dapat digunakan juga dengan membaginya menjadi dua untuk memisahkan warna hangat dan dingin. Cara lainnya adalah dengan memberi skala dari warna terang menuju warna gelap. Setelah memahami *Color Wheel*, proses pencampuran warna dapat dilakukan seperti mencampurkan dua warna primer menjadi warna sekunder. Bisa juga dengan menggabungkan warna komplementer secara berdampingan untuk menunjukkan warna yang mencolok.

Solarski (2012), dalam pemilihan warna menyatakan bahwa warna dapat digunakan untuk memberi suasana dalam suatu gambaran visual. Eldridge (2007), dalam bukunya menyatakan bahwa adanya efek emosional dan psikologis dalam warna tidak dapat dibantahkan, dan munculnya efek tersebut adalah aspek terbesar dalam warna. Maka seringkali efek dari warna dan perasaan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Panas (*Hot*)

Warna panas adalah warna merah yang intens. Warna merah adalah warna yang agresif, menggambarkan keinginan seksual dan sangat menyita perhatian, sehingga sering dipakai dalam pengiklanan.

2. Hangat (*Warm*)

Warna ini didasari warna merah yang dicampur warna kuning sehingga menghasilkan susunan warna dari merah – oranye, oranye, dan kuning – oranye. Warna ini, secara emosional memberi efek nyaman sehingga cocok dijadikan warna untuk warna interior.

3. Dingin (*Cold*)

Dalam warna dingin terdapat warna seperti biru, biru-hijau, dan hijau. Warna ini memiliki efek memperlambat metabolisme bagi pikiran/tubuh. Warna ini dapat memberi efek yang kuat, tidak ramah, tegang, ataupun bersih dan segar.

4. Sejuk (*Cool*)

Warna sejuk didasari dengan warna biru yang dicampur kuning dan merah. Perpaduan warna tersebut membuat banyak susunan warna dari hijau, biru, dan violet. Warna ini memiliki sifat menenangkan dan damai.

5. Terang (*Bright*)

Warna terang adalah warna yang memiliki warna murni tanpa tambahan warna putih atau hitam yang terlihat. Warna ini sering digunakan dalam *pop art*. Warna ini memberi efek dinamis dan energi pada suatu visual.

6. Pucat (*Pale*)

Warna pucat ini adalah warna yang telah dicampur warna putih dengan jumlah besar sehingga menghasilkan warna pastel. Warna pucat ini memberikan efek muda, polos, feminim, romantic dan lemah lembut. Warna ini sering digunakan dalam bungkus produk kosmetik.

7. Cahaya (*Light*)

Warna ini hampir tidak dapat terlihat warnanya. Dikarenakan kebanyakan dari warna ini terdiri dari warna putih, sehingga warna ini merefleksikan cahaya disekitarnya, membuat ruangan atau lukisan tampak bersinar. Warna cahaya ini berfungsi untuk membuka ruang dan membuatnya lebih luas.

8. Gelap (*Dark*)

Warna gelap adalah warna yang kuat, tenang dan tampak memperkecil tempat. Seringkali digunakan dalam seni, interior ataupun desain grafis sebagai warna kontras untuk warna yang lebih terang. Warna ini juga dapat mengutarakan banyak sifat seperti gengsi, tradisi dan penahan melankoli.