



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

1.1. Animasi

Animasi berasal dari bahasa Latin *animāre*, yang berarti “membuat menjadi hidup.” (Ann Wright, 2005). Animasi adalah proses membuat ilusi gerakan dengan cara menampilkan kumpulan gambar yang sedikit berbeda satu sama lain secara berurutan dengan cepat. Mereka yang bekerja membuat animasi disebut juga dengan animator.

2.1.1. Motion Comic

Motion comic adalah sebuah medium yang menggunakan narasi dan ilustrasi statis dari komik, kemudian dengan bantuan software animasi seperti After Effects, dibuat menjadi seperti layaknya sebuah film animasi (Smith, 2009).

Salah satu motion comic pertama adalah *Broken Saints* (2001), yang dibuat dengan menggunakan software animasi untuk menciptakan gerakan dan transisi dari komik yang ada. Tokoh yang muncul sebagian besar tetap statis dan dialog disampaikan lewat *speech balloon*.



Gambar 2.1. *Motion comic* Broken Saints

(Brooke Burgess, 2001)

2.2. Tokoh

Tokoh adalah pelaku dalam suatu kisah naratif. Tokoh dapat dibuat berdasarkan seorang yang benar-benar ada maupun tokoh fiksi. Menurut Tillman (2011), tokoh ada untuk mendukung jalan cerita. Tidak mungkin menciptakan desain tokoh dengan tepat tanpa terlebih dahulu menentukan latar belakang dan jalan cerita dari tokoh yang hendak dirancang.

2.2.1. Desain Tokoh

Desain tokoh adalah proses pembuatan sebuah tokoh melalui tahapan desain. Menurut White (2006), desain tokoh dalam animasi setara dengan proses casting aktor dalam film live-action. Sebuah desain tokoh harus dapat mengkarikaturkan sikap dan kepribadian tokoh yang diwakilkan.

2.2.2. Panduan Merancang Tokoh

Dalam rentang puluhan tahun sejarah animasi, para animator telah mengumpulkan dan menyusun aturan-aturan dan panduan dalam mendesain karakter. Berikut adalah panduan dalam desain karakter, sebagaimana dijelaskan oleh White (2006):

1. Bentuk dan Proporsi

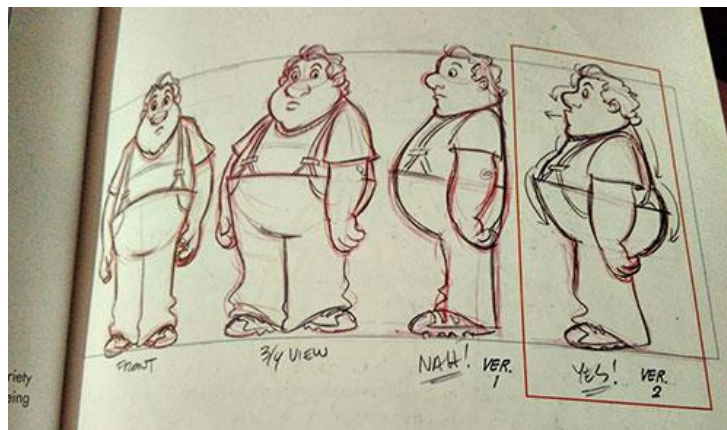
Bentuk dan proporsi dari rancangan karakter yang akan dihasilkan, menyerupai bentuk manusia sesungguhnya di dunia nyata.

2. Tinggi Kepala

Tokoh utama memiliki ukuran kepala, sepertujuh dari tinggi badan keseluruhan.

3. *Model Sheets*

Untuk menampilkan keseluruhan bentuk dari karakter, diperlukan adanya *model sheet*. Dalam *model sheet* ini akan ditampilkan tampak depan, belakang, dan kedua sisi samping karakter.



Gambar 2.2. *Model Sheet*

(Bancroft, 2006)

4. Model Warna

Color model yang akan digunakan, berpengaruh dalam menentukan tekstur dari pakaian yang dikenakan sang tokoh.

5. Kecocokan dengan Foreground/Background

Dalam perancangan karakter, diperlukan pengujian dalam penerapannya dengan background untuk melihat apakah gaya dan teknik penggambarannya dapat menyatu dengan baik atau tidak.

2.3. Three Dimensional Character

Menurut Egri (1960), manusia terdiri dari tiga dimensi yang membentuk dirinya, yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Tanpa pemahaman akan ketiga aspek ini seorang manusia tidak bisa dinilai secara tepat.

2.3.1. Dimensi Fisiologis

Dimensi pertama, dinilai dari tingkat kesederhanaannya, adalah fisiologis. Yang termasuk faktor-faktor fisiologis antara lain:

1. Jenis kelamin
2. Usia
3. Tinggi badan
4. Berat badan
5. Kondisi fisik
6. Cacat fisik

Faktor-faktor ini akan mempengaruhi bagaimana seorang tokoh akan melihat dunianya.

Ia juga akan mempengaruhi perkembangan mental dan kepercayaan dirinya.

2.3.2. Dimensi Sosiologis

Dimensi kedua adalah sosiologis. Seseorang yang besar di lingkungan sederhana akan berbeda dengan seseorang yang tumbuh di lingkungan kelas atas. Faktor-faktor sosiologis antara lain:

1. Tingkat pendidikan
2. Kelas sosial
3. Lingkungan rumah
4. Lingkungan pekerjaan
5. Kebangsaan
6. Hobi

Faktor-faktor sosiologis tersebut akan mempengaruhi keseluruhan sang tokoh, baik dari cara orang memandangnya maupun cara ia memandang dunia.

2.3.3. Dimensi Psikologis

Dimensi terakhir adalah psikologis, yang merupakan hasil perpaduan dari kedua dimensi tersebut dalam seorang manusia. Kedua dimensi tersebut mempengaruhi faktor-faktor psikologis dalam tokoh, bagaimana sikapnya, kekhawatirannya, apa cita-citanya, dan berbagai aspek psikologis lainnya.

Faktor-faktor dimensi psikologis itu antara lain:

1. Temperamen
2. Pandangan terhadap kehidupan
3. Ambisi dalam hidup
4. *Extrovert, ambivert, introvert*
5. Kegelisahan pribadi

2.4. Archetypes

Menurut Tillman (2011), *archetype* dalam perancangan tokoh adalah serangkaian sifat-sifat yang dapat ditemukan dalam semua tokoh. Rangkaian sifat-sifat yang membentuk suatu *archetype* ini dianggap sebagai model asal dari seseorang atau suatu sifat yang mana

manusia ingin berusaha untuk menyerupainya. Dengan kata lain, *archetype* adalah model ideal seseorang.

Archetype yang sering lazim digunakan saat ini ditetapkan oleh Carl Jung. Jung memercayai bahwa ada berbagai macam kumpulan ide yang dipegang manusia dalam mengkotak-kotakkan macam-macam watak manusia yang kita temui di dunia nyata, dan juga dalam tokoh-tokoh fiksi. Menurut Tillman (2011), berikut ini adalah *archetype* Jung yang sering ditemukan dalam *storytelling* masa kini:

1. *Hero*

Hero adalah model tokoh yang dianggap memiliki berbagai watak-watak positif seperti keberanian, sikap tanpa pamrih, kemauan menolong orang lain, dan berbagai macam watak positif lainnya.



Gambar 2.3. *Hero*

(Tillman, 2011)

2. *Shadow*

Shadow merupakan tokoh yang merupakan kebalikan dari *hero*, dia adalah tokoh yang memiliki watak-watak yang dianggap negatif. *Shadow* adalah merupakan perwujudan dari insting-insting dan naluri hewani seorang manusia.



Gambar 2.4. *Shadow*

(Tillman, 2011)

3. *Trickster*

Trickster adalah tokoh yang secara terus-menerus mendorong perubahan dalam cerita. *Trickster* berusaha mengendalikan tokoh-tokoh lain dalam cerita demi kepentingannya sendiri. Biasanya, tindakan sang *Trickster* adalah hal yang menyebabkan perkembangan tokoh dalam cerita.

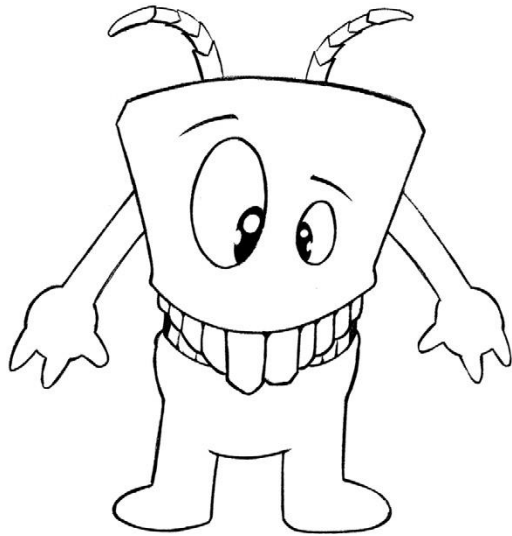


Gambar 2.5. *Trickster*

(Tillman, 2011)

4. *Fool*

Fool adalah tokoh yang berada dalam keadaan linglung, dan ia membawa tokoh-tokoh lain ke dalam situasi sulit. Keberadaannya ada untuk menguji tokoh-tokoh lain dalam cerita. Sikap sang tokoh saat menghadapi tokoh *Fool* akan mengungkapkan kepribadian tokoh tersebut.



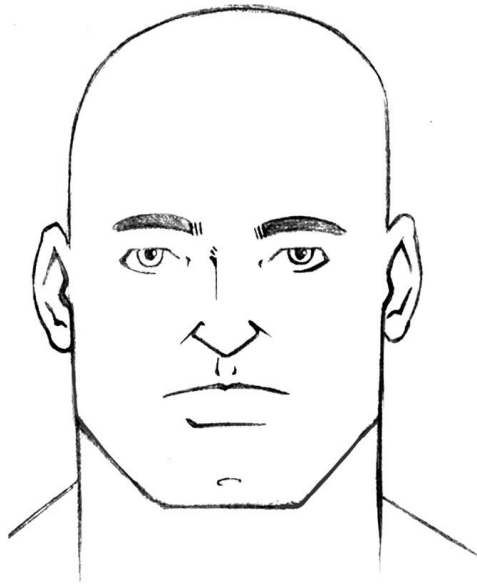
Gambar 2.6. *Fool*

(Tillman, 2011)

2.5. Teori Bentuk

Bentuk dominan dalam visual suatu tokoh dapat mempengaruhi bagaimana kepribadian tokoh tersebut menurut mereka yang melihatnya. Tillman (2011) mendeskripsikan hubungan bentuk-bentuk dasar dengan sifat-sifatnya sebagai berikut:

1. Persegi, merupakan bentuk yang menimbulkan kesan keteraturan, kejujuran, maskulinitas, keamanan, dan kesetaraan.



Gambar 2.7. Bentuk persegi dalam desain tokoh

(Tillman, 2011)

2. Segitiga, bentuk yang menimbulkan kesan agresif, konflik, ketegangan, dan kelicikan.

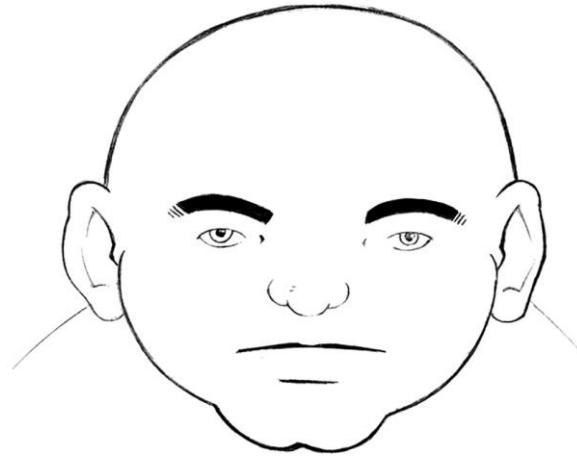


Gambar 2.8. Bentuk segitiga dalam desain tokoh

(Tillman, 2011)

3. Lingkaran, bentuk yang menimbulkan kesan anggun, kenyamanan, keutuhan, dan

kekanak-kanakan.



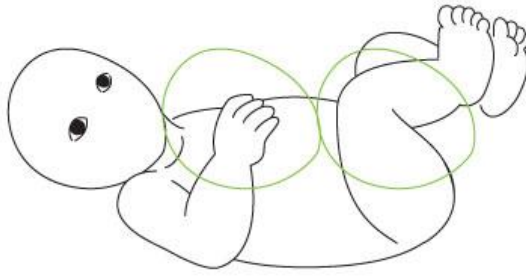
Gambar 2.9. Bentuk lingkaran dalam desain tokoh

(Tillman, 2011)

2.6. Teori Umur

Menurut Bancroft (2012), ada tiga unsur utama dalam menentukan umur tokoh, yaitu ukuran, *angularity*, dan detail. Tokoh akan terlihat lebih muda atau lebih tua berdasarkan ukuran bagian tubuh, seberapa kaku bentuknya, dan detail dari ilustrasi tokoh tersebut. Berikut penjelasan lebih detail tentang penggambaran karakter berdasarkan kategori usianya:

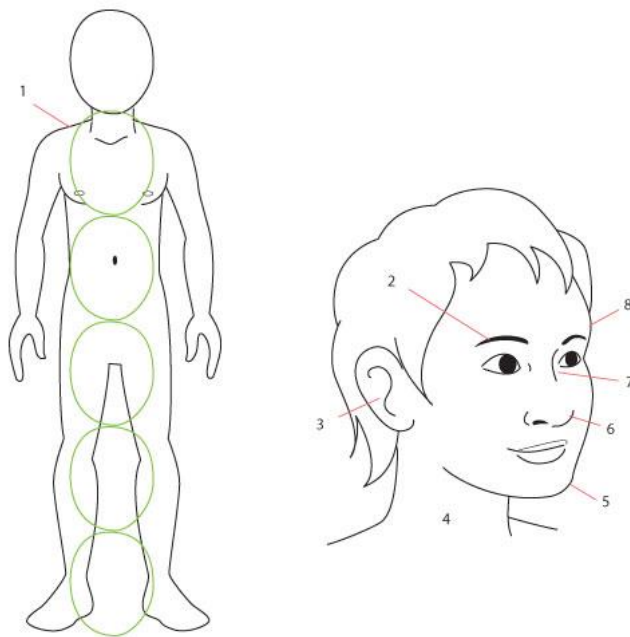
1. Bayi, memiliki bentuk dasar yang bundar. Bayi yang baru lahir berbentuk kecil dan kurus, namun memiliki bentuk kepala bulat yang besar. Bayi yang lebih tua memiliki bentuk bundar dan gemuk di seluruh bagian tubuhnya.



Gambar 2.10. Proporsi Tubuh Bayi

(Medlej, 2014)

2. Anak-anak, memiliki lebih banyak garis lurus dibandingkan tokoh bayi. Ukuran kepala masih lebih besar, yaitu dengan ukuran badan $3 \frac{1}{2}$ kepala.

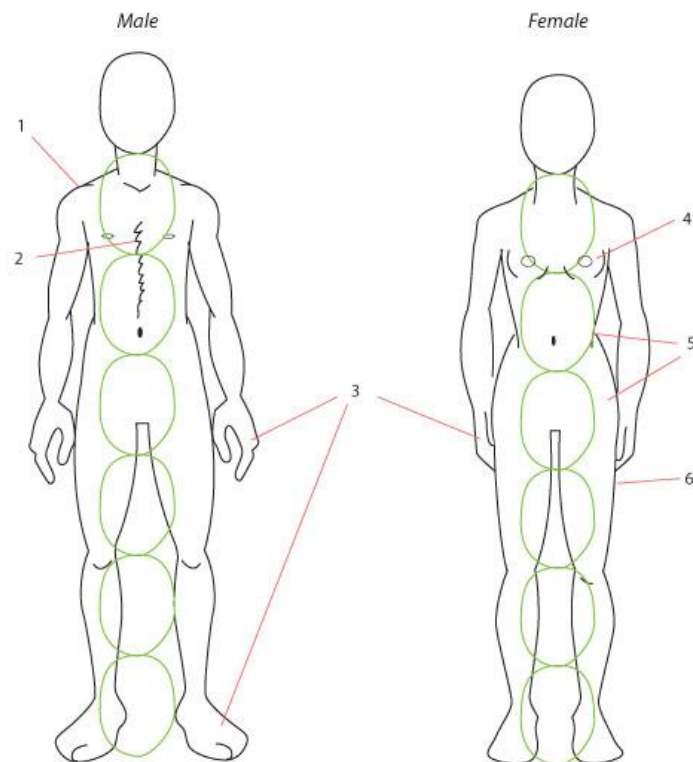


Gambar 2.11. Proporsi Tubuh Anak-anak

(Medlej, 2014)

3. Remaja, memiliki tinggi badan 5 kali ukuran kepala, dan memiliki fitur tubuh yang mirip dengan anak-anak, yaitu mata yang besar, bentuk yang bundar, kaki panjang,

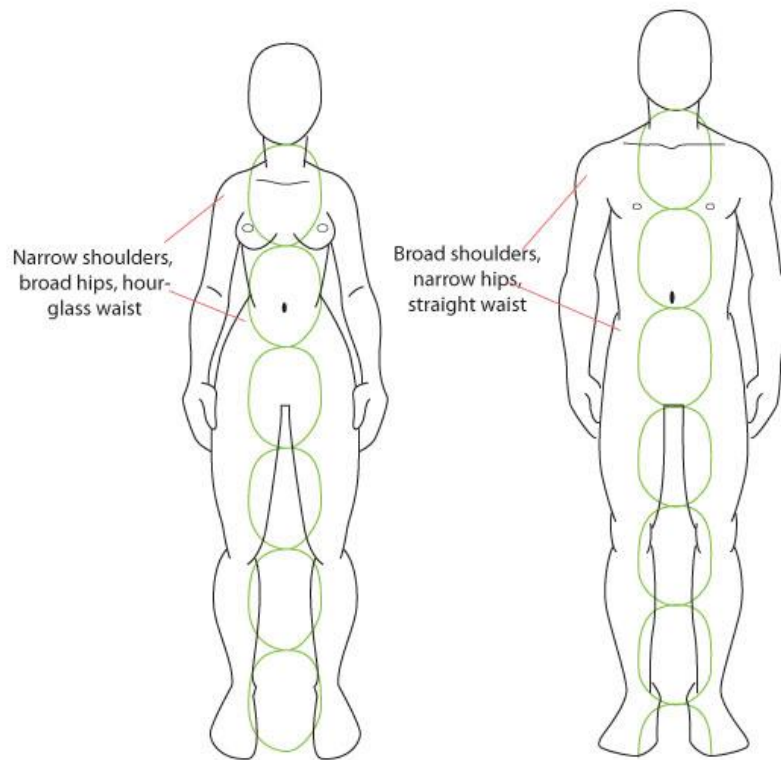
telinga lebih besar, namun tidak seekstrim pada bentuk tubuh anak-anak



Gambar 2.12. Proporsi Tubuh Remaja

(Medlej, 2014)

4. Dewasa, proporsi tubuh 6 kali tinggi kepala, mata dan telinga yang lebih kecil, bentuk yang lebih kaku, dan rambut yang lebih mengembang pada wanita.



Gambar 2.13. Proporsi Tubuh Dewasa

(Medlej, 2014)

2.7. Desain Kostum

Menurut Bancroft (2006), pemilihan kostum seorang tokoh akan memberikan kesan kepribadian yang berbeda-beda. Pemilihan kostum ini terdiri dari pakaian apa yang seorang tokoh kenakan, dan bagaimana cara ia mengenakannya. Dengan pemilihan pakaian semi formal yang dipakai dengan rapi, misalnya, maka kepribadian seorang yang pekerja keras dan professional akan tampak dalam tokoh tersebut.



Gambar 2.14. Variasi kostum pada satu karakter

(Smith, 2016)

2.8. Teori Siluet

Dalam penerapan berbagai bentuk untuk merancang tokoh, penting untuk mempertimbangkan bagaimana agar tokoh mudah dikenali. Menurut, Tillman (2011), dapat dipergunakan siluet saat merancang tokoh untuk membantu menilai apakah tokoh rancangan sudah dapat dengan mudah dikenali. Siluet sendiri adalah *outline* dari desain tokoh yang hanya diisi dengan warna hitam. Jika tokoh dapat mudah dikenali hanya dari siluetnya, dapat dikatakan penggunaan bentuk sudah baik dalam membuat tokoh mudah dikenali.



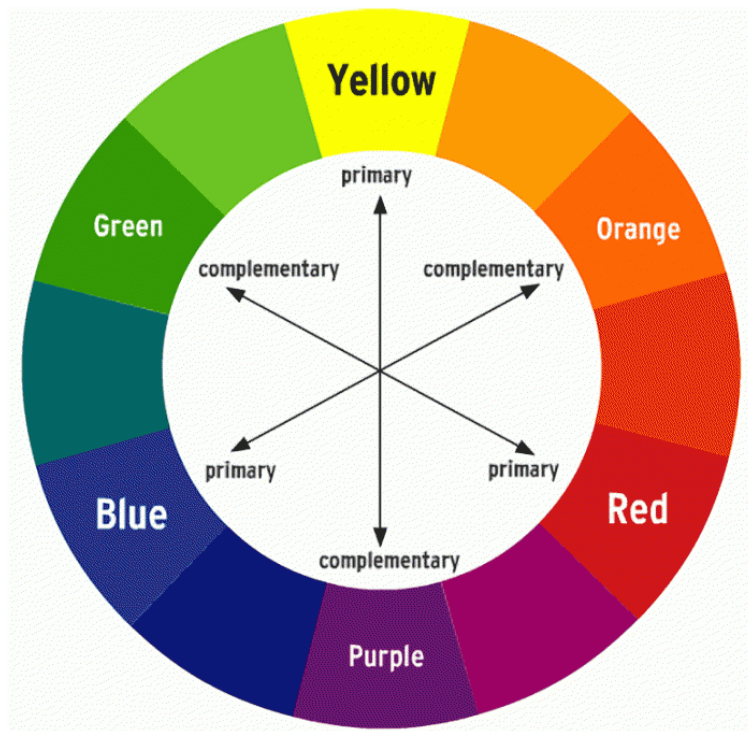
Gambar 2.15. Desain tokoh dan siluetnya.

(<http://characterdesignnotes.blogspot.com/2011/03/use-of-silhouettes-in-concept-design.html>)

2.9. Teori Warna

Warna dapat mempengaruhi relasi audiens dengan tokoh yang diciptakan. Menurut Tillman (2011), sangat penting untuk memahami makna dan emosi yang ditimbulkan dari pilihan warna yang digunakan dalam membuat desain tokoh.

2.9.1. Harmoni Warna



Gambar 2.16. *Color Wheel* dan relasi antar warna.

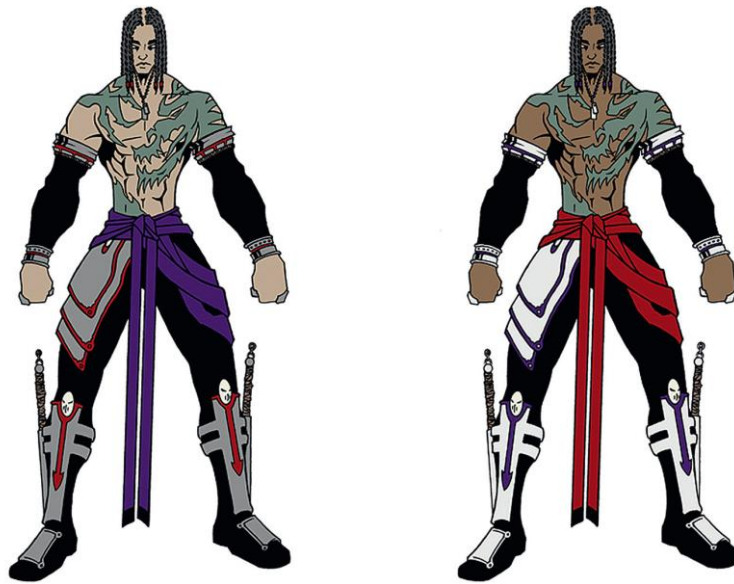
(<http://www.mpsaz.org/skyline/staff/jamuth/project-1/>)

Dalam *color wheel*, warna yang berseberangan disebut dengan warna komplementer. Warna komplementer, bila dikombinasikan akan menghasilkan warna *greyscale*. Kuning, biru dan merah merupakan warna primer. Warna lainnya merupakan warna sekunder.

2.9.2. Psikologi Warna

Setiap warna menimbulkan kesan yang berbeda bagi audiens. Dan penerapan *tint* serta *shade* dalam sebuah warna dapat mempengaruhi kesan yang ditimbulkan oleh warna tersebut. Sebuah desain tokoh dengan bentuk yang sama akan menghasilkan kesan yang berbeda jika menggunakan warna yang berbeda dalam pewarnaannya. Berikut warna-warna yang lazim digunakan desainer dan kesan atau perasaan yang ditimbulkan menurut Tillman (2011):

1. Merah, yang menimbulkan perasaan seperti kepercayaan diri, keberanian, semangat, bahaya, kekuatan, amarah, dan cinta.
2. Kuning, menimbulkan perasaan-perasaan seperti kebahagiaan, kesenangan, kenyamanan, optimisme, namun juga perasaan seperti perasaan waspada, sakit, kecemburuan, dan sifat pengecut.
3. Biru, yang menimbulkan kesan kecerdasan, kebijaksanaan, kelembutan, penyembuhan, pengetahuan, serta kepercayaan (*faith*).
4. Ungu, warna yang menimbulkan kesan elegan, kekuatan sihir, kemewahan, kekuasaan, kekayaan, serta misteri.
5. Warna hijau, yang menimbulkan kesan alami, kesegaran, kesuburan, kejujuran, dan kemudahan, namun juga bisa perasaan iri dan penyakit.
6. Oranye, yang umumnya menimbulkan kesan keceriaan, antusiasme, kreativitas, kesuksesan, semangat, serta kebahagiaan
7. Hitam, warna yang umumnya menimbulkan kesan elegan, formal, jahat, rasa takut, kesedihan, serta kematian.



Gambar 2.17. Dua kombinasi warna berbeda yang diterapkan pada satu bentuk tokoh.

(Tillman, 2011)

2.10. Dongeng *The Handless Maiden*

The Handless Maiden adalah kisah dongeng dari Jerman, yang mengisahkan tentang gadis yang kehilangan tangannya karena perjanjian ayahnya dengan sang Iblis. Ayahnya ditipu oleh Iblis dengan iming-iming harta, sehingga ia harus mengorbankan anaknya untuk membalas apa yang telah Iblis berikan kepadanya. Setelah kehilangan tangannya, kemudian sang gadis pergi meninggalkan keluarganya dengan lengannya yang sudah kehilangan tangannya diikat pada punggungnya. Namun sang Iblis tidak puas sebelum ia berhasil mengambil nyawa sang gadis, sehingga ia terus berusaha mencari cara untuk mendapatkannya selama perjalanan hidup si gadis setelah ia meninggalkan rumahnya. Kisah ini dikumpulkan oleh Jacob dan Wilhelm Grimm dalam *Kinder und hausmärchen: gesammelt durch die Brüder Grimm* (1857).