

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Wright (2005) mengatakan bahwa animasi berasal dari bahasa Latin yaitu *animate*, yang mengartikan memberikan nafas kehidupan dan membangun ulang realita (hal. 1). Animasi juga dapat diartikan sebagai sebuah gerakan ilusi yang dibuat dari gambar statis yang ditampilkan secara berurutan (Crisnapati, 2016, hal. 59). Kunci dalam proses produksi film animasi adalah sebuah animasi. Dalam sebuah film animasi seorang animator dikatakan sebagai seorang aktor, memiliki bidang atau keahlian tertentu. Para animator harus mempersiapkan kebutuhan untuk pertunjukan mereka dalam berbagai cara (Hahn, 2008, hal. 61).

2.2. Animasi 3D

Animasi 3D merupakan penciptaan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi. Proses animasi 3D (tiga-dimensi) adalah menggunakan komputer grafik yang dapat dijelaskan dengan membagi tugas tersirat menjadi 2 bagian utama, yakni berhubungan dengan *modeling* dan *rendering*. *Modeling* dimaksudkan sebagai ciptaan database 3d yang berfungsi sebagai “dunia” yang akan digambarkan dalam rangkaian sintesis komputer grafis. Sedangkan *rendering* adalah realisasi frame-by-frame dari database (Smith, 1982, hal. 1).

2.3. Tokoh

Tokoh adalah pelaku yang berada dalam karya fiksi. Tokoh yang dibuat harus standar karena tanpa tokoh, seorang animator tidak dapat menceritakan kisah (Saputro, 2012, hal. 18). Seorang perancang tokoh umumnya membuat desain awal dengan menggunakan bentuk, ukuran, pose, dan proporsi untuk mengekspresikan peran, fisik, dan kepribadian seorang tokoh. Pembentukan sifat-sifat tersebut adalah salah satu faktor yang paling penting dalam proses pembuatan cerita. Beberapa lapisan perincian visual digunakan untuk menghidupkan tokoh. Memulai pembentukan tokoh dengan bentuk dasar dan proporsi, menciptakan berbagai warna kulit, gaya rambut, memberi pakaian dan aksesoris. Kemudian memberi gaya berjalan, tingkah laku dan ekspresi wajah untuk menyelesaikannya. Landasan tersebut diperlukan agar tokoh dapat diingat dan menciptakan karakterisasi yang memberi pengaruh pada target audiens (Why, 2014).

Tokoh biasa dirancang untuk anak-anak, karena anak-anak tidak dapat memproses informasi visual atau kompleks linguistik. Oleh karena itu tokoh yang dirancang selalu warna-warni, terbuat dari bentuk dasar dan menggunakan ekspresi yang berlebihan agar dapat menunjukkan jelas perubahan suasana hati mereka, perilaku dan interaksi sosialnya (Tillman, 2011, hal. 104-109).

2.4. Three Dimentional Character

Menurut Lajos (1985:107) mengatakan bahwa karakter memiliki 3 dimensi sebagai sifat struktur yang mendasar. 3 dimensi berikut adalah fisiologi, sosiologi

dan psikologi. Mereka adalah unsur-unsur yang dapat membangun karakterisasi dalam karya sastra dan mereka akan terikat satu sama lain. Jika kombinasi dari semua faktor tersebut berbeda akan mengakibatkan karakteristik yang berbeda dari orang. Karakteristik tersebut berupa kepribadian, yakni organisasi factor biologis, psikologis dan sosiologis yang menggarisbawahi perilaku individu. Ini terdiri dari kebiasaan, sikap, dan karakteristik lain, apa pun sumbernya, yang menurutnya satu individu berperilaku berbeda dari yang lain. Ini adalah organisasi perilaku individu seperti yang dikembangkan dalam interaksi dengan orang lain (1963: 23).

2.4.1. Fisiologi

Dimensi dari suatu tokoh yang diamati melalui jenis kelamin, usia, penampilan fisik, bentuk tubuh, seperti: cantik, tampan. Bisa juga diidentifikasi melalui warna kulit dan bentuk rambut. Dan bisa menambahkan juga dengan aksesoris pada badannya.

2.4.2. Sosiologi

Dimensi yang menjelaskan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Sosial adalah waktu yang memiliki banyak interpretasi. Jika dalam tokoh, bisa dilihat dari status sosialnya, tingkat pendidikan, agama dan keyakinannya, serta kondisi keluarganya.

2.4.3. Psikologi

Dimensi terakhir ini menjelaskan bahwa tokoh berurusan dengan karakteristik dari tokoh tersebut, seperti tingkah laku, emosi (perasaan), dan pikiran (Mulyawan, 2015).

2.5. Archetypes

Menurut Tillman (2011), terdapat karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang dapat ditemui dan diamati dengan jelas pada setiap tokoh. Karakteristik tersebut dikenal dengan *archetypes* yang memudahkan baik audiens maupun *creator* untuk mengkategorikan tokoh ke dalam grup atau golongan tertentu. *Archetypes* melingkupi spektrum kebaikan dan kejahatan dan dianggap sebagai contoh ideal dari suatu tokoh yang terlahir dari karakteristik atau perilaku yang dianggap patut ditiru atau harus dihindari oleh manusia (hal. 11).

Istilah *archetypes* sendiri pertama kali diperkenalkan oleh Carl Jung, seorang psikolog asal Swiss, ke dalam dunia literatur. Jung (seperti dikutip Tillman, 2011) berpendapat bahwa terdapat impresi atau kesan-kesan alamiah yang muncul secara berulang dan melekat dalam ingatan manusia sebagai representasi karakter tertentu. Kesan-kesan tersebut dijadikan panduan oleh manusia untuk mengenali dan memahami orang-orang sekitarnya termasuk juga tokoh fiktif (hal. 11).

Beberapa *Archetypes* yang sering dijumpai dalam narasi dan *storytelling* antara lain:

2.5.1. Hero

Hero adalah tokoh yang berjuang dalam sebuah misi untuk tujuan kebaikan. Hero sering kali digambarkan sebagai karakter yang pemberani, suka menolong dan tanpa pamrih seperti sosok ideal hero yang sering dijumpai di media. Namun karakter hero dapat dibuat lebih kompleks dengan ambiguitas moral seperti *antihero*. (Sloan, 2015, hal. 116). Contoh dari tokoh yang memiliki archetype hero adalah samurai Jack.



Gambar 2.1. Jack dalam dilm animasi Samurai Jack memiliki *archetype* hero (<https://dotandline.net/samurai-jack-season-5-commercial-2a2a50c854dc>)

2.5.1.1. Tragic Hero

Istilah hero berasal dari Bahasa Yunani yang berarti seseorang yang menghadapi kesulitan, atau menunjukkan keberanian dalam menghadapi bahaya. Namun terkadang dia juga menghadapi kejatuhan, dia diakui sebagai pahlawan yang menghadapi kejatuhan atau sebagai pahlawan yang tragis. Menurut Aristotle, seorang filsafat dari Yunani mengatakan bahwa *tragic hero* adalah pahlawan yang

menghadapi kejatuhannya entah dari takdir atau oleh kesalahannya sendiri atau alasan sosial lainnya (Vogler, 1999, hal. 41-44).

2.5.2. Shadow

Shadow adalah karakter yang merepresentasikan sisi gelap manusia, naluri hewani, nafsu yang tersembunyi, dan kekurangan personal. Karakter *shadow* hadir sebagai lawan yang menghalangi hero untuk mencapai tujuan utamanya. Karakter *shadow* dibutuhkan dalam suatu narasi atau cerita untuk membangun konflik (Sloan, 2015, hal. 115).



Gambar 2.2. Bill Chiper, Gravity Fall memiliki *archetype* shadow
(<https://3dwarehouse.sketchup.com/model/u574f96ec-75bd-4eaf-afaf-d71fb488fd0e/Super-Bill-Cipher-3D?hl=en>)

2.5.3. The Fool

Karakter *fool* biasanya digambarkan sebagai sosok yang periang, optimis, dan lugu. Karakter *fool* biasanya ikut terlibat dalam cerita tanpa mengerti situasi yang

terjadi dan sering kali menyebabkan masalah baik kecil maupun besar bagi dirinya sendiri dan karakter lain (Sloan, 2015, hal. 117)

Karakter *fool* berperan untuk memperdalam cerita dan menguji kemampuan serta sikap karakter utama dalam menghadapi karakter ini serta situasi tak terduga. Selain itu, tindakan *fool* yang menyebabkan situasi tak diinginkan memberikan informasi baru kepada audiens untuk memahami cerita secara utuh (Tillman, 2011, hal. 14).



Gambar 2.3. Merry dan Pippin dalam film Lord of the Rings

(<https://www.youtube.com/watch?v=XkzvHtjnNOs>)

2.5.4. Anima/Animus

Anima adalah karakter yang merepresentasikan feminitas dari sudut pandang pria dan *animus* adalah karakter yang merepresentasikan maskulinitas dari sudut pandang wanita. *Anima* dapat dianggap sebagai perwujudan upaya karakter pria untuk memahami dan membangun koneksi dengan feminitas. Demikian pula

halnya dengan *animus* yang dapat dianggap sebagai perwujudan upaya karakter wanita untuk memahami dan membangun koneksi dengan maskulinitas. Jika keduanya dipadukan, *anima* dan *animus* dapat menggambarkan perkembangan hubungan antara pria dan wanita yang tumbuh dari adanya proses saling mengenal dan memahami sifat dasar masing-masing dalam suatu cerita atau narasi (Sloan, 2015, hal. 115).

Anima dan *animus* berperan untuk menarik audiens untuk lebih terlibat secara emosional ke dalam cerita. Karakter ini dapat memicu berbagai reaksi emosional dalam diri audiens dan dapat membuat audiens terikat secara emosional ke dalam cerita (Tillman, 2011, hal. 17).



Gambar 2.4. Chise dan Elias, Mahoutsukai no Yome
(<http://lostinanime.com/2017/12/mahoutsukai-no-yome-12/>)

2.5.5. Mentor

Mentor atau *the wise old man/woman* adalah karakter yang berperan untuk membimbing dan menuntun tokoh utama atau tokoh hero dalam misi atau perjalanannya (Sloan, 2011, hal. 116). Karakter mentor relevan dalam cerita karena karakter ini memiliki pengetahuan mendalam yang dibutuhkan oleh tokoh utama atau tokoh hero walaupun tokoh utama atau tokoh hero tersebut tidak ingin atau menolak untuk mengetahuinya (Tillman, 2011, hal. 17).



Gambar 2.5. Andou, Inuyashiki

http://inu-yashiki.wikia.com/wiki/Naoyuki_Andou

Mentor memiliki peran penting untuk membuat karakter utama atau tokoh hero menyadari potensinya yang sebenarnya. Karakter ini biasanya digambarkan sebagai orang tua karena berbagai budaya mengasosiasikan usia dengan pengetahuan dan kebijaksanaan, namun hal ini tidak mutlak hukumnya dan terdapat

juga berbagai cerita atau narasi dengan karakter mentor seusia atau lebih muda daripada tokoh hero yang dibimbingnya (Tillman, 2011, hal. 19).

2.5.6. The Everyman

The *archetype* karakter setiap orang sering bertindak sebagai stand-in untuk audiens. Pola dasar karakter ini hanyalah orang normal, tetapi untuk beberapa alasan, dia harus menghadapi keadaan luar biasa. Orang yang bisa menjadi tokoh protagonis atau pendukung. Tidak seperti pahlawan, orang biasa tidak merasakan kewajiban moral terhadap tugasnya; sebaliknya, karakter-karakter ini sering berada di tengah-tengah sesuatu yang nyaris tidak dapat mereka kendalikan. Tidak seperti pahlawan, arketipe manusia biasa tidak mencoba untuk membuat perubahan besar atau bekerja untuk kebaikan bersama: karakter ini hanya mencoba untuk melewati situasi yang sulit (Smith, 1997).



Gambar 2.6. John Watson, Sherlock Holmes

(<https://www.bbc.co.uk/programmes/p04m7b1n/p04m79qn>)

2.5.7. Trickster

Menurut Tillman (2011) *Trickster* adalah tokoh yang mendorong terjadinya perubahan. Karakter ini dapat berpihak kepada kebaikan maupun kejahatan. dalam situasi apapun, karakter *trickster* selalu berusaha untuk meggerakkan cerita ke arah yang menguntungkan dirinya. Karakter Trickster dapat menimbulkan benih-benih keraguan ke dalam diri tokoh utama atau tokoh hero hingga mengubah pandangan dan pola pikir karakter tersebut yang juga mempengaruhi sikap dan tindakan yang akan diambil oleh karakter tersebut dalam menghadapi situasi yang akan datang. Karakter *trickster* berperan penting dalam cerita manapun karena karakter ini merupakan ujian mental terbesar yang harus dilalui oleh tokoh utama atau tokoh hero sebelum ia menghadapi karakter antagonis mereka (hal. 20).



Gambar 2.7. Tyler Durden, Fight Club
(<https://www.tvovermind.com/15-tyler-durden-quotes-wake/>)

2.6. Bentuk

Menurut Bancroft (2006, hal. 36) bentuk dapat mengubah kesan awal tokoh, dapat diubah melalui posisi. Posisi suatu bentuk dapat memiliki dampak besar pada kesan tokoh tersebut. Sebagai perancang tokoh diharapkan pada saat pembuatan bentuk memiliki perubahan kontras dalam ukuran bentuk, sehingga dapat menghasilkan desain yang menarik. Bentuk pada tokoh akan lebih umum dan logis ketika menumpuk dari bentuk yang kecil diatas, kemudian yang besar ditempatkan dibawah, sehingga dapat menciptakan keseimbangan dan stabilitas. Lebih baik jika urutan tersebut diubah sehingga dapat membuat desain yang lebih dinamis. Bentuk yang paling umum dibahas dalam literatur adalah:

2.6.1. Lingkaran

Bentuk lingkaran memberikan sesuatu yang naluriah dan alami yakni sebagai bentuk yang aman dan lembut, karena lingkaran tidak memiliki sudut, sehingga tidak terlihat berbahaya, sehingga orang mengasosiasikannya dengan kebaikan, misal tokoh muda (anak kecil yang tidak berbahaya) (Sloan, 2015, hal. 29). Sebagian besar tokoh protagonis dirancang dengan bentuk oval, karena diibaratkan sebagai kepribadian yang ramah, aman dan tidak berbahaya.



Gambar 2.8. Tokoh *Blossom* dalam film animasi *powerpuff girls*.
(<https://id.pinterest.com/pin/646477721484026092>)

2.6.2. Persegi

Bentuk persegi digambarkan sebagai bentuk padat dan dianggap sebagai sesuatu yang stabil dan kuat. Tokoh yang memiliki tampilan fisik persegi sering dilihat sebagai tokoh yang kuat dan maskulin. Persegi juga dapat memproyeksikan kepribadian yang solid dan keras kepala. Bentuk persegi juga memberikan kesan keyakinan kepada tokoh.



Gambar 2.9. Tokoh *Ralph* dalam film animasi *Wreck-It Ralph*.
([http://wreckitalph.wikia.com/wiki/Wreck-It_Ralph_\(character\)](http://wreckitalph.wikia.com/wiki/Wreck-It_Ralph_(character)))

2.6.3. Segitiga

Bentuk segitiga memiliki sudut yang tajam, sehingga sering diproyeksikan sebagai tanda bahaya. Bagi perancang tokoh bentuk ini seringkali digunakan sebagai tokoh penjahat. Digambarkan sebagai penyebab konflik, aksi, dan agresi (Bilyana, 2017).



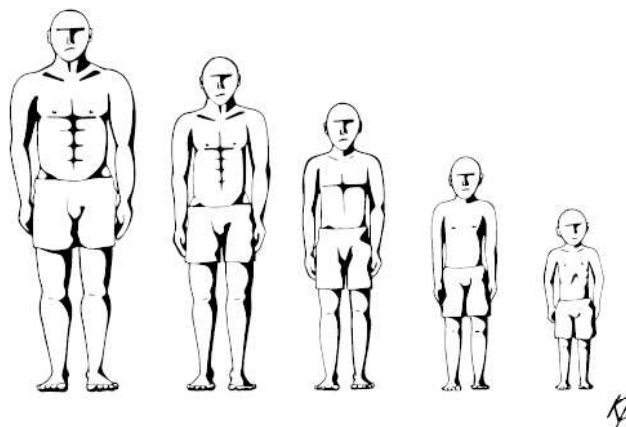
Gambar 2.10. Bill Cipher, Gravity Fall

(http://villains.wikia.com/wiki/File:Bill_cipher_angry_physical_form_by_andy077-dafqyoy.jpg)

2.7. Proporsi

Untuk mengevaluasi keseluruhan anatomi tokoh harus mempertimbangkan proporsi tubuh. Prinsip yang paling umum diterapkan oleh seorang perancang tokoh melibatkan penggunaan tinggi kepala (dari atas kepala sampai dagu) sebagai unit perbandingan pengukuran. Ini merupakan cara yang paling sederhana untuk memahami ketika tokoh yang dibuat kompleks, karena unit utama pengukuran terdapat di dalam gambar.

Ideal ketinggian seluruh tokoh dianggap sekitar tinggi delapan kepala. Namun pada kenyataannya, proporsi yang khas untuk orang dewasa mungkin lebih dekat dengan ketinggian tujuh setengah kepala. Menurut penjelasan diatas, sudah ditentukan bahwa tinggi keseluruhan tokoh bisa tidak relevan. Pada umumnya seorang wanita dewasa cenderung lebih pendek daripada dengan pria dewasa, tetapi prinsip dasar tinggi-delapan-kepala masih berlaku. Faktor utama yang akan memanipulasi rasio *head-to-height* adalah usia karakter.



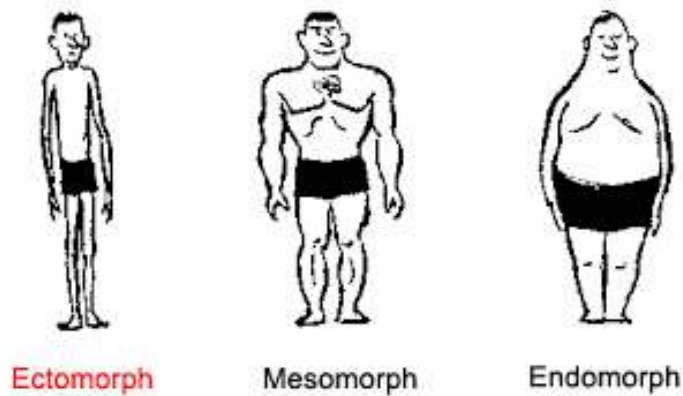
Gambar 2.11. Estimasi proporsi tubuh untuk berbagai kelompok usia
(Sloan, 2015, hal. 5-6)

Secara garis besar, kita dapat menganggap remaja yang lebih muda memiliki ketinggian sekitar tujuh kepala, anak-anak yang lebih besar kira-kira tinggi enam kepala, anak-anak yang lebih muda kira-kira ketinggian lima kepala, dan bayi kira-kira tinggi empat kepala.

Unit kepala dapat digunakan untuk menganalisis panjang badan, lengan, dan kaki. Dengan menggunakan prinsip pengukuran kepala untuk menentukan tinggi keseluruhan serta proporsi internal (Sloan, 2015, hal. 5-6).

2.8. Tipe Badan

Setelah prinsip proporsi, dilanjutkan dengan mempertimbangkan tipe tubuh. Tipe tubuh manusia memiliki banyak perbedaan, tidak semua badan orang akan sama dan tergantung dalam sejauh mana tubuh dapat membangun otot dan menyimpan lemak. Menurut Sheldon (1940), tipe badan seseorang dapat dihubungkan dengan emosi atau temperamen manusia. Dia mengatakan bahwa orang yang gemuk dengan struktur tulang yang besar memiliki kepribadian yang lebih santai sedangkan orang dengan tubuh berotot lebih aktif dan agresif. Orang yang kurus dengan otot tipis biasanya ditandai sebagai pendiam dan memberikan kesan rapuh. Dia membagi jenis tubuh atau kepribadian ini ke dalam tiga kategori yang disebut *somatotypes*. Berikut tiga kategori yang digunakan untuk menggambarkan tipe tubuh manusia:



Gambar 2.12. Tipe Badan Pria

(<https://sites.google.com/site/psychologyofpersonalityperiod8/home/type-and-trait-theories/sheldon-s-personality-theory>)

2.8.1. Ectomorphs

Jenis tubuh *ectomorph* dapat ditugaskan untuk orang-orang yang dianggap memiliki tubuh yang ringan, dengan tulang kecil dan otot yang polos. Mereka cenderung memiliki bahu yang sempit dan sedikit lemak tubuh karena memiliki metabolisme yang tinggi, dan rata-rata ukuran kaki yang panjang dengan tinggi di atas rata-rata.

2.8.2. Mesomorphs

Orang kuat dibangun dengan tulang yang lebih besar dapat dikategorikan sebagai *mesomorph*. Mereka cenderung memiliki bentuk atletis alami dan, mereka mungkin memiliki sedikit lemak tubuh, otot mereka akan lebih besar dan lebih jelas.

2.8.3. Endomorphs

Tipe *endomorph* akan memiliki proporsi lemak tubuh yang lebih tinggi terhadap otot. Mereka akan merasa lebih sulit kehilangan lemak daripada orang-orang yang lebih selaras dengan tipe *ectomorph* atau *mesomorph*. Mereka biasanya lebih pendek, lebih bulat, dan lebih berisi, dan mungkin memiliki lengan dan kaki yang kuat. (Sloan, 2012, hal. 8).

2.9. Style

Ketika kita melihat suatu tokoh, baik sebagai perancang maupun audiens, kita cenderung mempersepsikan tokoh tersebut secara menyeluruh sebagai kombinasi dari garis, bentuk, warna, yang tersusun membentuk suatu gambaran yang utuh. Gambaran utuh inilah yang menyampaikan sifat dan kepribadian dari tokoh tersebut serta meninggalkan kesan mendalam bagi audiens dalam segi estetika dan daya tarik naratif (Sloan, 2015, Hal. 39). Oleh sebab itu, untuk dapat menyampaikan kepribadian tokoh dengan baik serta menimbulkan kesan yang mendalam bagi audiens, *style* atau aliran visual yang merepresentasikan karakter tersebut juga harus dipertimbangkan.

Salah satu metode yang paling sederhana namun paling efektif untuk menentukan *style* yang tepat dalam merancang tokoh adalah metode yang dicetuskan oleh Scott McCloud (1994) dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics*. Menurut McCloud, tokoh yang didesain dengan *visual style* yang semakin condong ke *style* kartun dapat merepresentasikan audiens yang lebih banyak dibandingkan tokoh yang didesain dengan *style photorealism* karena *image* yang digambarkan dengan sangat menyerupai objek nyatanya hanya dapat merepresentasikan individu yang spesifik sedangkan gambaran kartun sederhana dapat merepresentasikan banyak orang. McCloud juga menambahkan bahwa ketika audiens melihat tokoh yang dipresentasikan dengan *style photorealistic*, mereka akan melihat karakter tersebut sebagai orang lain yang tidak merepresentasikan diri mereka sedangkan ketika mereka melihat tokoh kartun sederhana, mereka lebih dapat merasakan hubungan antara mereka dengan tokoh

tersebut dan merasa terwakilkan atau direpresentasikan oleh tokoh tersebut (Sloan, 2015, Hal. 39)

McCloud menyediakan *framework visual style* utama yang digunakan dalam perancangan tokoh. *Framework* tersebut terdiri dari 3 *style* utama yang dianggap sebagai titik ekstrim dalam representasi tokoh. *Style-style* tersebut antara lain:

1. *Abstract*

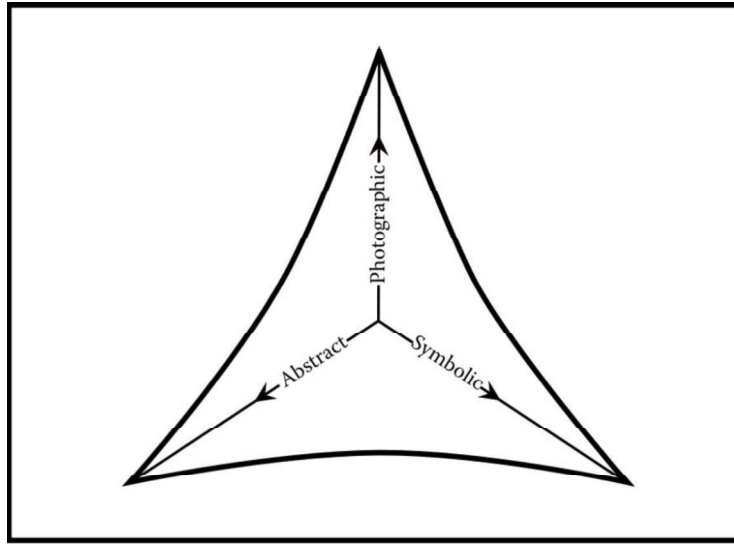
Style abstrak memuat *image* yang hanya terdiri dari garis, bentuk, dan warna. Pada titik ekstrimnya, *style* abstrak tidak tersusun membentuk gambaran realita ataupun memiliki makna yang jelas atau koheren.

2. *Photographic*

Merupakan representasi dari realita yang sangat menyerupai aslinya. Pada titik ekstrimnya, gambaran *photographic* tidak dapat dibedakan dari realita yang digambarkannya.

3. *Symbolic*

Penggambaran yang mengutamakan penyampaian makna melalui simbol. Pada titik ekstrimnya, huruf dan angka dapat dianggap sebagai simbol untuk menyampaikan makna secara jelas.



Gambar 2.13. Grafik Style
(Sloan, 2012, hal. 40)

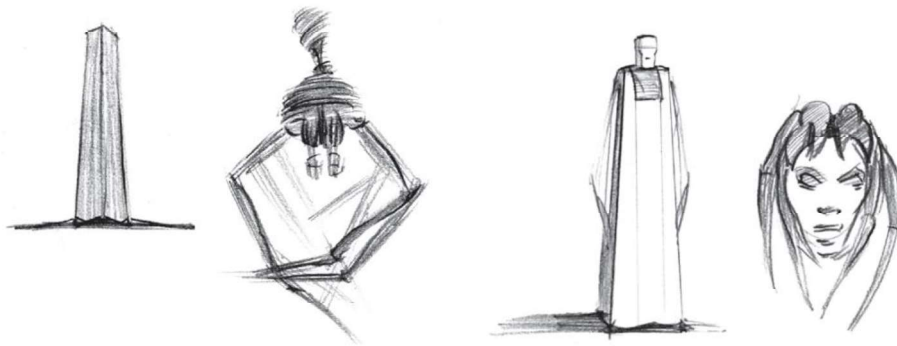
Konsep ini menyajikan kerangka teoritis untuk mengidentifikasi dan memposisikan *style* tertentu dari perancangan tokoh berdasarkan titik-titik ekstrim tersebut. pada umumnya, desain tokoh tidak direpresentasikan pada titik paling ekstrim dari style-style tersebut karena representasi ekstrim dari style tersebut dapat menimbulkan kesan tak diinginkan pada audiens. tokoh yang direpresentasikan dalam *style* abstrak yang ekstrim akan sulit dipersepsi dan diinterpretasikan. tokoh yang direpresentasikan dalam bentuk simbolik yang ekstrim akan kehilangan kualitas estetika karena dalam bentuk ekstrim, *style* simbolik hanya menggunakan objek visual sederhana untuk menyampaikan makna (Sloan, 2015).

Dalam representasi *photographic* ekstrim, terdapat dua masalah yang dijumpai. Masalah yang pertama adalah tiruan sempurna dari realita memiliki kecenderungan tinggi untuk menimbulkan kesan tidak nyaman pada audiens.

Fenomena ini lebih dikenal dengan *uncanny valley effect*. teori ini menyatakan bahwa semakin suatu representasi menyerupai manusia asli, semakin besar kecenderungan representasi tersebut untuk dipersepsikan sebagai sesuatu yang tidak sempurna, abnormal, dan asing. Selain itu, replica sempurna dari realita tidak menyisakan ruang yang cukup bagi audiens untuk berimajinasi (Sloan, 2015).

2.10. Visual *Metaphor*

Dalam literatur, *metaphor* sering digunakan untuk menonjolkan efek atau kesan emosional. Dalam desain visual, perancang juga dapat menggunakan *metaphor* untuk menimbulkan kesan tertentu atau menceritakan sesuatu tentang karakter tersebut, bisa diperlihatkan pada contoh gambar berikut:



Gambar 2.14. Contoh Visual *Metaphor*
(Solarski, 2012)

Gambar sebelah kiri adalah sebuah obelisk dan laba-laba mati, namun jika menggunakan visual *metaphor* pada kedua bentuk tersebut dan dirancang ulang, dapat berubah menjadi karakter tertentu. Yakni seperti gambar di sebelah kanan,

gedung tinggi obelis menjadi bentuk dasar untuk badan seorang karakter dan bentuk laba-laba mati tersebut menjadi sebuah model rambut untuk karakter (Solarski, 2012).

2.11. Siluet

Keseluruhan tata ruang penampilan tokoh dapat dianalisa dengan mempertimbangkan siluetnya. Siluet juga digunakan untuk memastikan bahwa garis utuh tokoh dapat dengan jelas dikenali dari berbagai sudut dan pose. Memeriksa tokoh melalui siluet juga dapat meningkatkan analisis baris dan bentuk. Selain kriteria garis dan bentuk, bagaimanapun, ada faktor lain yang dapat dipertimbangkan ketika menganalisa siluet tokoh:

2.11.1. Recognizability

Aspek yang paling penting dalam siluet adalah khasnya tokoh yang dirancang. Dalam hal analisis visual suatu tokoh, hal pertama adalah dapat membedakan tokoh yang satu dengan yang lainnya. Hal tersebut dapat diperluas untuk memperhitungkan factor-faktor yang berdampak pada penilaian visual seperti penggunaan berat dan proporsi. Tingkat kemampuan mengenali siluet tokoh bukan berarti bahwa siluet harus rumit, namun desain sederhana dapat mudah dikenali. Namun siluet tokoh harus dapat dibedakan, karena ketika 2 tokoh tidak berbeda jauh, penonton akan kebingungan dalam mengidentifikasi tokohnya.

2.11.2. *Hierarchy*

Dalam Hierarki, terdapat tiga konsep yang dapat dilihat yaitu: kontras (misalnya ukuran yang kontras untuk memperkuat dominasi satu tokoh dengan yang lainnya), pengulangan (misalnya, penggunaan bentuk tertentu yang diulang untuk memberi kesan gambaran antara tokoh dan untuk membuat tema visual), dan penyelarasan (misalnya, menyeragamkan bentuk elemen visual di seluruh tokoh untuk menciptakan sense of order yang kuat dan kekurangan dari individu yang berbeda.

2.11.3. *Functionality*

Di luar implikasi praktis dari siluet, analisis juga harus mempertimbangkan fungsi intrinsik dari desain dalam hal apakah siluet karakter tampak logis atau tidak logis. Pakaian, baju besi, dan peralatan yang dipakai seorang karakter dapat menunjukkan kurangnya kemampuan manuver atau bahkan ketidakmampuan untuk berdiri atau bergerak dengan tepat. Ukuran dan penempatan peralatan, termasuk senjata, bahkan dapat menempatkan karakter dalam bahaya jika mereka bergerak sedemikian rupa sehingga mereka menjadi tertusuk. Fungsi desain visual dapat dianalisis secara formal pada awalnya, tetapi, seperti yang disebutkan sebelumnya, konteks permainan berinteraksi dengan kemantapan desain. Misalnya, genre komedi, fantasi, dan sains-fiksi dapat mengecilkan (atau bahkan menumbangkan) logika yang menentukan fungsi karakter. Dengan demikian, kepekaan terhadap konteks penting dalam pertimbangan fungsi yang melekat pada siluet.

2.11.4. *Metaphor*

Berdasarkan interpretasi penggunaan garis dan bentuk utama dalam karakter, keseluruhan siluet dapat dianalisis untuk menentukan apakah ia bertindak sebagai metafora. Dalam arti yang paling luas, kita dapat melihat garis besar karakter lengkap dan menentukan apakah itu membuat hubungan dengan bentuk yang dapat dikenali dari alam, karya seni, atau ikon budaya. Sebuah karakter yang sengaja dirancang untuk menunjukkan bentuk bunga, misalnya, dapat menyampaikan konotasi alam, pertumbuhan, kesuburan, kerapuhan, atau keindahan, yang dapat memperkuat (atau bahkan menumbangkan) pemahaman kita tentang kepribadian dan tempat karakter Di dalam dunia (Sloan, 2015, hal. 30-32).

2.12. Estetika

Estetika didefinisikan sebagai filosofi yang berhubungan dengan nilai-nilai keindahan dalam seni dan cita rasa. Estetika merupakan aspek penting dalam mendesain karakter karena pada hakikatnya, manusia tertarik pada hal-hal yang memiliki nilai estetika secara visual. Hal ini juga berlaku dalam karakter desain. Estetika merupakan aspek utama yang menarik perhatian audiens terhadap desain karakter. (Tillman, 2011, hal. 110).

Menurut Tillman (2011), hal utama yang perlu diperhatikan dalam mendesain karakter yang bernilai estetis adalah selera dari target audiens. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam selera target audiens adalah usia. Setiap kelompok usia memiliki selera yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan oleh kemampuan manusia dalam memproses informasi yang semakin berkembang seiring dengan penambahan usia. Oleh karenanya, karakter yang ditujukan untuk audiens usia muda cenderung didesain secara sederhana sedangkan karakter yang ditujukan untuk audiens yang lebih dewasa cenderung memiliki desain yang lebih kompleks (hal. 111).

Selain itu, Tillman juga berpendapat bahwa setiap audiens dalam kelompok usia manapun ingin merasakan keterikatan terhadap karakter yang mereka lihat. Audiens ingin melihat diri mereka sendiri dalam sosok suatu karakter dan merasakan kesamaan antara mereka dengan karakter tersebut. Desain penampilan karakter harus sedapat membuat audiens merasakan keterikatan dengan karakter yang mereka desain. Oleh karenanya, karakter yang ditujukan untuk audiens usia anak-anak cenderung memiliki proporsi yang mungil dan

mementingkan kesan menggemaskan sedangkan karakter yang ditujukan untuk audiens yang lebih dewasa memiliki desain yang lebih kompleks serta proporsi yang lebih sesuai dengan realita (hal. 117).

2.13. Usia Tokoh

Menurut Bancroft, ada 3 elemen utama yang harus diingat dalam merancang sebuah tokoh untuk melihat usia tertentu, yaitu ukuran, *angularity* (kekurusan), dan beberapa jumlah detail. Tokoh yang dibuat akan terlihat lebih muda atau lebih tua tergantung pada perbedaan hubungan ukuran antara bagian-bagian tubuh, seberapa bulat atau lurus (*angular*) untuk menggambar bentuk, dan detail yang akan dimasukkan ke rancangan tersebut. Berikut beberapa penjelasan usia pada tokoh yang akan dibuat:

2.13.1. Bayi

Bentuk visual yang pertama kali dilihat oleh bayi adalah bulat. Walaupun memiliki tubuh yang kecil, bayi yang baru lahir memiliki kepala yang besar jika dibandingkan dengan ukuran badannya, sedangkan anak yang telah beranjak balita memiliki tubuh yang lebih berisi. seiring dengan pertumbuhannya, kepala bayi akan semakin proporsional dengan ukuran badannya.

2.13.2. Anak-anak

Bentuk visual pada anak-anak memiliki banyak garis lurus dibanding bayi. Elemen yang penting ketika menggambar tokoh anak-anak adalah hubungan

antara ukuran kepala dengan badannya, yang menjadi kunci penting untuk menentukan usia karakter apapun.

2.13.3. Remaja

Dalam menggambar tokoh remaja, terdapat beberapa fitur yang harus diperhatikan agar karakter remaja yang digambarkan tidak tampak seperti orang dewasa. remaja memiliki beberapa fitur pembeda yang dapat diperhatikan. salah satunya adalah banyaknya variasi pada bentuk tubuh. remaja memiliki variasi bentuk tubuh yang lebih beragam dibandingkan dengan hampir seluruh kelompok usia lainnya: gemuk/ berisi, kurus, atletik, bungkuk, tegap. Dapat dipandang melalui aksesoris yang mereka pakai seperti: kacamata, wohawks, dan sebagainya.

2.13.4. Dewasa

Dalam membuat tokoh dewasa, terdapat elemen dasar yang akan membuat tokoh tersebut terlihat dewasa: mata menjadi kecil, desain hidung membesar pada pria, memiliki bentuk fitur menjadi lebih tegas sedangkan mata pada wanita terlihat besar, hidung mengecil dan memiliki rambut yang panjang.

2.13.5. Orang Tua

Ketika tokoh tersebut usianya bertambah, telinga, dagu, dan bagian tubuh lainnya dibuat menjadi melorot dan melentur. Dalam merancang tokoh oran tua harus mempertimbangkan posenya, dan postur tubuh berubah seiring bertambahnya

usia. Untuk menggambar tokoh terlihat lebih tua, desain telinga dan hidung menjadi besar, mata mengecil dan beberapa interior detail lainnya (hal. 98-104).

2.14. Kostum

Perancangan kostum adalah aspek desain yang paling pribadi. Seorang perancang tokoh juga harus membuat pakaian untuk karakter yang dapat mencerminkan ide dan tujuan dari film yang akan disampaikan. Tujuan merancang kostum adalah sebagai visual *storytelling*, yakni mengetahui latar belakang, usia, status sosial, dan kepribadian dari tokoh sehingga penonton mudah mengetahui karakter hanya dengan sekali pandang. Kostum juga dapat mengungkap fakta tentang lingkungan sekitar, seperti masyarakat, iklim dan periode. Menurut Wolsky (seperti disadur dari Salomaa, 2018, hal. 7) bahwa kostum perlu mendukung cerita dan tidak hanya menarik saja, tapi dapat menjelaskan kenapa dan mengapa tokoh tersebut memakai kostum tersebut. Kostum juga menjelaskan bentuk dari ekspresi diri dari tokoh tersebut, ekspresi sebagai bentuk komunikasi ke luar sedangkan dirinya menjadi petunjuk tentang kepribadian tokoh tersebut.

2.14.1. Kostum Nusa Tenggara Timur

Nusa Tenggara Timur adalah wilayah propinsi yang terbentuk dari gugusan pulau-pulau besar maupun kecil yang didiami oleh berbagai kelompok etnis. Memiliki aneka ragam bahasa dan corak budaya. Kekayaan budaya tersebut berdasar pada adaptasi alam lingkungan, kepercayaan terhadap arwah leluhur dan berdasarkan pada pengaruh luar juga. Masyarakat di NTT memiliki seni yang

dekoratif terutama pada kain tenun tradisional yang dipakai sebagai busana keseharian atau sebagai busana untuk upacara adat (Sukarni, 2000, hal. 59).

Pakaian sehari-hari penduduk Nusa Tenggara Timur sama dengan pakaian untuk pesta, namun dibuat lebih sederhana (tidak memakai perhiasan) dan kain tenun yang dipakai adalah kain yang tua. Kain tersebut lebih sederhana dan memiliki arti yang berbeda kain tersebut dipakai di daerah Sumba, dan beberapa daerah di pulau Flores (Suwondo, 1987, hal. 51-52). Corak motif/ ragam hias tenunan ikat NTT dikelompokkan berdasarkan:

1. Ragam hias zoomorphic (bentuk fauna).
2. Ragam hias antropomorph (bentuk manusia).
3. Ragam hias zoomorphic (bentuk flora).
4. Ragam hias geometri.

2.15. Warna

Elemen yang penting untuk tokoh adalah warna, karena dari warna dapat mengetahui tentang tokoh dan ceritanya. Warna juga dapat menghubungkan koneksi seseorang dengan tokoh tersebut. Warna adalah salah satu hal yang cenderung membuat orang tertarik, karena hal tersebut dianggap sebagai perangkat *mnemonik* yang mudah bekerja. Sebagai perancang tokoh sangat penting untuk mengetahui arti dari warna yang akan dipakai (Tillman, 2011, hal. 110).

Seperti dalam pembahasan sebelumnya, warna sangat penting dalam memproyeksikan kepribadian tokoh, terutama jika berdasarkan simbolisme budaya yang terkait dengan mereka. Berikut penjelasan makna dari warna-warna:

1. Merah

Pada umumnya warna merah membangkitkan perasaan tindakan, keyakinan, keberanian, energi, tekad, kemarahan, bahaya, dan cinta.

2. Biru

Warna biru umumnya membangkitkan perasaan kepercayaan, kesetiaan, kebijaksanaan, kecerdasan, kebenaran, ketenangan, kelembutan, dan kesedihan.

3. Kuning

Warna kuning membangkitkan perasaan kebijaksanaan, sukacita, kebahagiaan, kecerdasan kenyamanan dan optimisme. Namun dapat diartikan sebagai unsur yang negatif juga seperti pembusukan, penyakit, sikap penakut, dan kewalahan.

4. Hijau

Warna hijau membangkitkan perasaan nuansa alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran. Kesuburan, keamanan, kemewahan, kejujuran dan relaksasi. Namun dapat digambarkan sebagai penyakit, dan perasaan iri hati

5. Ungu

Membangkitkan perasaan kekuasaan, menggambarkan bangsawan, keanggunan, kecanggihan, ambisi, martabat, kemandirian dan kreativitas. Namun dapat dibalik juga memberi kesan misteri dan berbau sihir.

6. Jingga

Membangkitkan perasaan keceriaan, antusiasme, kreativitas, daya tarik, tekad, kesuksesan, dorongan dan wibawa.

7. Hitam

Umumnya membangkitkan perasaan kekuasaan, keanggunan, formalitas, dan kekuatan. Namun bisa juga memberi kesan kematian, kejahatan, misteri, ketakutan, kesedihan, dan depresi.

8. Putih

Membangkitkan kesan kebersihan, kesucian, keperawanan, kedamaian, kesederhanaan, kebaikan, dan kesempurnaan.

2.16. Penduduk Nusa Tenggara Timur

Penduduk di Nusa Tenggara Timur sangat mementingkan dan menghormati kebudayaan. Waktu tempat yang diambil pada cerita ini adalah abad 18, dimana para penduduk mendapatkan mata pencaharian melalui berburu, bertani dan melakukannya secara tradisional. Sistem kemasyarakatan di Nusa Tenggara Timur adalah dengan membuat sistem jaringan kekerabatan yang terkecil susunannya terdiri bapak, ibu dan anak.

Hubungan antara ayah dengan anak laki-laki sangat erat dalam sistem ini, karena anak harus wajib belajar tentang keturunan dikeluarganya serta adat istiadatnya. Hal lain yang diperlukan dalam adat istiadat Rote adalah musik. Alat musik sasandu kerap menjadi identitas dari Rote sendiri, dimana alat musik tersebut diciptakan sebagai sarana pemenuh kebutuhan social dan psikis dan tidak dapat dipisahkan dari hidupnya (Suwondo, 1978, hal.83-87).

2.17. Penampilan Orang Rote

Berdasarkan penelitian yang sudah diketahui, ciri-ciri orang Rote adalah memiliki kepala yang bulat (*euryprosopic*), bentuk hidung yang sempit atau mancung dan bertubuh pendek. Penulis memilih gambar ini karena konsep dalam cerita berletak pada abad 18, dimana abad tersebut penduduk masih menggunakan baju tradisional dan fotonya masih berwarna hitam putih. Namun penulis mencari data di internet bahwa ciri-ciri dari orang Rote memiliki warna kulit sawo matang, rambut berwarna hitam dan menggunakan busana tradisional berupa balutan tenun. Anak laki-laki ditengah mengenakan sarung dan kemeja (tertutup). Mengenakan selimut/lava yang berasal dari bahan sintetis bentuk segi empat panjang dengan warna dasar hitam. Seluruh bidang kain terdapat ragam hias berupa bunga kapas belah ketupat dan motif kembang delapan hasil dari motif kain patola.



Gambar 3.8. Penduduk Rote

https://id.wikipedia.org/wiki/Suku_Rote

Penduduk Rote tidak dapat memisahkan musik dari kehidupannya terutama untuk alat musik sasandu. Memainkan sasandu sudah menjadi tradisi turun-temurun bagi mereka dan wajib untuk dimainkan (Silab, 1993, hal. 2). Fisik dari orang-orang yang memainkan sasandu kebanyakan memiliki tubuh yang ramping, mereka tidak terbiasa bekerja keras karena aktivitas yang mereka lakukan tidak terlalu menggunakan otot.