



### **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

### TELAAH LITELATUR

#### 2.1 Character *Personality*

Setiap tokoh yang dibuat dalam sebuah film animasi, game, komik, dan novel pasti memiliki *personality* atau kepribadian tertentu yang unik dan khusus untuk membedakan antara tokoh yang satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu penting bagi Penulis untuk mempelajari contoh-contoh kepribadian tokoh sebelum membuat desain tokoh tersebut. Dalam buku *Better Game Character by Design*, Katherine Isbister menjelaskan bahwa terdapat 7 jenis kepribadian tokoh yaitu

##### 1. *Openness*

Tokoh dengan kepribadian seperti ini mudah beradaptasi dengan perubahan keadaan yang ada disekitarnya. Ciri dari tokoh yang memiliki kepribadian seperti ini adalah berpikiran luas, kreatif, dan berani. Kepribadian *openness* biasanya terlihat dalam tokoh utama di film-film animasi atau game.

##### 2. *Conscientiousness*

Tokoh yang memiliki kepribadian seperti ini biasanya berperan sebagai seorang guru yang membimbing tokoh lainnya di dalam suatu film animasi ataupun game

### 3. *Friendly*

Tokoh ini biasanya menunjukkan sifat yang ramah dan peduli dengan keadaan sekitarnya. Berikut ini adalah petunjuk mengenai tokoh yang memiliki kepribadian seperti ini

1. Pose tubuh tokoh selalu menunjukkan keadaan tenang atau santai. Ketika duduk dan berdiri disamping tokoh yang lain tokoh ini cenderung terlihat dekat dengan tokoh tersebut. Tokoh dengan kepribadian ini selalu terlihat tertarik dengan topik pembicaraan lawan bicaranya.
2. Nada suara tokoh dengan kepribadian ini terdengar lebih ramah dan bersemangat ketika sedang berbicara dengan tokoh lainnya.
3. Secara garis besar tokoh dengan kepribadian ini akan selalu menghargai tokoh lainnya dan akan menggunakan segala cara yang baik untuk berinteraksi dengan tokoh lainnya. Dalam keadaan normal tokoh ini selalu berpikiran positif dan berusaha untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

#### 4. *Hostile*

*Hostile* adalah salah satu kepribadian yang sering digunakan untuk menunjukkan tokoh penjahat. Ciri-ciri dari tokoh yang memiliki kepribadian ini adalah

1. Pose tubuh selalu terlihat tegang dan kaku. Jarang terlihat dekat dengan tokoh lainnya ketika sedang berdiri ataupun duduk. Tidak terlihat tertarik dengan tokoh lainnya ketika sedang berinteraksi.
2. Suara tokoh terdengar dingin, tegas, dan bersemangat ketika berbicara dengan tokoh lainnya.
3. Wajah tidak tersenyum dan selalu menunjukkan tatapan yang tajam ketika sedang berinteraksi dengan tokoh yang lainnya.

#### 5. *Indeference*

Berikut ini adalah ciri-ciri dari tokoh yang memiliki kepribadian ini

1. Pose tubuh karakter ketika sedang berdiri atau duduk terlihat tenang tetapi tidak seperti tipe tokoh *friendly* tipe tokoh seperti ini cenderung menghindari/malas untuk berinteraksi dengan tokoh lainnya.
2. Ketika sedang berbicara dengan tokoh lainnya nada suara yang terdengar adalah dingin dan tidak bersemangat
3. Wajah tidak tersenyum dan jarang melakukan kontak mata ketika sedang berbicara dengan tokoh lainnya.

## 6. *Dominan*

Ciri-ciri tokoh yang berkepribadian dominan

1. Pose tubuh tokoh berkepribadian dominan ketika duduk akan lebih banyak memakan tempat bila dibandingkan dengan tokoh lainnya. Tokoh dominan memiliki sikap yang tegas dan tidak banyak bergerak bila dibandingkan dengan tokoh yang lain.
2. Suara dari tokoh berkepribadian dominan cenderung lantang dan memiliki nada yang mengatur arah pembicaraan tokoh lainnya. Tokoh yang dominan biasanya juga berbicara lebih lama dibandingkan dengan tokoh lainnya.
3. Tokoh yang berkepribadian dominan merasa nyaman ketika menatap atau melakukan kontak mata dengan tokoh lainnya. Namun, tokoh berkepribadian ini jarang melakukan kontak mata ketika sedang mendengarkan tokoh lain berbicara.

## 7. *Submisive*

Ciri tokoh yang memiliki kepribadian ini adalah

1. Pose tubuh terlihat gugup dan memiliki sifat yang tertutup. Ketika sedang berdiri atau duduk cenderung sering memegang anggota tubuh sendiri (rambu, muka, tangan) atau menunduk
2. Memiliki suara yang halus dan cenderung mengikuti arah pembicaraan ketika sedang berinteraksi dengan tokoh lainnya.

3. Ketika berinteraksi dengan tokoh lain tokoh berkepribadian ini cenderung untuk menghindari kontak mata secara langsung dan sering tersenyum

## 2.2 Faces

### 2.2.1 Apa yang Terlihat Dalam *Faces* dan Mengapa Melihat *Faces*

#### 1. *Expressions*



*Gambar 2. 1 4 Gambar Emosi Dasar*

(Sumber: Buku Better Game Character by Design)

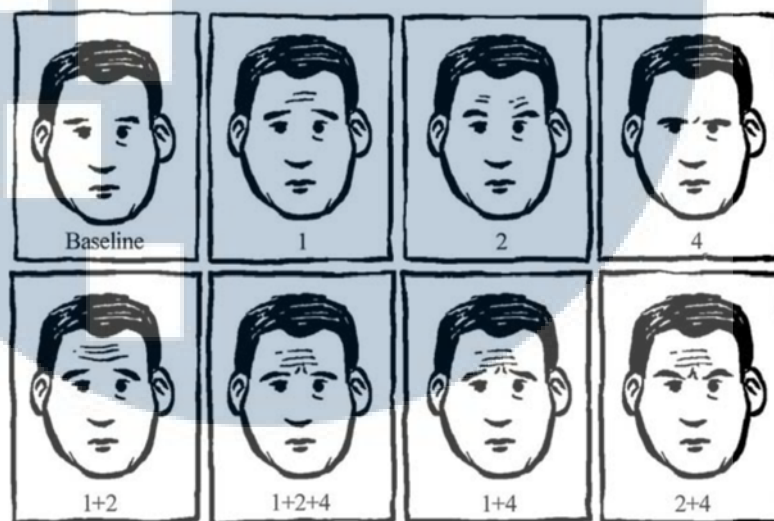
4 emosi utama yang dapat ditunjukkan oleh ekspresi wajah menurut

Katherine Isbister

#### 1. *Anger (assertion)*

2. *Fear (aversion)*
3. *Happiness (satisfaction)*
4. *Sadness (dissapointment)*

Selain itu melalu gerakan otot pada wajah ekspresi juga dapat ditekankan



*Gambar 2. 2 4 Action Unit of Brow and Forehead*  
(Sumber: Buku Better Game Character by Design)

## 2. Gazes

Ketika melihat wajah seseorang, biasanya orang yang melihat wajah tersebut juga memperhatikan tatapan dari orang yang dilihatnya.

Dalam waktu dan arah yang tepat maka tatapan dapat menunjukkan

1. kepribadian *dominance* atau *submissiveness*

2. dimana orang tersebut memfokuskan pandangannya
3. rayuan
4. keinginan untuk melakukan interaksi atau tidak
5. ajakan kepada teman untuk memulai bagian dari pembicaraannya
6. seseorang serius atau tidak
7. seseorang yang sedang berpikir atau tidak

Sama dengan ekspresi terkadang tatapan seseorang juga dapat dipengaruhi oleh kebudayaan yang dimilikinya.

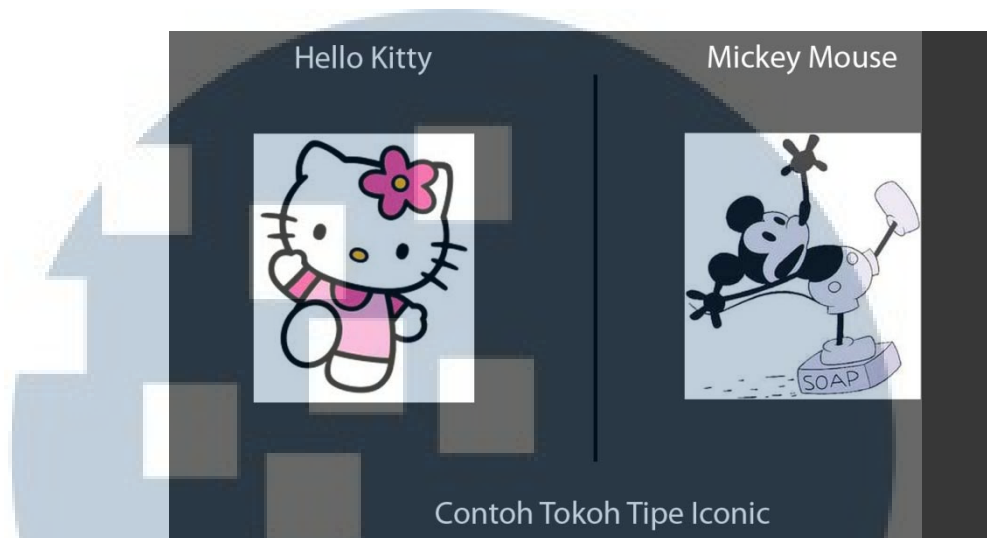
### 2.3 6 Kategori Utama dalam mendesain tokoh

Berdasarkan dari buku *Creating Characters With Personality* karya Tom Bancroft ketika seseorang ingin membuat tokoh, ia harus menentukan terlebih dahulu mengenai jenis tokoh yang ingin ia buat. Jenis-jenis tokoh menurut Tom Bancroft dapat dikategorikan kedalam 6 kategori besar yaitu

#### 1. *Iconic*

Jenis tokoh *iconic* ini digambar dengan teknik yang sangat sederhana. Memiliki ciri khasnya sendiri tetapi tidak begitu ekspresif. Biasanya tokoh dengan jenis seperti ini memiliki mata bulat seperti bola tanpa pupil mata sama sekali. Contoh dari tokoh *iconic* ini adalah Hello Kitty dan Mickey Mouse jaman steamboat willy.





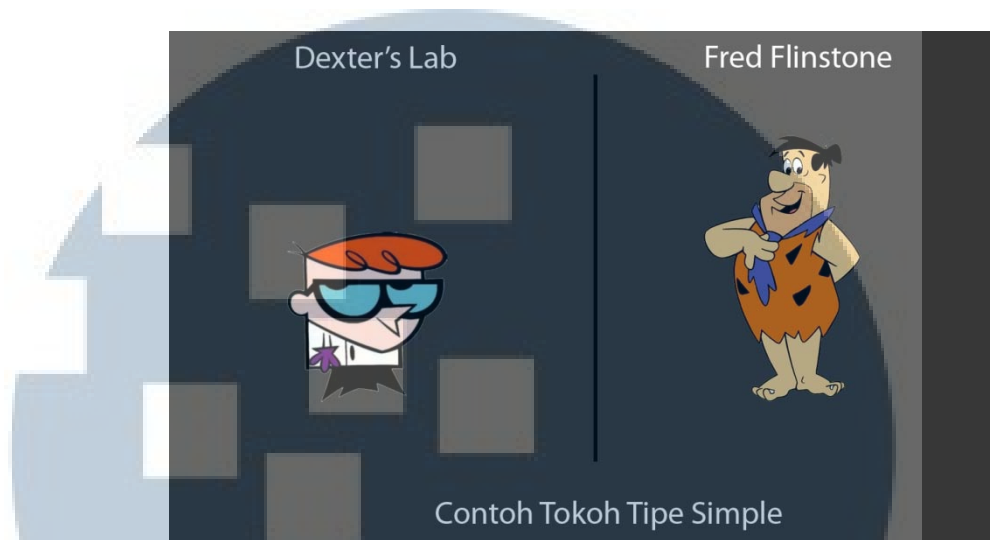
*Gambar 2. 3 Tokoh Tipe Iconic*

(Sumber: [www.tvtropes.com](http://www.tvtropes.com); [www.smithsonianlegacies.si.edu](http://www.smithsonianlegacies.si.edu))

## 2. *Simple*

Tokoh jenis *simple* ini memiliki ciri yang hampir sama dengan tokoh jenis *iconic*, tetapi tokoh jenis ini memiliki raut muka yang lebih ekspresif bila dibandingkan dengan jenis *iconic*. Jenis tokoh seperti ini biasanya digunakan untuk animasi pada tv dan web seperti Fred Flinstone, Sonic the Hedgehog, dan Dexter's Lab

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



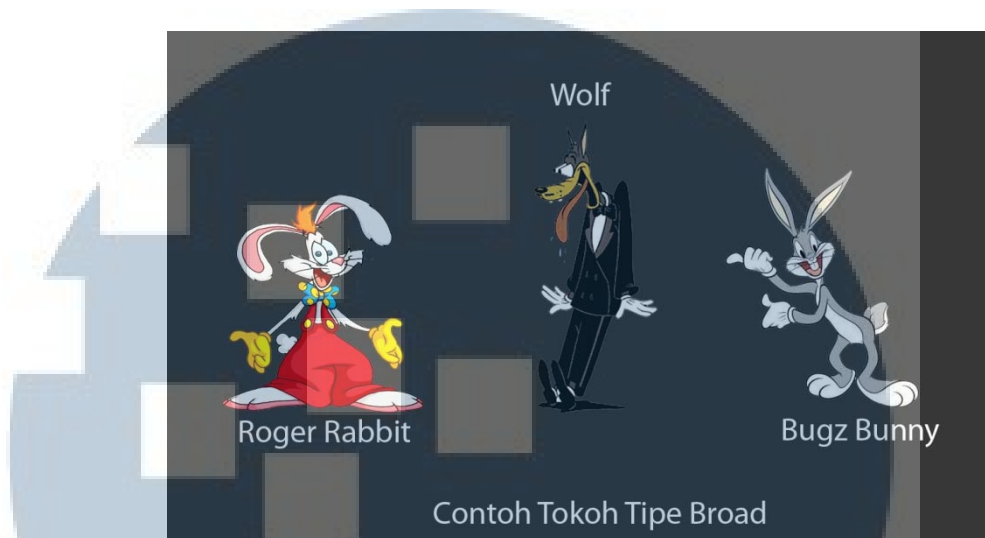
**Gambar 2. 4** Tokoh Tipe Simple

(Sumber: [dexterslab.wikia.com](http://dexterslab.wikia.com); [hanna-barbera.wikia.com](http://hanna-barbera.wikia.com))

### 3. *Broad*

*Broad* merupakan jenis tokoh yang didesain khusus untuk animasi yang bertipe kartun lucu bukan untuk keperluan animasi yang bertipe realis seperti film animasi Final Fantasy Advent Children. Tokoh jenis *broad* ini biasanya memiliki mulut dan mata yang besar untuk menunjukkan ekspresi yang extreme. Contoh dari tokoh berjenis ini adalah The wolf dalam film Tex Avery cartoons dan Roger Rabbit

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



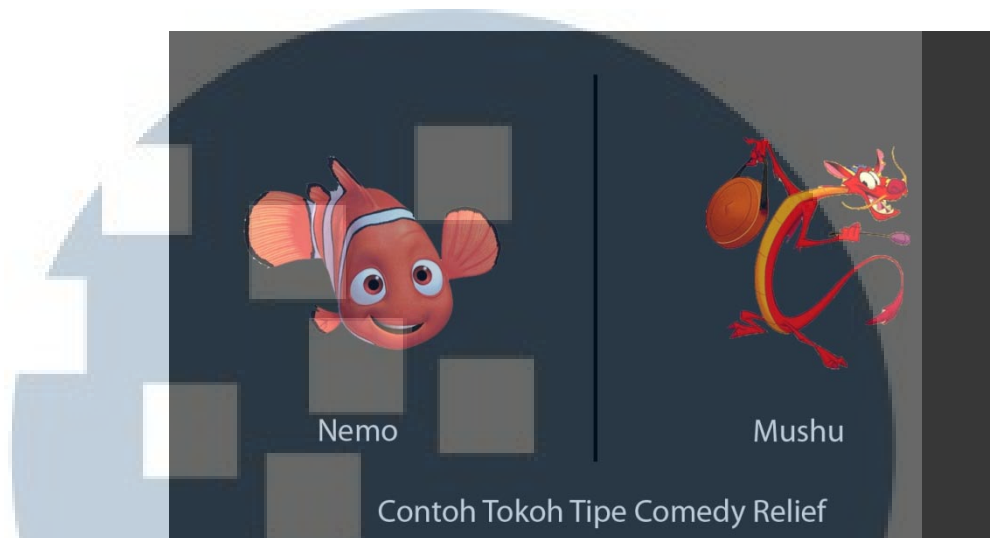
**Gambar 2. 5** Tokoh Tipe Broad

(Sumber: [penterpraiz.deviantart.com](http://penterpraiz.deviantart.com); [www.brightlightsfilm.com](http://www.brightlightsfilm.com); [sodahead.com](http://sodahead.com))

#### 4. *Comedy Relief*

Tipe tokoh seperti ini paling banyak terlihat dalam film-film animasi Disney. Tidak seperti tokoh dalam jenis *Broad*, tokoh berjenis *comedy relief* ini menunjukkan ekspresinya melalui *acting* dan *dialogue*. Contoh tokoh dalam kategori ini adalah Nemo, Mushu, dan Kronk.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**Gambar 2. 6** Tokoh Tipe Comedy Relief

(Sumber: lashgirl.me; clipart.disneysites.com)

### 5. *Lead Character*

Tokoh yang memiliki struktur tubuh, raut muka, dan tingkah laku seperti manusia pada normalnya. Tipe tokoh ini harus dapat menunjukkan ekspresi seperti manusia pada normalnya sehingga tokoh ini dibuat dengan proporsi dan ekspresi yang hampir sama dengan manusia pada normalnya. Contoh tokoh yang dapat terlihat menggunakan tipe *Lead Character* adalah Sleeping Beauty, Cinderella, dan Snow White.

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



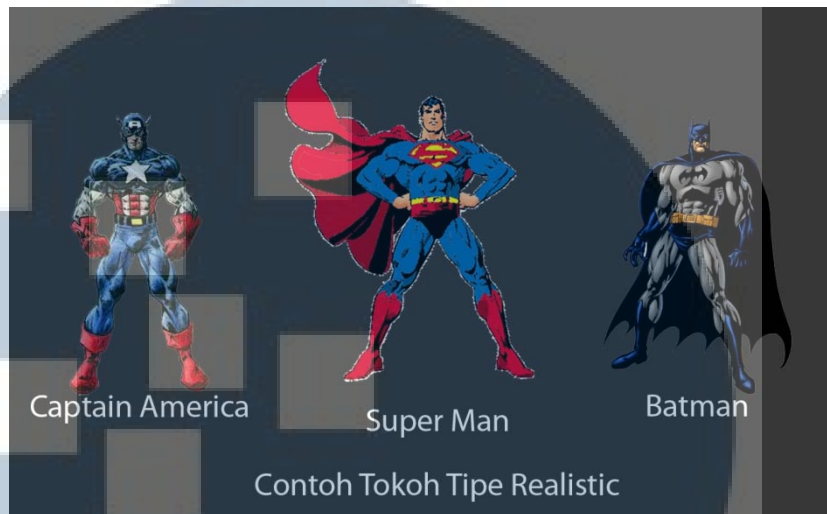
**Gambar 2. 7** Tokoh Tipe Lead Character

(Sumber: [disney.wikia.com](http://disney.wikia.com); [polyvore.com](http://polyvore.com); [comicvine.com](http://comicvine.com))

#### 6. *Realistic*

Jauh lebih realis daripada tipe *Lead Characters*, tetapi pada tokoh tipe ini ditambahkan beberapa karikatur dalam desain tokohnya. Tipe tokoh seperti ini paling banyak terlihat dalam buku-buku komik *Super Heroes* dari barat. Contoh tokoh seperti ini adalah The Princess dalam film animasi Shrek dan sebagian besar tokoh pahlawan atau monster di dalam komik barat.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**Gambar 2. 8** Tokoh Tipe Realistic

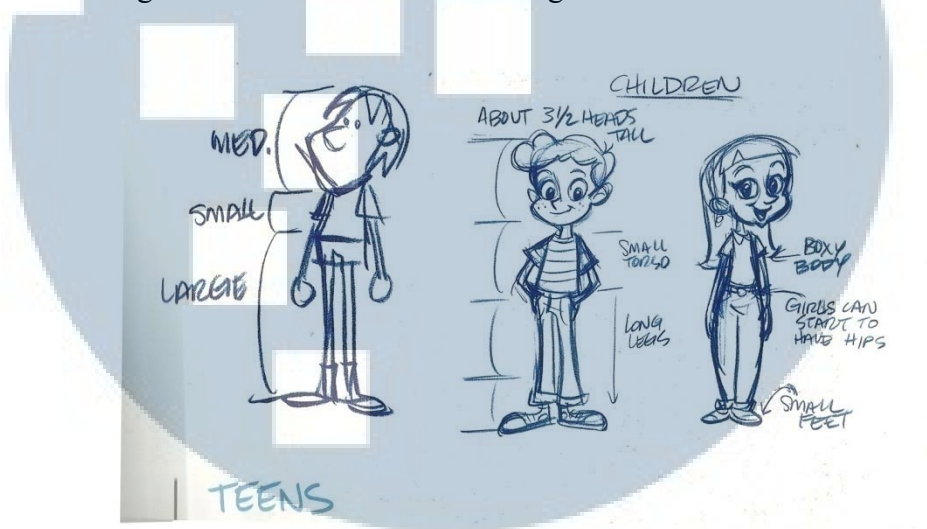
(Sumber: comic-images.com;newyork.olx.com;digitaljournal.com)

Untuk mendapatkan sebuah film animasi yang baik dan menarik menurut buku *Creating Characters With Personality* karya Tom Bancroft kita harus dapat menggabungkan tipe-tipe tokoh tersebut. Contoh yang dapat dilihat adalah pada film animasi *Gingerbread Man* dimana tokoh utama dari film animasi tersebut adalah tokoh dengan tipe *iconic* sedangkan tokoh dan properti lainnya dalam film animasi tersebut bertipe *realistic*.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

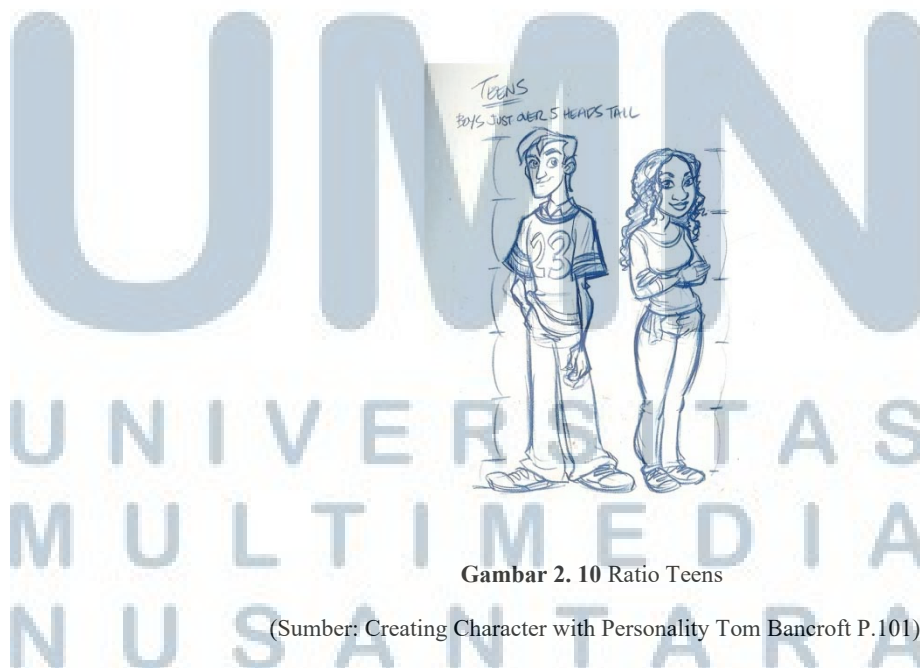
## 2.4 Style dan Ratio

Berikut ini adalah contoh gambar dari perbandingan ratio tinggi badan dan style dari anak-anak hingga orang tua yang terdapat pada buku *Creating Character with Personality* karya Tom Bancroft dan *How to Draw Manga Sketching to Plan* vol 1 dan 2 terbitan PageOne.



Gambar 2. 9 Ratio Children

(Sumber: *Creating Character with Personality* Tom Bancroft P.101)



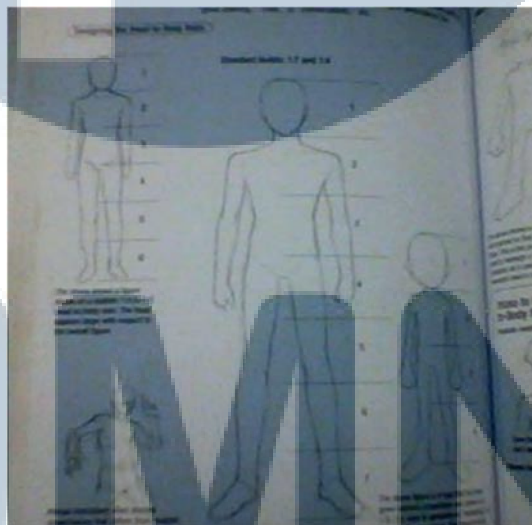
Gambar 2. 10 Ratio Teens

(Sumber: *Creating Character with Personality* Tom Bancroft P.101)



**Gambar 2. 11** Ratio Adults

(Sumber: Creating Character with Personality Tom Bancroft P.103)

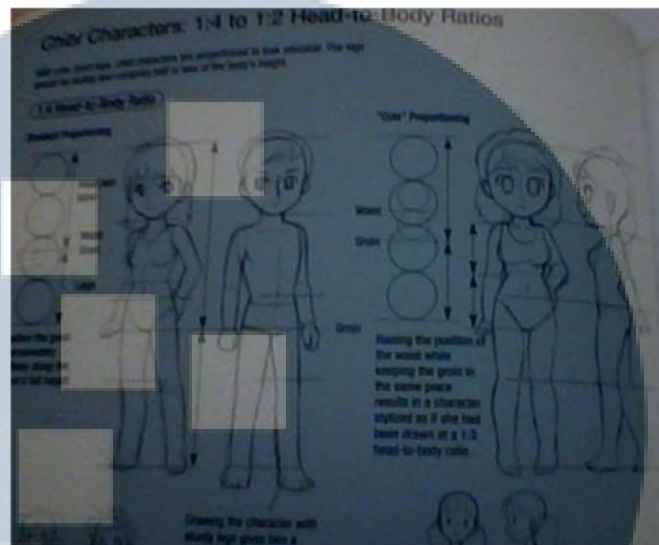


**Gambar 2. 12** Ratio Kid, Adult, Teen

(Sumber: How to Draw Manga vol 1 Page One P.126)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





Gambar 2. 13 Style dan Ratio Chibi 1:4

(Sumber: How to Draw Manga vol 2 Page One P.54)

## 2.5 Shape Symbolism

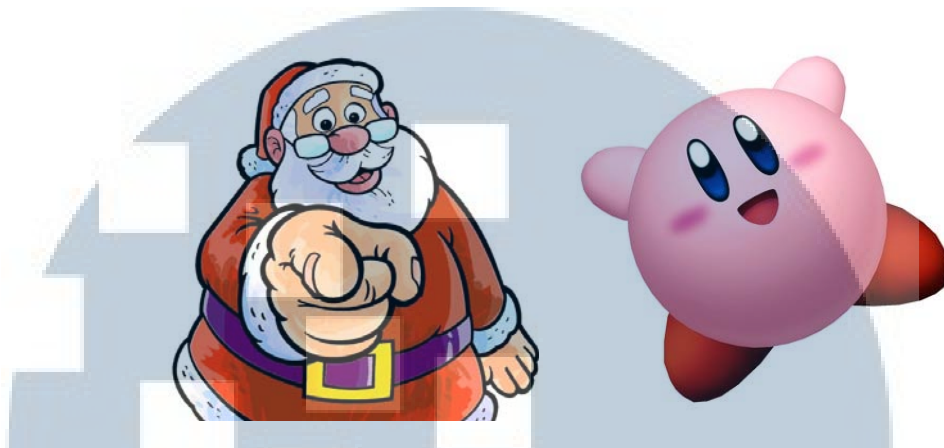
Berikut ini adalah pengertian mengenai bentuk-bentuk dasar yang biasanya digunakan sebagai dasar dalam pembentukan sifat mengenai seorang tokoh menurut buku *Creating Characters With Personality* karya Tom Bancroft

### 1. *Circles* (Lingkaran)

Bentuk ini biasanya digunakan untuk menunjukkan sifat-sifat yang positif seperti sifat tokoh yang baik, lucu, *cuddly*, dan bersahabat.

Contohnya adalah Santa Clause dan bayi.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

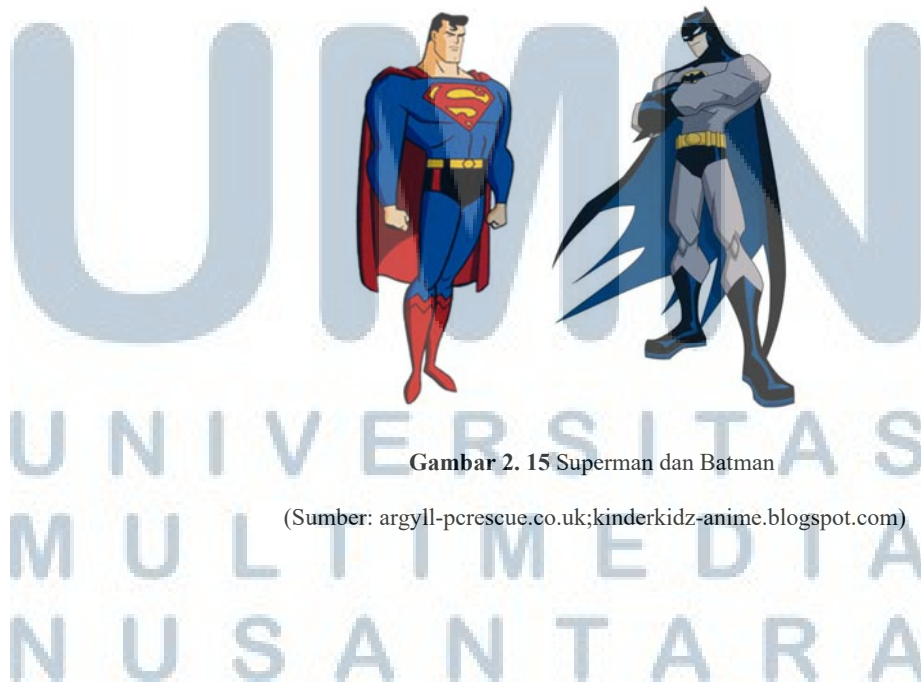


**Gambar 2. 14** Santa Claus dan Kirby

(Sumber: [imageshack.us](http://imageshack.us); [forums.yoyogames.com](http://forums.yoyogames.com))

## 2. *Squares*(Kotak)

Digunakan untuk menggambarkan tokoh yang mempunyai sifat dapat dipercaya dan kuat. Penggambaran menggunakan dasar kotak ini sering digunakan untuk tokoh-tokoh yang memiliki peran sebagai pahlawan.



**Gambar 2. 15** Superman dan Batman

(Sumber: [argyll-pcrescue.co.uk](http://argyll-pcrescue.co.uk); [kinderkidz-anime.blogspot.com](http://kinderkidz-anime.blogspot.com))

### 3. *Triangles*(Segitiga)

Penggambaran tokoh menggunakan bentuk dasar segitiga ini biasanya menunjukkan bahwa tokoh tersebut memiliki sifat yang cenderung kejam dan mencurigakan. Sering kali tipe tokoh ini digunakan untuk menggambarkan seorang tokoh penjahat dalam film animasi. Contoh yang jelas dapat terlihat pada karakter Darth Vader.



**Gambar 2. 16** Joker dan Pyramid Head

(Sumber: [caw.wikia.com](http://caw.wikia.com); [forums.epicgames.com](http://forums.epicgames.com))

## 2.6 Perancangan Tokoh dengan Animasi

Di dalam suatu proses pembuatan film animasi setelah tokoh selesai didesain diatas kertas maka tahap selanjutnya adalah untuk membuatnya bergerak atau beranimasi. Animasi secara garis besar dapat dibagi menjadi 2 bagian yaitu animasi 2D dan animasi 3D dimana kedua memiliki keunggulannya masing-masing. Berdasarkan dari buku *The Animation Book* karya Kit Laybourne animasi 3D dapat dijelaskan sebagai berikut



**Gambar 2. 17** Contoh Animasi 3D

(Sumber: <http://www.dan-dare.org/FreeFun/Games/CartoonsMoviesTV/Cars.htm>)

### 2.6.1 Animasi 3D

Animasi 3D merupakan salah satu teknik untuk membuat gambar bergerak di dalam sebuah komputer. Gambar benda yang dibuat dalam komputer tersebut dibentuk melalui 3 buah sumbu yaitu x, y, dan z berbeda dengan animasi 2D yang hanya menggunakan sumbu x, dan y saja. Software yang biasanya digunakan untuk membuat animasi 3D adalah 3Ds Max, maya, dan Cinema 4D.

### 2.6.2 Tahap pembuatan animasi 3D:

1. PraProduksi (persiapan sebelum melakukan pembuatan animasi)
  1. Menentukan konsep cerita, karakter, *environment*

Ini adalah proses pertama yang harus dilakukan sebelum berlanjut kedalam proses produksi.

2. Storyboard

Storyboard merupakan kumpulan gambar secara urut dari awal hingga akhir yang menceritakan secara garis besar ide cerita atau

adegan-adegan yang akan muncul didalam sebuah film animasi

3D

## 2. Produksi ( proses pembuatan animasi dalam Software Komputer)

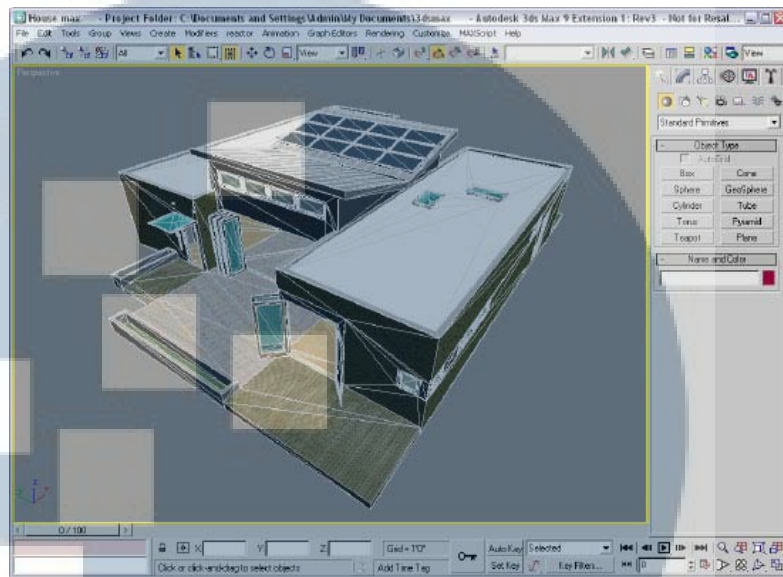
### 1. Modeling

Menurut Kit Laybourne modeling merupakan sebuah proses awal dalam tahap produksi yang harus dilakukan dalam segala jenis film animasi yang ingin dibuat. Modeling yang dimaksud dalam proses ini adalah modeling tempat, pemandangan , properti, dan juga karakter.

Modeling dapat dilakukan dengan berbagai cara, cara 1 dan yang termudah adalah pembuatan model dengan menggabungkan beberapa objek primitif (box, silinder, bola) yang biasanya telah disediakan oleh software 3D tersebut.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

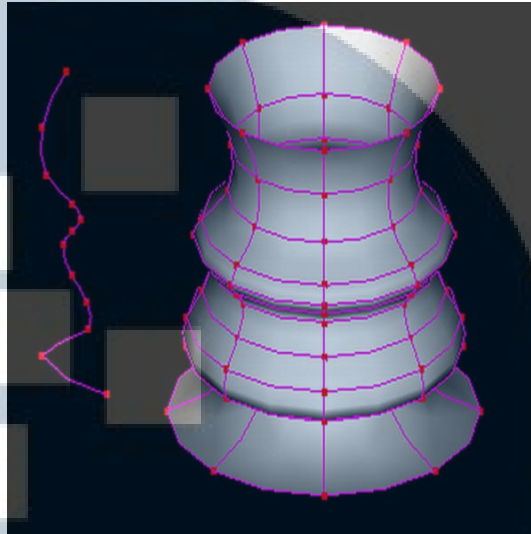


**Gambar 2. 18** Contoh Cara Modeling 1

(Sumber: [www.aecbytes.com](http://www.aecbytes.com))

Cara kedua adalah menggunakan gambar 2 dimensi berupa garis melengkung / bentuk dasar (dapat dibuat menggunakan program 3D itu sendiri atau program lainnya seperti adobe Illustrator) seperti kotak, lingkaran, segitiga yang kemudian akan dirubah menggunakan software 3D.

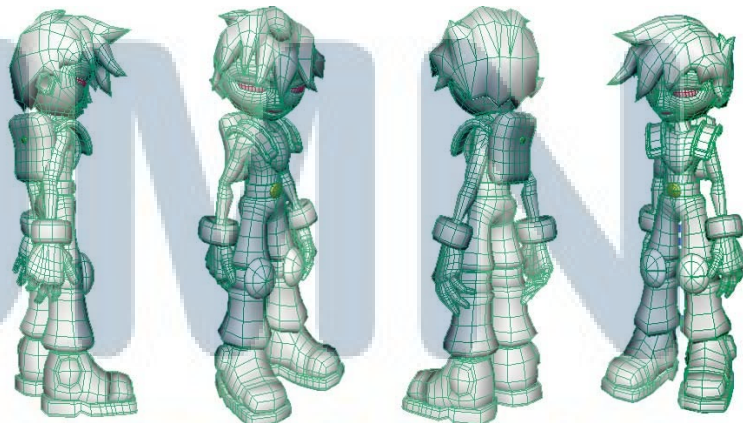
UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**Gambar 2. 19** Contoh Cara Modeling 2

(Sumber: [www.suite101.com/791096/com\\_splinemode](http://www.suite101.com/791096/com_splinemode))

Cara ketiga adalah menggunakan polygon/mesh/ spline modeling yang mengharuskan kita untuk mengubah bentuk dasar yang telah disediakan menjadi bentuk yang lebih kompleks.



**Gambar 2. 20** Contoh Cara Modeling 3

(Sumber: [www.jkgarrahan.com/assets/images/quark](http://www.jkgarrahan.com/assets/images/quark))

## 2. Texturing Model

Texturing adalah sebuah proses untuk memberikan tekstur/warna kepada objek yang telah dibuat pada proses modeling. Tekstur secara sederhana dapat dibagi menjadi 2 yaitu material dan *image map*.



**Gambar 2. 21** Contoh Material + Image Map

(Sumber: [www.jkgarrahan.com/assets/images/quark](http://www.jkgarrahan.com/assets/images/quark))

Perbedaan antara jenis objek dapat terlihat jelas hanya dengan memberikan texture yang berbeda pada setiap objek yang ada.

## 3. Rigging Model

Rigging adalah proses pemberian kerangka pada model sehingga model tersebut dapat dianimasikan/digerakan.

Proses Rigging dapat dilakukan dengan berbagai macam cara contohnya adalah dengan menggunakan modifier skin, skin wrap, physique, constrain, wire paramater.



#### 4. Pembuatan Scene

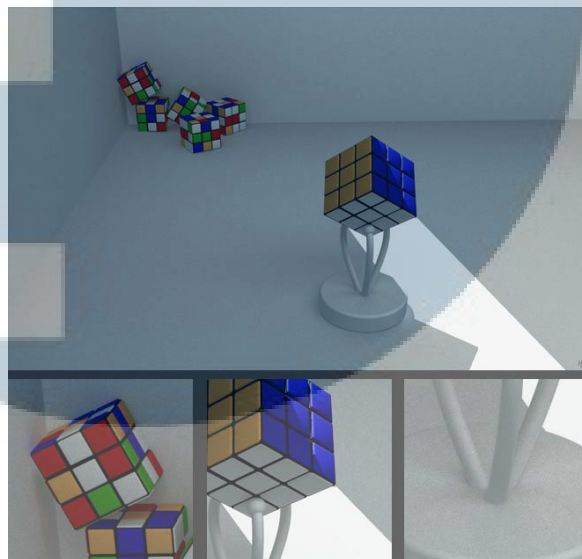
Tahap dalam pembuatan Scene ini menurut Kit Laybourne, Dan Schrecker, dan Dan Moss dapat dibagi menjadi 3 bagian yaitu *Composition*, *camera setup*, dan *lighting*. *Composition* merupakan sebuah proses untuk menempatkan objek-objek yang telah kita buat menjadi sebuah scene yang baik, proses *composition* ini hampir sama dengan tugas para pembuat film yang menempatkan para aktornya di dalam sebuah panggung.



**Gambar 2. 22** Contoh Hasil Proses *Composition*

(Sumber: <http://mattepainting.org/vb/showthread.php?t=2025> - de gerardo)

*Camera Setup* merupakan sebuah proses dimana kita meletakkan sebuah objek kamera di dalam software 3D yang berfungsi sama dengan kamera sebenarnya yaitu untuk mengikuti/menangkap pergerakan sebuah animasi objek atau hanya menangkap gambar dari objek tersebut di dalam sebuah scene.



**Gambar 2. 23** Contoh Gambar Penempata Camera

(Sumber: [www.mattmandesignstudios.com](http://www.mattmandesignstudios.com))

*Lighting* merupakan proses penempatan cahaya didalam sebuah scene film animasi. 3 Jenis *Lighting* biasanya telah disediakan didalam sebuah software animasi seperti Autodesk 3Ds Max dan Maya yaitu *Spot light*, *Radial ligh*, dan *parallel light*. Ketiga jenis cahaya ini memiliki fungsinya sendiri-sendiri seperti *spot light* yang digunakan untuk menonjolkan sebuah objek dalam scene, *parallel lights* yang berfungsi seperti cahaya

matahari untuk menerangi seluruh scene dengan intensitas cahaya yang sama.

#### 5. Animating

Animating adalah proses untuk memberikan animasi kepada model yang telah melalui proses Rigging dan texturing. Proses ini tidak berbeda jauh dengan proses animating dalam animasi 2D menggunakan proses frame by frame hanya saja dibuat menggunakan software 3D.

#### 6. Rendering

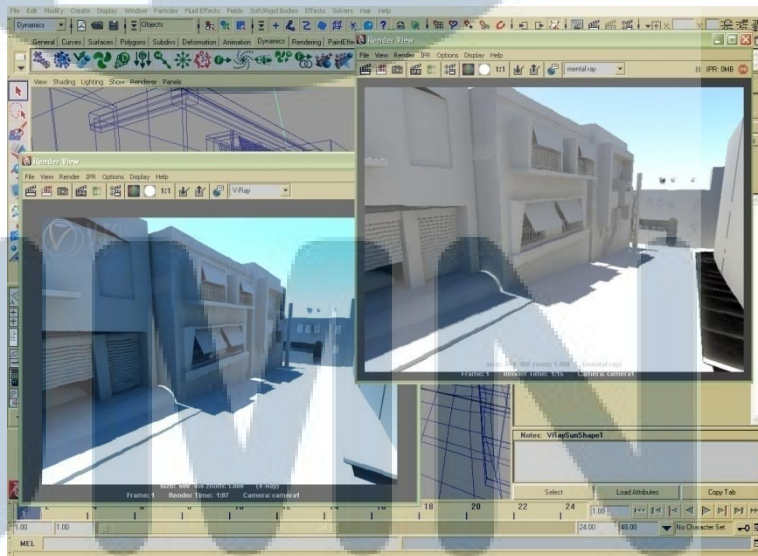
Rendering merupakan proses terakhir dalam proses produksi. Proses ini merupakan proses yang mengambil semua data 3D dalam suatu scene termasuk model, texture, cahaya, dan kamera kemudian mengubahnya menjadi gambar 2D. Lama dari sebuah proses rendering ditentukan oleh tingkat kedetailan atau kerealistisan gambar yang diinginkan semakin tinggi detail dan realistinya semakin lama pula waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan proses rendering.

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. 24 Contoh Render Scanline*

*(Sumber: [www.pxleyes.com/vaiibhavjain](http://www.pxleyes.com/vaiibhavjain))*



*Gambar 2. 25 Contoh Render Mental Ray(kanan) dan V-Ray(kiri)*

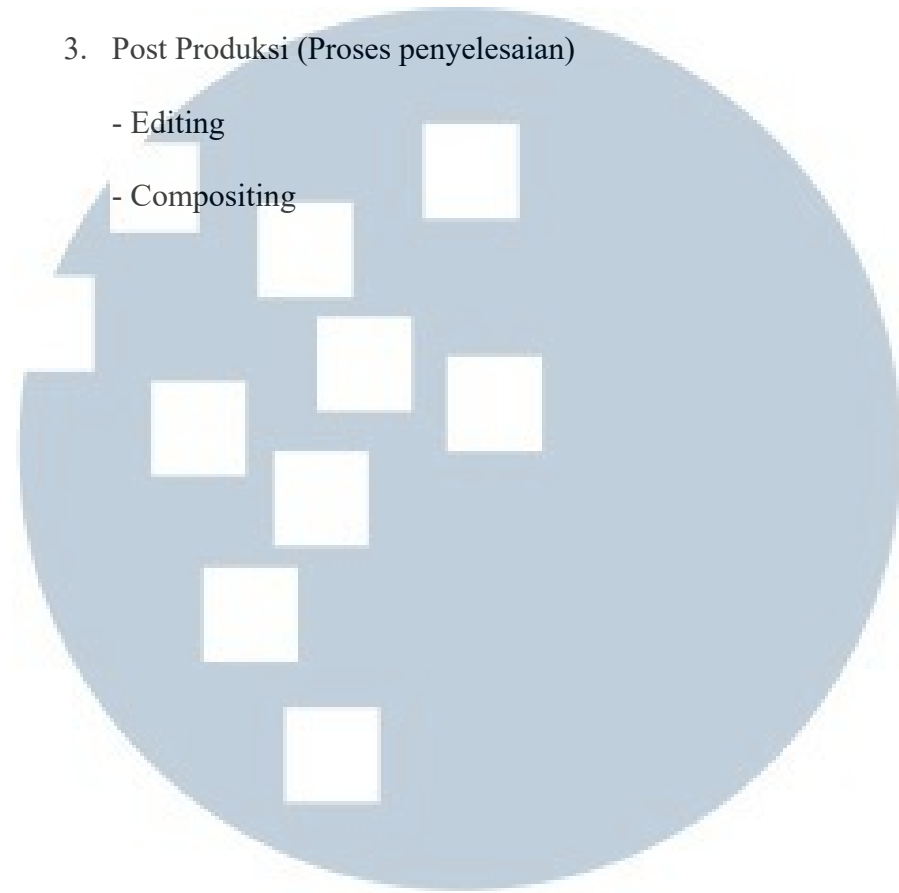
*(Sumber: [www.xeav.net](http://www.xeav.net))*

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

3. Post Produksi (Proses penyelesaian)

- Editing

- Compositing



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA