



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

2.1. Animasi

Norman McClaren (2013) menyatakan bahwa animasi bukan merupakan karya lukis gambar yang digerakkan, melainkan lebih kepada seni gerakan yang digambar. Sangat penting untuk memperhatikan apa yang terjadi pada tiap frame dalam animasi. Dalam animasi juga terdapat 2 hal yang sangat penting yakni *time and spacing*. Animasi juga bisa diartikan sebagai rangkaian gambar yang diolah sehingga bisa menghasilkan suatu gambar bergerak yang bercerita.

2.1.1. Animasi 2D

Animasi 2D merupakan animasi yang pembuatannya menggunakan sumbu x dan sumbu y, sumbu Z tidak ada dalam animasi 2D karena animasi 2D tidak memiliki kedalaman. Dasar teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D adalah gambar *frame by frame* yang terdiri dari *keyframe* dan *inbetween*, setelah itu dilakukan proses *clean up*.

Dalam perkembangannya animasi memiliki sejarah yang cukup panjang dan dimulai dari masa pra sejarah hingga masa sekarang. Pada mulanya animasi muncul dari masa pra sejarah, di mana ditemukan beberapa lukisan binatang purba yang sedang berlari dan dilukiskan setiap pergerakannya. Di zaman berikutnya, tepatnya pada tahun 1600 SM di daerah Mesir, ditemukan gambar pada setiap pilar di kuil pemujaan dewi yang dibangun oleh Pharaoh Rameses II, gambar tersebut memperlihatkan gerakan dari seorang dewi yang secara terus

menerus berganti pose. Di masa selanjutnya, tepatnya di daerah Yunani kuno, terdapat banyak pot yang mempunyai hiasan berupa gambar seseorang yang sedang berlari dan digambarkan setiap gerakannya, jika pot tersebut diputar, maka akan terlihat orang tersebut seolah-olah sedang berlari. Pada tahun 1640 SM tercipta sebuah karya di sebuah lentera yang diproyeksikan ke dinding dan dibuat oleh Athanasius Kircher. Lentera tersebut berisi gambar seorang pria yang sedang tidur dan juga seekor tikus, gambar tersebut nantinya akan memperlihatkan pria tersebut membuka mulutnya dan tikus tersebut akan masuk.

Pada tahun 1824 Peter Mark Roget menciptakan suatu alat sederhana yang bisa memunculkan efek burung dalam sangkar. Alat tersebut berupa kertas berbentuk bulat yang memiliki gambar burung dan sangkar di sisi yang berbeda, lalu kertas tersebut di berikan tali di kedua ujungnya, lalu ditarik hingga kertas berbalik secara cepat, maka hasilnya akan terlihat gambar burung tersebut berada di dalam sangkar. Selanjutnya juga diciptakan sebuah alat ilusi mata yang bernama Phenakistoscope, alat tersebut bisa menciptakan ilusi gambar seekor kuda yang sedang berlari yang dilihat dari celah salah satu kepingan. Tidak hanya Phenakistoscope, juga tercipta alat yang memiliki prinsip hampir sama dengan Phenakistoscope, yakni Zoetrope dan Praxinoscope. Pada tahun 1868, tercipta alat yang bernama *Flipper Book*, prinsip dari *Flipper Book* ini sendiri sebenarnya sederhana, yaitu dengan menggambar pergerakan objek di setiap lembar kertas, lalu membalikkan kertas sebelumnya untuk membandingkan gambar sesudah dan sebelumnya, sehingga saat di balikkan secara cepat pergerakan dari gambar-

gambar tersebut bisa terlihat hidup. Dalam perkembangannya *Flipper Book* juga banyak dipakai oleh beberapa animator.

Bermula dari terciptanya *Flipper Book* dan seiring dengan perkembangan zaman juga tercipta beberapa karya animasi 2D yang dihasilkan oleh beberapa orang, seperti contohnya *Humorous Phases of Funny Faces* yang dibuat oleh James Stuart Blackton, *a tale of a girl, a jealous lover and a policeman* oleh Emile Cohl, *Little Nemo in Slumberland*, *How a Mosquito Operates*, *Gertie the Dinosaur* dan *The Sinking of the Lusitania* oleh Winsor McCay. Pada tahun 1900-an, mulai banyak bermunculan film animasi 2D hitam putih buatan Disney seperti *Steamboat Willie*, *Pinocchio*, *Dumbo*, *The Skeleton Dance*, *Silly Symphony*, *Flowers and Trees*, *Three Little Pigs*, *Snow White and the Seven Dwarfs*, *Bambi*, *Fantasia*, *Gulliver's Travels* dan *Mr Bug Goes to Town*. Selain Disney juga terdapat studio lain yang juga terkenal di era tersebut, yakni Warner Bros dengan *Looney Tunes*, MGM dengan *Tom and Jerry* dan Walter Lantz dengan *Woody Woodpecker*.

Dalam pembuatan animasi terdapat 3 tahap yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi (Beane, 2012, hlm 22). Tahap praproduksi meliputi tahap perancangan dan perancangan desain tokoh terdapat di dalamnya.

2.1.2. Praproduksi

Tahap praproduksi merupakan tahap awal dalam pembuatan animasi, karena di dalamnya terdapat proses pembuatan ide awal dan konsep yang matang maka diperlukan banyak data yang harus didapat (Gunawan, 2012, hlm 56). Tahap ini

merupakan tahap yang sangat penting dan juga memakan waktu yang cukup panjang karena tahap ini akan menghasilkan suatu perancangan karakter yang kuat dan menentukan kualitas animasi yang dibuat, mulai dari tahap perencanaan, perancangan, desain dan riset data yang dibutuhkan dalam film. Dalam tahap praproduksi juga terdapat dua tim yaitu tim seni dan tim manajemen, tim seni bekerja dalam merancang ide, cerita dan penampilan dari film, sedangkan tim manajemen bekerja dalam merancang jadwal dalam pembuatan film dari awal sampai akhir. Dalam tim manajemen juga terdapat tim yang bekerjasama dengan dengan tim seni secara langsung dan juga mempromosikan film kepada investor. Tim seni dalam tahap praproduksi memiliki tugas yang cukup banyak, mulai dari pembuatan ide cerita, perancangan tokoh, perancangan set tempat dan juga perancangan visual lainnya yang akan dipakai di dalam film. Perancangan visual yang dimaksudkan meliputi pemilihan *color mood* yang akan digunakan pada setiap adegan.

Setelah itu akan dilakukan proses pembuatan script, di mana di dalamnya terdapat dialog, pergerakan karakter, keterangan tempat, keterangan waktu dan juga aksi dari masing-masing karakter dalam film. Dalam membuat sebuah script diperlukan sebuah keahlian khusus untuk bisa membuat script yang bisa menggambarkan apa yang akan dilihat dan didengar oleh penonton. Tahap selanjutnya setelah membuat script adalah membuat storyboard, sebuah storyboard harus bisa mencerminkan visual dari jalannya cerita dalam film, jadi dengan melihat storyboard saja maka orang yang melihat sudah mengerti apa yang akan diceritakan dalam film, layaknya seperti komik. Di dalam storyboard

juga terdapat banyak hal yang harus diperhatikan seperti penempatan karakter, *visual effect* dan penempatan kamera. Storyboard juga berhubungan sangat dekat dengan script, karena storyboard harus bisa memvisualisasikan apa yang telah dituliskan di dalam script. Langkah selanjutnya adalah membuat *animatic*, *animatic* merupakan bentuk realisasi storyboard yang digerakkan, di mana terdapat proses *editing* dan juga penambahan *sound effect* yang bertujuan untuk melihat jalannya cerita baik dari segi pergerakan kamera, penempatan dan pergerakan karakter bisa terlihat akan seperti apa visual dari film meskipun masih secara kasar.

2.1.3. Produksi

Dalam tahap produksi animasi peran para animator sangatlah besar, karena di proses inilah mereka akan bekerja keras dalam membuat *keyframe*, *inbetween*, *clean up* dan juga *coloring*. Pada tahap inilah animator harus mengkomposisikan antara karakter dengan layout yang telah dibuat sehingga hasil perpaduan antara keduanya menjadi sepadan dan juga menambahkan efek-efek tertentu untuk menyatukan keduanya. Selain itu animator juga harus memperhatikan proses *lipsync* dari masing-masing karakter dengan acuan dari suara yang telah ada.

2.1.4. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap dimana compositor banyak memainkan perannya, karena pada tahap ini semua animasi yang telah dirender akan disatukan, diatur durasinya dan diberikan *visual effect*. Setelah tahap penyatuan semua file animasi yang sudah dirender, karena hasil dari render animasi kurang maksimal secara visual, maka diperlukan sentuhan *special effect* seperti *color grading* untuk

menghasilkan sebuah gambar sesuai dengan rancangan sebelumnya. Lalu proses terakhir adalah pemberian *sound effect* untuk mendukung *mood* dalam setiap adegan.

2.2. Tokoh

Tokoh/karakter berasal dari berbagai bahasa seperti bahasa Yunani, Perancis dan Italia, Latin dan Jerman. Dalam bahasa Yunani disebut sebagai *charakter* yang berarti pemakain sebuah sosok sebagai pencerminan dari sebuah kepribadian. Dalam bahasa Perancis dan Italia disebut sebagai *personnage* dan *personnagio*, yang mengacu pada *persona* dalam bahasa Latin dan memiliki arti sebagai topeng yang digunakan sebagai medium dalam menyampaikan suara tokoh. Sedangkan dalam bahasa Jerman disebut sebagai *Figur*, yang bersumber dari *figura* yang diambil dari bahasa Latin dan memiliki pengertian sebuah bentuk yang memiliki perbedaan dengan latar belakang. Dari semua bahasa yang ada tokoh/karakter bisa diartikan sebagai tokoh palsu atau tokoh penggambaran dari manusia di kehidupan nyata.

2.3. Desain Tokoh

Setiap animasi pasti membutuhkan adanya tokoh untuk menggerakkan cerita yang telah dibuat sebelumnya, oleh karena itu diperlukan adanya desain tokoh yang kuat dan matang. Dalam merancang suatu desain tokoh sangat diperlukan adanya referensi dari segala sumber, seperti contohnya desain tokoh dari sebuah film, tetapi referensi disini hanya berguna sebagai sumber inspirasi dan tidak untuk ditirukan secara utuh. Merancang sebuah tokoh dalam cerita juga diperlukan beberapa aspek seperti *style* apakah yang cocok untuk menyampaikan cerita

sesuai dengan target penonton, warna apa yang tepat untuk menggambarkan sifat setiap tokoh dan juga medium apakah yang dipakai untuk menyampaikan tokoh, misalnya 2D atau 3D. Jadi dalam merancang tokoh tidak hanya dipikirkan secara visualnya saja, tetapi juga harus mempertimbangkan aspek yang telah disebutkan sebelumnya, karena meskipun visual menarik tetapi tidak sesuai dengan cerita dan target penonton yang cocok, maka jalan cerita animasi juga menjadi tidak menarik.

Sebuah cerita animasi pada umumnya memiliki archetypes seperti tokoh hero, shadow, fool, anima/animus, mentor dan trickster. Tokoh hero dalam cerita digambarkan sebagai seseorang yang pemberani dan selalu menolong orang lain tanpa memikirkan dirinya sendiri, atau dengan kata lain apa yang ia lakukan terkesan seperti pahlawan. Tokoh shadow merupakan lawan dari tokoh hero, tokoh shadow digambarkan sebagai seseorang yang misterius dan jahat, secara keseluruhan berbanding terbalik dengan tokoh hero. Baik tokoh hero maupun tokoh shadow termasuk ke dalam tokoh utama dalam sebuah cerita dan keduanya selalu ada dan selalu muncul hampir di setiap adegan.

Selanjutnya merupakan tokoh sampingan seperti tokoh fool, anima/animus, mentor dan trickster. Tokoh fool dalam cerita berfungsi sebagai umpan untuk memperlihatkan reaksi dan kepribadian asli dari tokoh utama, meskipun tokoh fool hanya sebagai umpan penguji tokoh utama, namun di dalam cerita itu sangatlah dibutuhkan, supaya interaksi cerita tidak hanya dilakukan oleh 2 tokoh utama saja. Tokoh selanjutnya adalah anima/animus, tokoh ini memiliki gender yang berkebalikan dari tokoh utama, misalnya tokoh utama adalah pria, maka

tokoh lainnya adalah anima yang memiliki gender wanita, begitu juga sebaliknya. Tokoh anima/animus memberikan pemanis dalam cerita, karena tokoh ini sering dikaitkan dengan masalah ketertarikan dan percintaan dalam cerita. Jika karakter utama terlibat masalah dengan tokoh anima/animus, maka akan muncul sosok mentor dalam cerita untuk menyadarkan dan memberikan solusi, karena di dalam cerita tokoh mentor merupakan tokoh yang memiliki pengetahuan yang dibutuhkan oleh tokoh utama dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapinya. Tokoh yang paling terakhir adalah trickster, tokoh trickster dalam cerita merupakan tokoh penggerak cerita untuk membuat tokoh utama merasa terancam dan memikirkan kembali rencana yang telah ia sebelumnya sebelum bertindak, tokoh ini bisa membuat cerita bergerak sesuai dengan keinginannya dan bisa menuju ke sisi baik dan sisi jahat. Dalam suatu cerita animasi sering muncul pola dimana tokoh hero selalu dijadikan sebagai fokus utama dalam cerita, padahal sebenarnya tidak harus selalu memakai tokoh hero sebagai tokoh utama. Selain tokoh hero, tokoh shadow bisa dijadikan sebagai fokus utama cerita, misalnya jika animasi yang dibuat akan bercerita tentang kejahatan dan dimana pada akhirnya tokoh hero yang menjadi protagonis akan muncul.

Sebuah animasi harus mempunyai perancangan tokoh yang bisa menimbulkan ketertarikan dari penonton, karena saat penonton melihat semua tokoh dalam film, maka akan muncul banyak pertanyaan, seperti *what*, *who*, *when*, *where*, *why* dan *how*. Pertanyaan-pertanyaan yang telah disebutkan sebelumnya bisa menjadi peluang bagus maupun ancaman bagi desain tokoh dalam suatu cerita. Bisa menjadi peluang bagus, jika 5W + 1H tersebut bisa

membuat penonton penasaran dan tertarik dengan suatu tokoh, biasanya tokoh tersebut menjadi hal pengingat saat penonton menonton sebuah animasi dan bisa dijadikan alasan utama mengapa penonton ingin menonton sebuah animasi. Namun juga bisa menjadi sebuah ancaman jikalau 5W+1H tersebut tidak terjawab melalui cerita, hal tersebut bisa membuat penonton bingung dan tidak tertarik untuk menonton suatu animasi, karena tokoh-tokoh yang disampaikan tidak jelas dan membingungkan. Jadi desain tokoh dalam cerita harus dibuat sematang mungkin, supaya bisa menggambarkan masing-masing kepribadiannya dengan baik dan sesuai konteks cerita.

2.3.1. Three Dimensional Character

Menurut Egri (1946), untuk membuat sebuah cerita yang bisa selalu diingat dan menarik, dibutuhkan adanya *tridimensional character* / *three dimensional character* dari tokoh yang berperan dalam cerita tersebut. *Three dimensional* yang di berikan tentang seorang tokoh dalam cerita juga sangatlah banyak, baik dari pendekatan sosiologis, psikologis dan fisiologis. Pembuatan *Three Dimensional Character* bertujuan untuk memberikan informasi seputar kehidupan dari tokoh yang ada dalam cerita tersebut, sehingga penonton secara langsung bisa mengetahui asal-usul dari tokoh yang ada.

Dalam pendekatan Sosiologis, Egri menjabarkan kedalam 9 bagian yaitu kelas strata, pekerjaan, pendidikan, latar belakang keluarga, agama yang dianut, ras dan kebangsaan, lingkup sosial, latar belakang politik saat itu dan hobi dari tokoh.

Dalam Pendekatan Psikologis, Egri menjabarkan kedalam 9 bagian yaitu *sex life, personal premise, frustasi, tempramen, tingkah laku, complexes*, tipe kepribadian, kemampuan dari tokoh dan *IQ*.

Dalam pendekatan Fisiologis, Egri menjabarkan kedalam 8 bagian yaitu jenis kelamin; umur; tinggi dan berat badan; warna rambut, mata dan kulit; postur; penampilan; *defects* dan keturunan.

2.3.2. Hirarki Tokoh

Menurut Bancroft (2017) dalam merancang tokoh cerita diperlukan adanya pemilihan hirarki tokoh yang akan digunakan sebagai tolak ukur pengerjaan tokoh, tolak ukur tersebut antara lain adalah tingkat kesederhanaan rancangan gambar atau tingkat kemiripan tokoh rancangan dengan dunia nyata. Hirarki tokoh juga harus ditentukan sesuai dengan peran dan juga fungsi tokoh dalam cerita. Hirarki tokoh dalam desain tokoh dibagi menjadi 6 gaya yaitu *iconic, simple, broad, comedy relief, lead character* dan *realistic*.

Gaya pertama adalah *iconic*, hirarki tokoh *iconic* lebih memakai desain penggambaran yang sederhana, sangat menerapkan konsep *stylized* namun tidak terlalu ekspresif. Pemakaian gaya *iconic* pada tokoh bisa dilihat dari desain mata yang berbentuk bola sederhana tanpa ada penambahan detail di dalamnya. Contoh pemakaian gaya *iconic* bisa ditemukan pada tokoh *Mickey Mouse* tahun 1900an dan juga tokoh *Hello Kitty*.

Gaya kedua adalah *simple*, hirarki tokoh *simple* memiliki ciri yaitu menggunakan penggambaran tokoh yang *stylized* dengan ekspresi wajah yang

ekspresif. Jika dibandingkan dengan gaya *iconic*, gaya *simple* lebih menggambarkan fitur wajah tokoh secara detail, sehingga tokoh terlihat lebih jelas ekspresinya. Gaya ini sering digunakan dalam perancangan tokoh pada siara televisi dan juga web seperti pada tokoh *Fred Flinstone*, *Sonic the Hedgehog* dan *Dexter's lab*.

Gaya ketiga adalah *broad*, hirarki tokoh *broad* memiliki gaya penggambaran yang ekspresif dan ekspresi yang dilakukan oleh para tokoh juga ekstrim dan tidak biasa. Gaya *broad* tidak cocok jika diaplikasikan kepada tokoh yang tidak terlalu ekstrim pergerakannya. Gaya ini memiliki mata dan mulut yang besar untuk menunjukkan ekspresi yang berlebihan dan supaya terlihat seperti kartun. *The Wolf in Tex Avery cartoons* dan *Roger Rabbit* merupakan contoh dari pemakaian gaya *broad*.

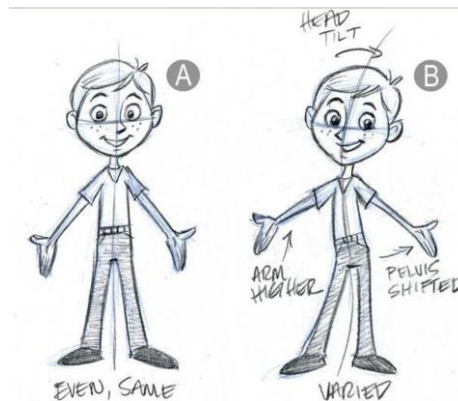
Gaya keempat adalah *comedy relief*, hirarki tokoh *comedy relief* memiliki penggambaran wajah yang lebih rumit dan sempit jika dibandingkan dengan gaya *broad*. Gaya *comedy relief* lebih menyampaikan unsur komedi melalui tingkah laku dan dialog dari tokoh, dan bukan melalui penampakan tokoh. Gaya ini bisa ditemukan pada tokoh Nemo, Mushu dan Kronk.

Gaya kelima adalah *lead character*, hirarki tokoh *lead character* memiliki ciri penggambaran yang lebih realistis jika dibandingkan dengan *style* sebelumnya, namun masih tetap ada unsur kartun di dalamnya. Ekspresi wajah, anatomi tubuh, proporsi dan pergerakan dari gaya ini juga bersifat sangat nyata. Gaya ini bisa ditemukan pada beberapa tokoh seperti *Sleeping Beauty*, *Cinderella* dan Moses from *Prince of Egypt*.

Gaya keenam adalah *realistic*, hirarki tokoh *realistic* memiliki penggambaran tokoh yang sangat realistik, tidak hanya dari penampakan namun juga diterapkan pada ukuran tokoh yang selalu mengacu pada kenyataan yang sebenarnya. Meskipun tokoh digambarkan dengan gaya *realistic*, tapi tetap mengandung sentuhan desain, sehingga terdapat ciri khas pada setiap tokoh yang dibuat. Gaya *realistic* bisa ditemui pada tokoh The Princess in Shrek dan dikebanyakan tokoh dalam komik.

2.3.3. Pose

Menurut Bancroft (2017) sebuah tokoh yang baik harus memiliki pose yang bisa menggambarkan tokoh tersebut. Pembuatan pose juga haruslah diperhatikan supaya tokoh yang ada dalam cerita tidak terlihat membosankan, serta terdapat hal yang perlu dihindari seperti terjadinya pose ‘twinning’. Twinning merupakan pose di mana bagian kanan dan kiri tokoh berada di posisi yang sama persis dan memiliki gerakan yang sama. Pose twinning tersebut sangat terlihat membosankan dan terkesan seperti desain pada umumnya. Pose twinning dalam tokoh dapat dilihat pada gambar a, dimana tokoh berpose “Ta-Da” tetapi dengan gaya yang kurang dinamis, kaku dan terkesan kurang menarik. Berbeda dengan gambar b yang memiliki pose sama dengan gambar a, namun gambar b terlihat lebih menarik karena pose gambar b lebih dinamik karena menggunakan dasar garis lengkung, sehingga badan tokoh tidak sama antara bagian kanan dan kirinya. Gambar b juga memakai pose kaki yang cenderung bertumpu pada salah satu kaki, selain itu ekspresi wajah dari tokoh juga diperlihatkan dari 3 per 4 dan sedikit menengadah ke atas, sehingga terlihat lebih dinamis dan ekspresif.



Gambar 2. 1 Pose
(Bancroft, 2017)

2.3.4. Bentuk Dasar dan Siluet

Menurut Bancroft (2006), bentuk dasar dan siluet sangat menentukan identitas sebuah tokoh. Pembuatan bentuk tokoh berasal dari bentuk-bentuk dasar untuk memperlihatkan keunikan dari masing-masing tokoh. Setiap bentuk dasar memiliki makna tertentu yang bisa menguatkan karakteristik tiap tokoh. Bentuk dasar itu sendiri terdiri dari kotak, segitiga dan lingkaran, setiap bentuk dasar tersebut bisa dipakai untuk membuat rancangan tokoh. Tokoh yang sering digambarkan dengan bentuk dasar kotak adalah superhero.

Bentuk dasar yang pertama adalah kotak, kotak bisa mewakili arti dapat dipercaya, jujur, kestabilan, keteraturan, kesesuaian, keamanan, kesetaraan dan maskulinitas. Bentuk dasar yang kedua adalah segitiga, segitiga bisa mewakili arti kemarahan, kekuatan, licik, konflik, misterius dan mencurigakan. Bentuk dasar segitiga biasanya sering dipakai untuk menggambarkan tokoh yang berpihak pada kejahatan yang mempunyai sifat yang licik seperti pada tokoh penjahat dan *villain*. Bentuk dasar yang terakhir adalah lingkaran, lingkaran bisa mewakili arti

kelengkapan, keanggunan, main-main, memberikan kenyamanan, kesatuan, perlindungan dan kekanak-kanakan.



Gambar 2. 2 Bentuk Dasar Kotak
(Bancroft, 2006)



Gambar 2. 3 Bentuk Dasar Segitiga
(Bancroft, 2006)



Gambar 2. 4 Bentuk Dasar Lingkaran
(Bancroft, 2006)

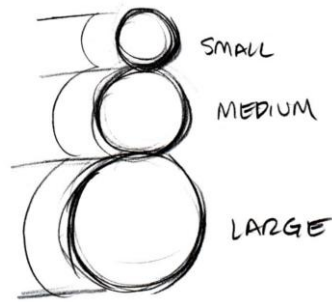
Jika sudah menemukan bentuk dasar yang tepat untuk suatu rancangan tokoh maka setelah tokoh tersebut selesai dibuat harus diberikan warna hitam secara keseluruhan, supaya membentuk sebuah siluet dari tokoh yang telah dibuat sebelumnya. Penggunaan siluet dalam perancangan tokoh berfungsi agar bisa dikenali secara jelas meskipun hanya dari siluetnya saja. Jadi setiap pose yang dilakukan oleh para tokoh harus memperlihatkan karakteristiknya masing-masing (Bancroft, 2017). Meskipun pose tersebut ditutup dengan warna hitam dan membentuk siluet, tetapi siluet tersebut tetap memperlihatkan karakteristik dari tokoh yang dibuat.



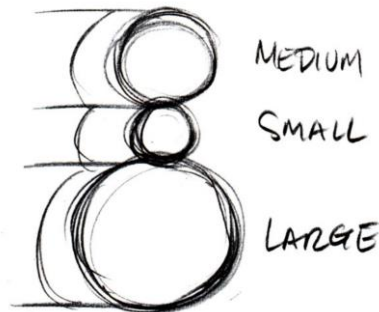
Gambar 2. 5 Contoh Silet pada Tokoh
(Bancroft, 2006)

2.3.5. Proporsi

Menurut Bancroft (2006), dalam membuat rancangan tokoh diperlukan adanya komposisi ukuran yang digambarkan seperti tumpukan 3 batu dan setiap batu mewakili masing-masing bagian utama tubuh seperti kepala, badan dan kaki (Bancroft, 2016). Penentuan ukuran rancangan melalui 3 tumpukan batu bisa memakai variasi ukuran mulai dari besar, sedang dan kecil. Jika komposisi ukuran 3 batu dibuat berurutan seperti yang paling atas kecil, tengah sedang dan yang paling bawah besar, maka komposisi ukuran akan terlihat membosankan dan kurang menarik. Tetapi jika ukuran 3 batu dibuat tidak berurutan, misalnya paling atas sedang, tengah kecil dan paling bawah besar, maka komposisi akan terlihat lebih menarik dan dinamis.



Gambar 2. 6 Proporsi yang Membosankan
(Bancroft, 2006)



Gambar 2. 7 Proporsi dengan Variasi Ukuran
(Bancroft, 2006)

2.3.6. Kostum

Menurut Tillman (2011), kostum merupakan elemen penting dari sebuah tokoh yang bisa memperlihatkan status dan memberikan nilai lebih pada tokoh. Sebuah tokoh bisa dianggap berwibawa ataupun mudah ditindas bisa terlihat dari kostum yang dikenakannya dan juga kostum bisa memberikan kesan keren pada seorang tokoh, begitu juga saat kostum tokoh tersebut dikenakan oleh para penonton yang menggemari tokoh tersebut. Sebuah image dari suatu tokoh juga bisa menempel pada kostum yang dikenakannya.

2.4. Gaya Gambar

Menurut Blazer (2016) dalam merancang desain visual cerita diperlukan sebuah gaya gambar dan teknik yang tepat. Pemakaian teknik dan gaya yang tepat dalam pembuatan desain cerita berfungsi untuk menyesuaikan desain dengan cerita yang telah dibuat sebelumnya. Terdapat berbagai macam gaya dan teknik yang bisa diaplikasikan ke dalam desain rancangan dan setiap macamnya memiliki keunikan tersendiri. Teknik dibagi menjadi 5 kategori yaitu *hand drawn*, *2D stop motion*, *3D stop motion*, *2D CGI* dan *3D CGI*.

Teknik *hand drawn* merupakan teknik penggambaran yang menggunakan metode goresan menggunakan pensil, tinta, cat dan juga arang. Gaya gambar yang dihasilkan dari teknik ini bisa berupa gambar *stylize-realistic* seperti Disney dan juga gambar realistik yang didapat dari *rotoscoping*. Teknik *hand drawn* juga bisa digunakan untuk memberikan kesan lebih ekspresif dan membuat emosi cerita lebih terbentuk.

Teknik stop motion merupakan teknik penggambaran yang menggunakan kamera sebagai perekam obyek yang telah dibuat. Obyek yang telah dibuat sebelumnya akan digerakkan pada setiap *framanya*. Stop motion bisa berupa 2D dan juga 3D.

Teknik *2D CGI* merupakan teknik penggambaran yang dibuat melalui software-software 2D yang berbasis *vector* maupun *bitmap*. Hasil gambar yang dihasilkan dari teknik ini adalah animasi 2D yang flat, terlihat bersih, rapi, teratur ukurannya dan mudah dikenali. Teknik 2D CGI cocok untuk membuat animasi

yang ditunjukkan kepada anak-anak kecil, karena gambar yang dihasilkan bersifat lebih ramah, menarik dan mudah dimengerti oleh anak kecil.

Teknik 3D CGI merupakan teknik penggambaran animasi yang menghasilkan 3D animasi. 3D animasi yang dibuat harus melalui beberapa proses seperti pembuatan model, rigging, pembuatan tekstur dan menggerakkan tokoh di dunia virtual. Kelebihan dari teknik 3D adalah bisa menciptakan animasi yang sifatnya realistik dan cocok untuk diaplikasikan kepada animasi yang memakai gaya realistik. Gaya gambar juga dibagi menjadi 6 yaitu *fluid transitions*, *2D/vector/kinetic type*, *handmade*, *collage*, *film&type* dan *3D*.

Gaya yang pertama adalah *fluid transitions* yang lebih menekankan kepada gerakan animasi tokoh yang sangat halus dan tanpa ada jeda. Gaya kedua adalah *2D/vector/kinetic type* yang mempunyai ciri-ciri terlihat *flat* dan memakai warna-warna sederhana dan memakai format *vector*. Gaya ketiga adalah *handmade* yang lebih menekankan unsur realistis melalui pemakaian tekstur dari material asli dan gaya ini bisa digunakan untuk menciptakan kesan *vintage*. Gaya keempat adalah *collage* yang mengkombinasikan elemen *handmade* dan juga foto *video footage* asli, biasanya sering digunakan dalam film dokumenter. Gaya kelima adalah *film&type* yang menggabungkan antara *video footage* asli dengan desain kinetik. Sedangkan gaya terakhir adalah 3D yang sangat menekankan aspek realis dengan memperhatikan penggunaan cahaya dan bayangan.

2.5. Ras Mongoloid

Ras Mongoloid dimiliki oleh manusia yang tinggal di kawasan Asia Utara, Asia Timur, Asia Tenggara, Madagaskar di lepas pantai timur Afrika, beberapa bagian India Timur Laut, Eropa Utara, Amerika Utara, Amerika Selatan dan Oseania. Manusia yang tergolong dalam ras ini biasanya memiliki ciri-ciri seperti memiliki kulit kuning langsat, kelopak mata *monolid*, mata berwarna coklat sampai hitam, rambut hitam lurus dan memiliki dahi kecil tegas.



Gambar 2. 8 Macam-macam wajah dari ras Mongoloid

(<https://2.bp.blogspot.com/>)

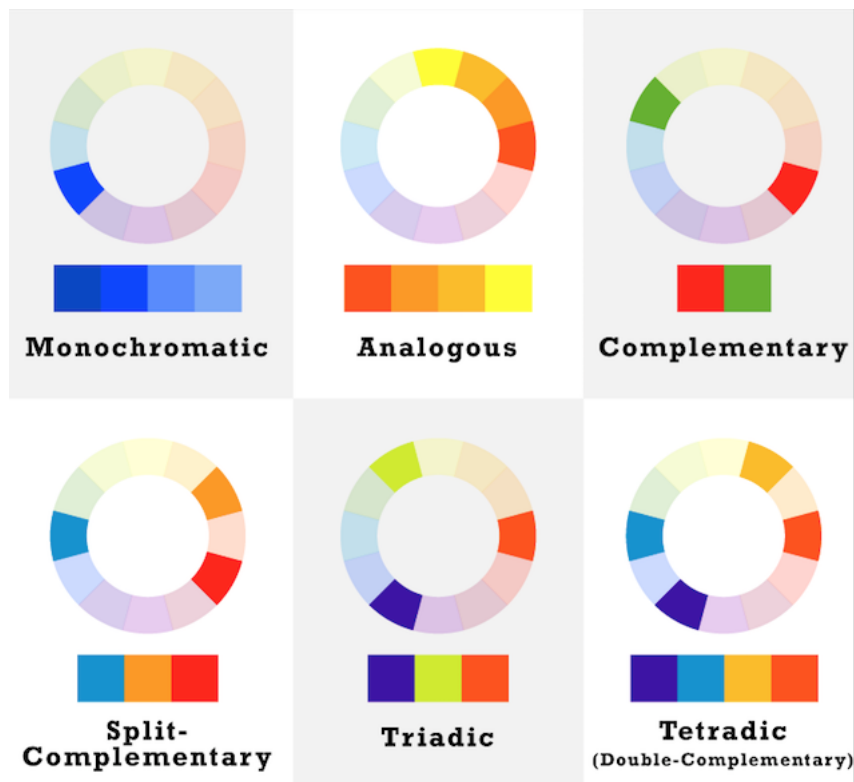
2.6. Warna

Menurut Tillman (2011), warna dapat menceritakan dan memberikan informasi tentang sebuah tokoh dan kisah hidupnya. Dalam perancangan sebuah tokoh juga dibutuhkan adanya pengaplikasian warna yang tepat, karena warna bisa menentukan apakah sebuah tokoh bisa cocok dengan konsep dan juga bisa menyampaikan makna. Pemakaian warna yang tepat pada suatu tokoh bisa

memunculkan kepribadian yang sesuai dengan penonton, sehingga penonton merasa terhubung dengan tokoh yang dibuat tersebut. Warna sendiri merupakan cahaya yang terdiri dari sekelompok kecil gelombang Elektromagnet tipis yang bisa dilihat dan diterima oleh mata manusia di dunia. Di dalam warna terdapat 3 standar utama yaitu *hue*, *value* dan *saturation*. *Hue* merupakan warna asli yang umumnya diketahui oleh banyak orang seperti biru, merah, hijau dan sebagainya. *Value* merupakan tingkat gelap dan terang yang terlihat dari sebuah warna. *Saturation* merupakan tingkat intensitas/kekuatan dari sebuah warna, semakin besar tingkat intensitas sebuah warna maka akan terlihat semakin pekat dan terang, semakin kecil tingkat intensitas maka warna akan terlihat kusam dan mendekati abu-abu. Warna dibedakan menjadi 3 kategori yakni warna primer, sekunder dan tersier. Warna primer terdiri dari merah, kuning dan biru. Warna sekunder terdiri dari hijau, oranye dan ungu. Sedangkan warna tersier terdiri dari ungu biru, hijau biru, kuning hijau, kuning oranye, merah oranye dan merah ungu. Dalam warna juga terdapat skema warna yang dikategorikan menjadi 6 bagian yakni *monochromatic*, *analogous*, *complementary*, *split complementary*, *double complementary* dan *triadic*.

Skema warna *monochromatic* memiliki dasar dari sebuah *hue* yang memiliki variasi berbeda yang diciptakan oleh *lightness* dan *saturation*. Skema warna *analogous* merupakan skema warna yang terdiri dari 2 atau lebih warna yang berdekatan satu sama lainnya, seperti misalnya merah dan oranye. Skema warna *complementary* merupakan skema warna yang terdiri dari 2 warna yang saling berhadapan satu sama lainnya, seperti misalnya merah dan hijau. Skema

warna *split complementary* merupakan skema warna yang terdiri dari 1 warna utama dan 2 warna lain yang saling berdekatan didepannya, seperti misalnya biru dengan oranye dan merah. Skema warna *double complementary* merupakan skema warna yang terdiri dari 2 pasang warna yang saling berhadapan satu sama lain dan membentuk seperti huruf 'x', seperti misalnya biru muda-oranye dengan biru tua-kuning. Skema warna *triadic* merupakan skema warna yang terdiri dari 3 warna utama yang tersebar sehingga membentuk pola segitiga dalam *color wheel*, seperti misalnya hijau, oranye dan biru.



Gambar 2. 9 Skema Warna

(<https://apiumtech.com/>)

Setiap warna yang ada di dalam color wheel memiliki masing-masing arti dan penyimbolan, sehingga warna-warna tersebut bisa berkaitan dengan psikologi seseorang. Persepsi masyarakat tentang penyimbolan warna juga beragam dan

bahkan bisa berbeda satu sama lainnya, misalnya warna hitam sering dikaitkan dengan unsur gaib, mimpi buruk, dosa, putus asa dan sebagainya, namun di negara Amerika Selatan warna hitam menjadi simbol kekayaan. Meskipun warna hitam sering dikaitkan dengan sesuatu yang negatif namun disisi lain terdapat makna positif seperti melambangkan kekuatan, serius, depresi, profesional, berkelas dan sebagainya. Warna kuning memiliki makna seperti kebahagiaan, ceria, intelektual dan optimis. Warna coklat memiliki makna seperti elegan, bersahabat, keakraban, dapat diandalkan, tidak sopan, kasar dan cemar. Merah memiliki makna seperti kepercayaan diri, berbahaya, kekuatan, amarah dan *passion*.

2.7. Karikatur

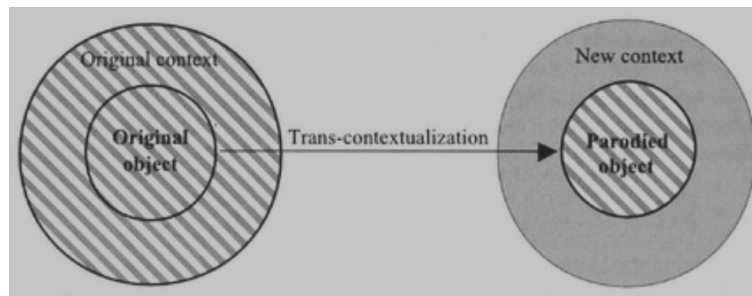
Menurut John Kascht, karikatur merupakan penggambaran dari seorang tokoh dengan menggunakan permainan volume (Richmond, 2011). Menurut Richmond, sebuah karikatur yang baik harus memenuhi 3 elemen utama yaitu *recognizability*, *exaggeration* dan *statement* (Richmond, 2011). *Recognizability* merupakan salah satu elemen penting dalam karikatur, didapatkan dengan mengambil ciri khas dari seorang tokoh misalnya fitur wajah, gaya rambut khas, gaya berpakaianya, atau fitur keunikan lainnya yang membedakan tokoh tersebut dengan tokoh lainnya misalnya pada tokoh Lady Gaga.



Gambar 2. 10 Contoh Karikatur dari Lady Gaga, David Lynch dan Lewis Black
(Richmond, 2011)

2.8. *Theory of Parody*

Menurut Samuel Johnson, parodi merupakan sebuah bentuk tulisan yang berisi tentang pemikiran seseorang pengarangnya dan mendapat sedikit perubahan untuk penyesuaian sehingga menghasilkan sebuah bentuk yang baru (Hutcheon, 2000). Parodi juga bisa diartikan sebagai perwakilan dari gambaran dunia nyata, yang saling hidup berdampingan dan seolah-olah memiliki esensi yang sama, karena parodi merupakan perwakilan dari gambaran dunia nyata, maka parodi telah menggantikan peran obyek asli, sehingga membentuk sebuah bentuk baru tanpa merusak obyek aslinya melainkan hanya merubah fungsi asli dari obyek tertentu.



Gambar 2. 11 Hasil dari Parodi
(Hutcheon, 2000)

Berdasarkan latar belakangnya, parodi memiliki fungsi untuk menyadarkan masyarakat terhadap suatu hal yang perlu dijadikan contoh. Kesadaran yang ditimbulkan oleh parodi memberi keberanian untuk melupakan masa kelam, mengutarakan pendapat dan juga memberi harapan hidup yang lebih baik kepada sejarah.

Parodi sering dianggap sama dengan plagiarisasi, satir dan *pastiche*. Padahal parodi tidaklah sama dengan dengan plagiarisasi, satir, *pastiche*, *quotation* maupun ironi. Seperti plagiarisasi, plagiarisasi merupakan tindak pencurian terhadap ide yang dimiliki oleh orang lain tanpa adanya izin dari pemilik, sedangkan parodi tidak mencuri ide orang lain, melainkan lebih kepada meminjam ide dari orang lain untuk menciptakan sebuah karya yang memiliki sifat estetik. Parodi sering dipakai secara bersamaan dengan satir, oleh karena itu sering kali keduanya dianggap sama. Keduanya memiliki persamaan tujuan yakni mendapatkan perhatian dan penilaian dari orang lain, namun dengan cara yang berbeda, satir memakai kritik secara negatif akan suatu obyek sedangkan parodi lebih kepada pemakaian obyek untuk latar belakang untuk memperlihatkan unsur estetika. *Pastiche* juga sering disamakan dengan parodi, parodi lebih menunjuk

kepada pencarian perbedaan relasi terhadap suatu obyek sedangkan *pastiche* lebih kepada menirukan obyek secara utuh. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa parodi mengandung *pastiche*, dikarenakan terkadang parodi menirukan suatu obyek secara utuh namun dengan motif yang berbeda.

2.9. Talk Show

TV Talk Show atau yang lebih dikenal dengan *talk show* merupakan acara yang berisi tentang topik-topik tertentu seperti halnya pada koran harian dan mulai muncul di era *broadcasting* tahun 2000-an. Menurut sejarahnya, pada awal tahun 1999 *talk show* banyak diisi oleh para figur politik seperti kemunculan sosok Bill Clinton yang merupakan kandidat calon presiden pada talk show *Larry King Live*. Setelah kemunculan sosok politik, topik-topik yang dibahas dalam *talk show* menjadi lebih beragam dari sebelumnya.

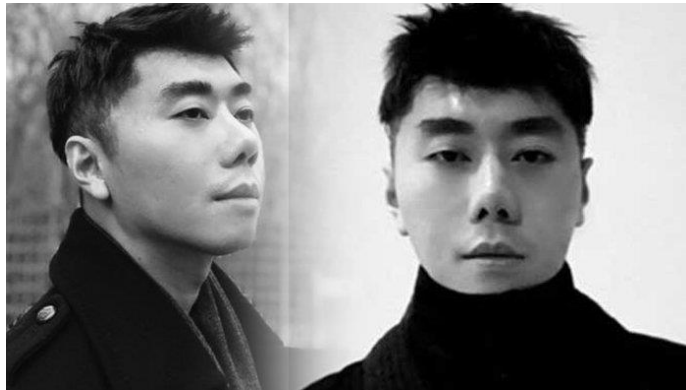
Talk show memiliki ciri khas tersendiri yaitu adanya unsur spontanitas di dalamnya, meskipun semua bahan *talk show* telah di arahkan dan dilatih sebelumnya. Sebuah *talk show* yang baik harus memiliki 4 faktor penting di dalamnya seperti adanya sosok *host*, *present-tense*, *rating* dan *give-and-take*. Menurut Timberg, *host* merupakan seorang pemimpin acara yang berbicara dan berperilaku sesuai dengan acaranya dan sosoknya dianggap sebagai perwakilan dari acaranya (Timberg, 2002). *Host* memiliki peran penting dalam sebuah *talk show*, karena *host* berperan sebagai pemimpin dan penanggung jawab akan kelancaran acara *talk show*, membatasi apa yang boleh dan tidak ditampilkan di depan kamera. Faktor *present-tense* merupakan faktor adanya interaksi dan kedekatan antara *host* dan juga *audience*. Dalam *talk show*, *host* bertugas untuk

berbicara panjang lebar soal topik yang telah dipilih, jika terdapat interaksi antara *host* dan *audience* maka kedekatan antara kedua belah pihak dalam sebuah acara akan terbangun, penonton juga merasa kehadiran mereka juga penting dan merasa nyaman dalam mengikuti alur acara yang di pimpin oleh *host*. *Rating* merupakan tolak ukur penting untuk menentukan posisi dari sebuah *talk show*, sebuah *talk show* yang memiliki jumlah penonton yang banyak juga akan mendapatkan *awareness* dari masyarakat, sehingga saat nama sebuah *talk show* sedang berada di puncak maka *talk show* tersebut juga akan memiliki nilai yang lebih tinggi dari *talk show* lainnya. Faktor *give-and-take* dalam *talk show* dimunculkan secara spontan dan terstruktur, sekaligus juga bisa menjadi *branding*, dari memunculkan *branding* maka *talk show* juga mendapat ekspektasi dari *audience*. Seperti contohnya pada *talk show* yang berkesan profesional banyak mencantumkan kata “Tonight”.

2.10. Public Figure

Public Figure bisa dibidang sebagai tokoh mahir dalam suatu hal sehingga dirinya mampu untuk muncul di banyak media dan berani untuk menyuarakan pendapatnya. Seorang *public figure* memiliki identitas khusus yang berbeda dengan orang awam pada umumnya, mereka berani untuk menyuarakan pendapatnya di hadapan media, serta memiliki kepercayaan dari masyarakat untuk bisa dijadikan panutan dan bisa merubah situasi, seperti misalnya situasi politik, tokoh A mendukung calon pasangan D, karena tokoh A memiliki banyak penggemar maka calon pasangan D yang belum terkenal pun bisa menjadi terpilih karena tokoh A

menyumbang suara terbanyak karena ia merupakan seorang *public figure* yang terkenal.



Gambar 2. 12 Contoh Public Figure yaitu Roy Kiyoshi
(<https://cdn2.tstatic.net/>)