



### **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:**

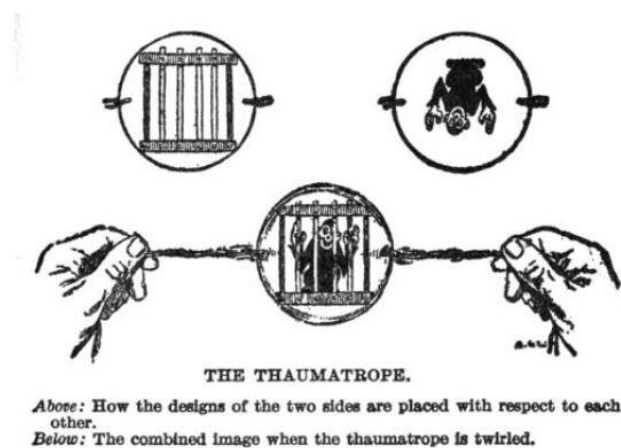
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Animasi

“*Animation is not the art of drawings that move, but rather the art of movements that are drawn,*” sebut Norman McLaren seperti yang dikutip oleh Selby (2013, hlm. 9). McLaren mengatakan bahwa animasi bukanlah seni gambar yang bergerak, melainkan seni gerakan yang digambar. Kata animasi sendiri merupakan serapan dari kata Latin *animare*, yang berarti ‘membuat sesuatu menjadi hidup’. Ini dapat diindikasikan bahwa benda yang tak bergerak diberi ilusi gerakan agar terlihat bergerak.



Gambar 2.1 *The Thaumatrope*  
(Motion Gallery, 2017)

Pada dasarnya, animasi tercipta menggunakan kumpulan gambar dalam *sequence* yang terlihat bergerak menggunakan “*persistence of vision*”, yaitu ketika

mata membaca gambar dengan cepat yang menciptakan ilusi pada mata kita seolah gambar tersebut bergerak.

Menurut Selby (2013), berbeda dengan *live action*, animasi memiliki potensial yang dapat terus berkembang. Dengan kemampuan yang dapat membuat hal yang seolah “tak mungkin” menjadi mungkin, animasi dapat merengguh perhatian audiens dengan cara yang berbeda dan juga ke berbagai latar belakang audiens entah itu tua mau pun muda (hlm. 7).

Sama seperti pekerjaan lainnya, animasi pun memiliki sistem kerja. Sistem kerja atau *workflow* yang dimiliki dikenal dengan “*pipeline*”. *Pipeline* terdiri dari tiga, yaitu *pre-production*, *production* dan *post-production* (Shelby, 2013, hlm. 13). *Pre-production* merupakan tahap perancangan, yaitu dimana semua pembuatan *script*, konsep visual dan *sound* serta ide dieksplor dan dites menggunakan *research* untuk memperkuat materi sebelum ditentukan apakah cocok untuk film atau tidak. Tahap selanjutnya adalah tahap *production* yaitu saat *project* atau film mulai dikerjakan. Lalu tahap terakhir, yaitu tahap *post-production*. Pada tahap terakhir ini, semua hasil dari tahap *production* dikumpulkan dan digabungkan. Tak hanya sekedar digabungkan namun juga disempurnakan entah itu dengan memberi *special effect* atau *compositing* (hlm. 13-17).

## **2.2. Animasi 2D**

Menurut Gunawan (2012), animasi dua dimensi merupakan teknik pembuatan animasi menggunakan dua gambar sumbu axis yaitu X dan Y. Proses pembuatannya animasi ini adalah dengan menggambar di atas selembar kertas, di-

*scan* lalu dipindahkan dalam komputer untuk diubah menjadi *file* digital. Meski begitu, kini pembuatan animasi 2D menggunakan komputer sehingga hasilnya sudah dalam bentuk digital (hlm. 27).

### **2.3. Perancangan Tokoh**

Bancroft (2006) mengatakan bahwa proses perancangan tokoh diawali dengan mendalami *script* serta deskripsi tokoh. Kemudian dilanjutkan dengan membuat batasan perancangan, yaitu dengan menentukan kedudukan tokoh, seperti tokoh utama, sampingan, musuh dan lain-lain. Lalu dilanjutkan dengan mengenali sifat dan perilaku tokoh dan kemudian mencari tahu apakah terdapat *plot points* yang dimiliki cerita yang nantinya akan mempengaruhi rancangan tokoh (hlm. 17).

Sullivan, Alexander, Mintz dan Besen (2013), ada dua hal yang membuat seorang tokoh yang bagus yaitu tokoh yang dapat dipercaya serta tokoh yang mengesankan. Tokoh yang dapat dipercaya berarti memiliki sifat yang jelas, yang dapat dikenali penonton, serta berperilaku sesuai dengan sifat tokoh tersebut. Dengan begitu, tokoh pun dapat mengambil simpati penonton dan meninggalkan kesan yang dalam seiring cerita berjalan (hlm. 115-116).

Seorang tokoh memerlukan sebuah *back story* karena itulah mengkonstruksi bagaimana sifat, tindakan dan keputusan yang diambil tokoh. Dari *back story* maka dapat dibuatlah profil tokoh yang dapat membantu kemajuan tokoh dalam cerita (hlm. 116, 119).

## **2.4. Three-Dimensional Character**

Manusia memiliki tiga dimensi, yaitu fisiologi, sosiologi dan psikologi (Egri, 2009). Tiga dimensi ini menyerupai tiga dimensi yang dimiliki objek yaitu kedalaman, tinggi dan ketebalan. Tiga dimensi ini akan menjadi dasar dari alasan seorang tokoh melakukan tindakan atau perilaku yang dilakukannya serta keputusan yang dibuat. Hal ini karena setiap tindakan pasti berbeda-beda dan bahkan dapat berubah (hlm. 33). Oleh karena itu, dengan mengetahui asal atau dasar bagaimana terbentuknya seorang tokoh tersebut, setiap tindakan dan perilaku pun dapat lebih dimengerti sepenuhnya.

### **1. Dimensi Fisiologis**

Dimensi pertama diantara ketiganya adalah fisiologis, yang berhubungan dengan bentuk fisik seorang tokoh. Keadaan fisik setiap orang berbeda-beda; ada yang bertubuh tambun, tinggi, kurus, berkulit gelap atau berwajah jelek. Namun keadaan fisik tidak hanya sebatas apa yang dapat dilihat, melainkan juga kondisi kesehatannya atau dalam diri tokoh (Egri, 2009, hlm. 33). Misalkan, memiliki kekurangan seperti tidak dapat mendengar, atau memiliki penyakit keras seperti kanker. Keadaan fisik seorang tokoh mempengaruhi keadaan mental tokoh tersebut bahkan sampai kebiasaannya. Seperti misalkan, seseorang yang memiliki diabetes akan menghindari makanan yang memiliki tingkat kalori dan gula yang tinggi, karena menurutnya menjadi sehat adalah yang terpenting, sehingga ia pun lebih berhati-hati dalam memilih makanan.

## 2. Dimensi Sosiologi

Yang kedua adalah sosiologi. Sosiologi berhubungan dengan keadaan sosial dimana tokoh itu tumbuh. Seperti misalkan kondisi keuangan, keluarga, tempat tinggal, lingkaran pertemanan, bahkan hal-hal yang disukai maupun tidak disukainya. Seseorang yang dibesarkan di keluarga yang berkecukupan berbeda dengan orang yang tidak. Contohnya seperti saat diberi uang. Orang yang berpenghasilan cukup tidak masalah untuk menggunakannya, seperti untuk membeli barang tertentu atau semacamnya, dibandingkan orang yang tidak berkecukupan, yang lebih bertendensi untuk menyimpannya dan menggunakannya disaat yang dibutuhkan.

## 3. Dimensi Psikologis

Dimensi yang terakhir adalah dimensi psikologis. Dimensi psikologis adalah gabungan dari dua dimensi di atas yang akhirnya membentuk sifat, ambisi, perilaku seorang tokoh (hlm. 34). Kombinasi dari kedua dimensi tersebut memberikan nyawa pada tokoh sehingga terasa lebih hidup. Selain itu dengan dimensi ini, maka kita dapat lebih melihat motivasi yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu. Perumpamaannya adalah, fisiologi dan sosiologi tokoh tersebut adalah sebab dan psikologi adalah akibatnya. Karena itulah psikologi dikatakan sebagai penjelas mengapa tokoh melakukan apa yang mereka lakukan.

      Seperti misalkan; seorang anak memiliki luka di wajahnya (fisiologis) + Teman-teman di sekolahnya menertawakannya karena mereka

menganggapnya aneh (sosiologis) = Anak tersebut menjadi tidak percaya diri karena luka yang dimilikinya dan bahkan membenci luka tersebut karena membuatnya ditertawai oleh teman-temannya (psikologis).

Ketiga dimensi ini saling berhubungan dan tidak dapat dipisah atau dihilangkan salah satunya. Hal ini karena ketiga dimensi tersebut bergabung lalu menciptakan satu unsur penting atau menonjol dari seorang tokoh. Sehingga bila dihilangkan, maka tak sempurna tokoh tersebut (Egri, 2009, hlm. 38).

#### **2.4.1. Bentuk Tubuh**

Sloan (2015) mengutarakan salah satu cara mengkategorikan bentuk tubuh adalah dengan otot tubuh dan lemak, yang dikenal dengan *somatotypes* (hlm. 6).

*Somatotypes* dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. *Ectomorphs*

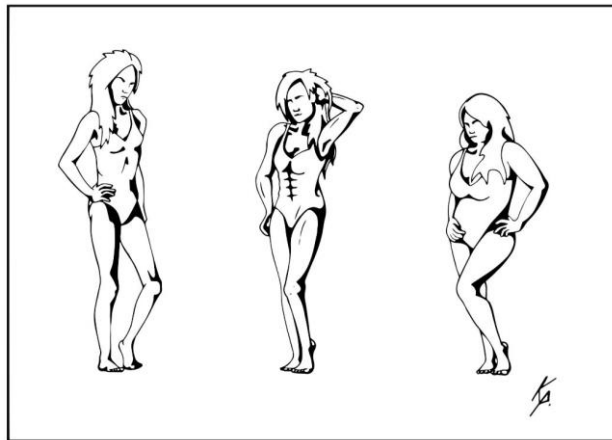
Memiliki tipe tubuh yang kurus, tinggi di atas rata-rata dan metabolisme yang tinggi sehingga memiliki lemak dan otot yang sedikit. Dikenal cepat karena memiliki tubuh yang ringan. Selain itu *ectomorph* memiliki sifat perhatian, kreatif, lihai dan introvert.

2. *Mesomorphs*

Memiliki tipe tubuh yang besar dan solid dengan otot yang kuat dan tulang yang besar seperti seorang atlet. *Mesomorph* cocok untuk kegiatan yang berhubungan dengan kekuatan fisik dan memiliki tipe sifat yang berani, dominan, kompetitif dan memiliki tendensi untuk mengambil risiko.

### 3. *Endomorphs*

Memiliki tipe tubuh yang lebih banyak lemak dibandingkan otot. Berciri khas memiliki bertubuh pendek, bulat dan tambun dengan lengan dan kaki yang kuat. Bersifat humoris, ramah, menyenangkan dan biasanya lebih memilih makan dibandingkan berolahraga.



Gambar 2.2 Bentuk Tubuh

(Virtual character design for games and interactive media, 2015)

Ketiga kategori *somatotype* ini dapat digunakan untuk mempermudah memberi kesan kepada penonton mengenai sang tokoh, terutama bila waktu yang dimiliki sedikit (hm. 8).

#### 2.4.2. Bentuk

Pengaplikasian bentuk dalam perancangan tokoh sudah biasa digunakan terutama bentuk-bentuk dasar, yaitu lingkaran, segitiga dan persegi. Penggunaan bentuk dasar ini biasa diterapkan untuk menyederhanakan elemen-elemen yang



kompleks. Berikut adalah arti dari bentuk-bentuk dasarnya (Sloan, 2015, hlm. 28-29).

1. Lingkaran

Lingkaran memiliki dua tendensi arti yaitu muda (*youth*) dan kebaikan. Lingkaran juga dapat dikaitkan dengan *circular* atau bundar yang memiliki sifat lucu, polos, kekanak-kanakkan. Lingkaran cocok digunakan untuk tokoh lebih konvensional atau tidak kompleks serta dengan target audiens untuk anak-anak.

2. Segitiga

Segitiga memiliki arti berbeda tergantung penggunaannya. Yang pertama adalah stabilitas dan kekuatan, bila ujung segitiga tersebut menghadap ke atas. Yang kedua, bila ujung segitiga menghadap ke bawah, memiliki arti ringkih, tidak stabil dan ketegangan. Namun secara keseluruhan segitiga disimpulkan menjadi dua arti yaitu energy dan temperamen. Segitiga biasa digunakan untuk tokoh antagonis (segitiga menghadap ke atas) dan tokoh hero (segitiga menghadap kebawah).

3. Persegi

Diantara kedua bentuk lainnya, persegi dianggap sebagai bentuk yang paling kuat dengan arti kokoh, maskulin, rasionalitas dan kesucian. Persegi biasa digunakan untuk menggambar tokoh laki-laki dewasa, terutama *superhero*.

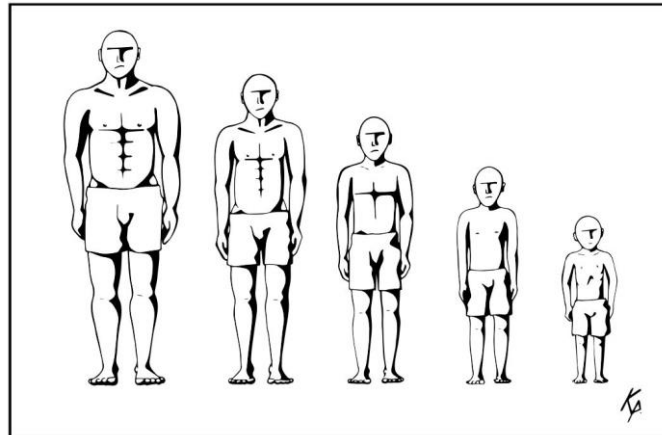


Gambar 2.3. Penggunaan Bentuk Dasar  
(Virtual character design for games and interactive media, 2015)

Sullivan, Alexander, Mintz dan Beser (2013) mengatakan bahwa tokoh dikonstruksi berdasarkan kombinasi dari bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga dan persegi. Penggabungan ini adalah untuk mengejar visual tokoh agar lebih menarik serta untuk menonjolkan kepribadian sang tokoh terutama bila dijejerkan dengan tokoh lain. Bila sang tokoh berkontras dengan yang lainnya, maka akan menciptakan dinamik antar yang satu dengan yang lainnya dan membatu cerita pula untuk menjadi lebih menarik (hlm. 115-116).

#### **2.4.3. Proporsi**

Membuat anatomi sebuah tokoh tak akan lepas dengan proporsi tubuhnya. Dengan mengetahui proporsi tokoh yang benar, tokoh pun dapat diketahui apakah sudah memiliki anatomi yang tepat. Terutama bila *style* yang dikejar adalah realis, maka proporsi yang dimiliki pun haruslah tepat. Ukuran ideal seorang tokoh adalah delapan ukuran kepala. Untuk remaja berukuran tujuh kepala, anak-anak lebih besar enam kepala, anak-anak kecil lima kepala dan balita empat kepala (Sloan, 2015, hlm. 5).



Gambar 2.4. Proporsi

(Virtual character design for games and interactive media, 2015)

Meski begitu, penggunaan proporsi dapat pula digunakan untuk *style* yang dilebih-lebihkan. Contohnya dalam film *Little Big Planet* (2008), tokoh Sackboy memiliki proporsi kepala yang lebih besar daripada yang seharusnya. Hal ini bertujuan untuk menonjolkan sifat kekanak-kanakan dan kelucuan seorang bayi yang memang dikejar dalam film.

Selain itu, menurut Sloan (2015) penggunaan proporsi tubuh ini juga dapat digunakan untuk membedakan umur seorang tokoh dengan yang lainnya dan menunjukkan relasi antar tokoh. Contohnya pada game *The Last of Us* dimana tokoh Ellie dan Joel didesain agar memiliki proporsi yang cukup signifikan untuk menonjolkan relasi ayah dan anak di antara keduanya. Meski tak sedikit seorang remaja pada umumnya memiliki tinggi yang tak jauh atau bahkan sama dengan orang dewasa (hlm. 5-6).

#### 2.4.4. Siluet

Dengan menghilangkan seluruh atribut internal dan warna, seorang tokoh haruslah dapat dikenal melalui *outline* tubuhnya, bahkan dari pose-pose yang berbeda. Hal inilah yang disebut dengan siluet. Ini dapat menjadi salah satu bantuan untuk mendekonstruksi visual tokoh (Sloan, 2015, hlm. 31). Bentuk dan garis merupakan dua dari faktor siluet, namun ada faktor lain yang dapat digunakan saat menganalisis siluet:

##### 1. *Recognizability*

Aspek paling penting dalam siluet adalah membuat tokoh yang istimewa atau *distinctive*. Faktor pertama kegunaannya adalah untuk memperkuat visual tokoh, yaitu dengan menggunakan bentuk, garis dan proporsi untuk menguji apakah sudah bagus atau tidaknya desain tokoh, dan yang kedua adalah agar tokoh dapat mudah dikenali meski berbaur dengan *background*.

##### 2. *Hierarchy*

Hierarki visual adalah memperkuat *recognizability* seorang tokoh dengan menggunakan elemen-elemen visual yang ada untuk menonjolkan bagian-bagian tokoh tersebut dengan tokoh lainnya, atau untuk merefleksikan relasi dengan tokoh lain. Ada tiga kunci konsep untuk ini, yaitu:

##### a. *Contrast*

Perbedaan yang kontras seperti contohnya ukuran, memperlihatkan perbedaan dominan antara satu tokoh dengan yang lain.

##### b. *Repetition*

Penggunaan salah satu bentuk yang khas antar karakter untuk memperlihatkan asosiasi di antara mereka dan menciptakan tema visual.

c. *Alignment*

Penggunaan bentuk atau susunan yang seragam antar tokoh untuk menciptakan urutan susunan yang kuat dan tidak adanya individualitas yang berbeda.

3. *Functionality*

Meski kepentingan visual siluet sangat penting, desain juga harus mempertimbangkan seberapa pentingnya fungsi yang ditaruh dalam desain agar tokoh tampak masuk akal untuk berada dalam dunia mereka. Contohnya seperti kegunaan kostum dan penempatan senjata yang dibawa oleh tokoh harus diletakkan di tempat yang sesuai agar tidak mengganggu cara berjalan sang tokoh.

4. *Metaphor*

Dengan menggunakan garis dan bentuk, tokoh dapat dianalisa apakah tokoh tersebut merupakan metafora atau bukan. Ini dapat dilihat dengan melihat outline keseluruhan tokoh dan mengkoneksikannya dengan bentuk dari alam, seni atau ikon yang sudah ada. Metafora ini dapat membantu untuk menonjolkan kepribadian tokoh atau menguatkan unsur cerita.

5. *Dynamism*

Yang terakhir adalah dinamisme. Secara harfiah adalah rancangan tokoh harus dapat menyesuaikan perubahan tokoh. Dalam cerita, tokoh dapat

berubah, entah itu secara fisik maupun visi yang dimilikinya. Rancangan tokoh pun harus dapat menyesuaikan keadaan tersebut, agar terlihat bahwa tokoh tidak hanya berubah secara internal melainkan juga secara eksternal. Contoh lainnya adalah saat tokoh bergerak. Tokoh saat berdiri bisa saja berbeda saat berlari. Namun tokoh harus tetap terlihat dinamis dan dikenal bahwa itu sang tokoh.

#### **2.4.5. Fitur Wajah**

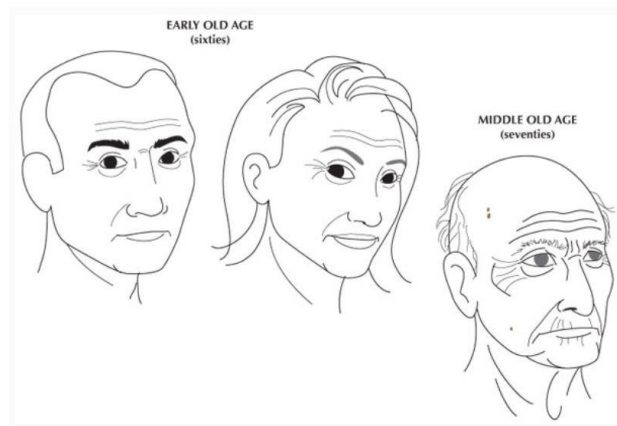
Bancroft (2012) mengatakan, ada empat elemen yang dimiliki wajah untuk berekspresi, yaitu mata, alis, mulut dan hidung. Di antara keempat aspek tersebut, mata adalah aspek terpenting. Terdapat berbagai bentuk mata, contohnya seperti *almond*, lingkaran dan sebagainya. Melalui bentuk-bentuk tersebut, sifat dan etnis seorang tokoh dapat diketahui (hlm. 29-30). Lalu ditambahkan dari Sloan (2015) laki-laki dan perempuan memiliki ciri wajah yang berbeda. Hal ini lebih dipengaruhi oleh aspek biologis dibanding psikologis. Contohnya adalah wajah laki-laki cenderung memiliki tulang dagu dan alis yang lebih jelas. Sementara wajah wanita dikenal tidak memiliki perubahan yang signifikan saat beranjak dewasa. Oleh karena itu garis wajah wanita cenderung lebih halus, dan lebih kecil dibanding laki-laki (hlm. 10-11).

Menurut Medlej (2014), orang-orang yang sudah menginjak umur 60 tahun ke atas disebut sebagai lansia. Pada usia ini, garis atau kerutan pada wajah semakin jelas terlihat. Contohnya pada bagian dahi, sekitar mata dan dari hidung ke mulut (atau disebut juga sebagai garis tawa). Munculnya kantung mata, alis dan rambut menipis dan kulit wajah tidak elastis sehingga terlihat menggantung di

rahang dan leher. Selain itu, ada beberapa hal penuaan yang dapat dibedakan berdasarkan gender. Untuk wanita, bulu mata tidak selentik atau sejelas saat muda dan bibir menipis. Untuk laki-laki, rambut lebih cepat menipis atau rontok dibanding perempuan dan dapat dilihat melalui garis rambutnya yang melebar.

Saat menginjak umur 70 tahun, tanda-tanda lainnya dapat dilihat melalui otot dan tanda penuaan yang semakin jelas dan muncul karena kulit yang menipis. Lalu ujung telinga dan hidung terkulai, warna mata dan bibir menipis, serta garis di sekitar mulut dan leher semakin banyak serta jelas.

Selain itu tiap-tiap unsur pada wajah memiliki arti yang berbeda-beda. Contohnya menurut Maki (2006), alis mata yang tipis memiliki lambang keterbukaan, sementara alis yang tebal memiliki arti ketertutupan. Lalu mata bentuk mata memiliki arti yang berbeda pula. Mata yang besar melambangkan sifat yang terbuka, sementara mata yg kecil dan meruncing memiliki arti kewaspadaan dan hati-hati (hlm. 34-39).



Gambar 2.5. Wajah lansia berumur 60 dan 70 tahun  
(Human Anatomy Fundamentals: Advances Facial Features, 2014)

#### 2.4.6. Warna

Menurut Tillman (2011), warna dapat menunjukkan cerita yang dimiliki tokoh. Warna juga dapat membantu menunjukkan koneksi antar tokoh. Arti setiap warna berbeda dari satu dan yang lainnya (hlm. 110). Ditambahkan oleh Sloan (2015), warna dapat dibagi berdasarkan temperaturnya serta dikategorikan dalam suatu skema warna (hlm. 35). Penggunaan *color wheel* dapat membantu menjelaskannya. Berikut penjelasan mengenai *hue*, *saturation*, skema warna serta makna dari beberapa warna:

1. *Hue* dan *Saturation*

- a. *Hue*

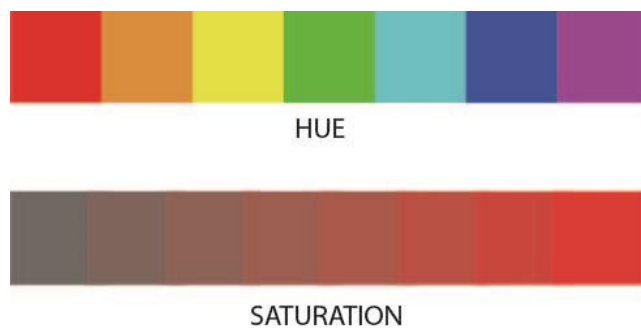
Sloan menjelaskan bahwa *hue* merupakan apa yang kita sebut sebagai warna. *Hue* adalah deretan warna yang dapat dilihat dari *color wheel*. Pada dasarnya, warna dibagi menjadi dua, yaitu warna hangat dan warna dingin (hlm. 35). Ditambahkan oleh Pitcher (2008), warna hangat memberi ilusi atau kemajuan pada gambar. Sementara warna dingin memberi ilusi kemunduran atau kejauhan. Warna yang digolongkan dalam warna hangat adalah merah, oranye dan kuning. Sementara warna yang digolongkan sebagai warna dingin adalah biru, ungu dan hijau (hlm 98).

- b. *Saturation*

Sloan (2015) menyatakan, *saturation* merupakan tingkat kemurnian dari *hue*. Warna terlihat semakin *colorful* bila tingkat *saturation* pada warna tersebut semakin tinggi. Warna yang memiliki *saturation* tinggi memiliki kesan yang berani dan dapat digunakan untuk menguatkan konotasi dari



warna tersebut. Saturation dapat digunakan untuk membedakan satu tokoh dan yang lain. Warna keabu-abuan tercipta bila warna tersebut memiliki saturation yang rendah dan dapat menciptakan kesan yang lebih realistis serta dewasa. Hal ini membuat tokoh terlihat lebih jauh dan sulit dianalisis (hlm. 35-36).



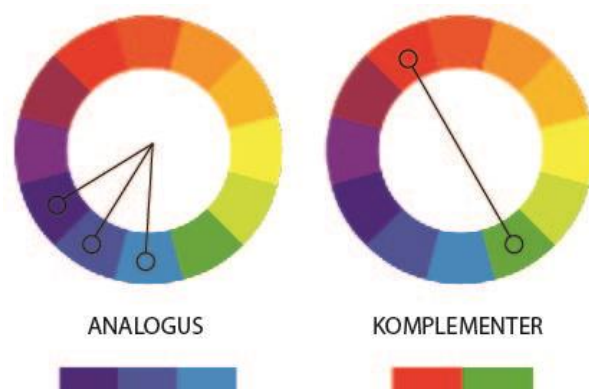
Gambar 2.6. *Hue dan Saturation*  
(Sloan, 2015)

## 2. Skema Warna

Terdapat berbagai jenis skema warna dan di antaranya adalah analogus, komplementer dan triad. Menurut Solan (2015), analogus adalah skema warna yang saling berdekatan di *color wheel* dan menciptakan kesan kontinuitas yang terlihat natural. Penggabungan skema warna ini pada tokoh dapat menciptakan rasa harmoni dan ketenangan tanpa adanya kontras yang mencolok. Selain itu, analogus dapat membantu penggunaan warna hangat atau dingin dengan lebih luas (hlm. 37).

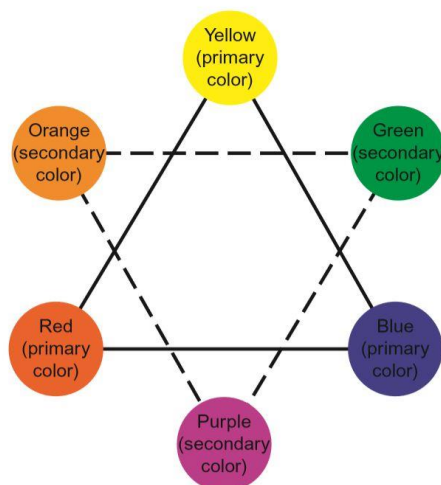
Komplementer adalah skema warna yang menggunakan dua warna berlawanan dari *color wheel*. Warna yang digunakan dari skema

komplementer dapat menghasilkan warna yang netral. Bila diaplikasikan pada tokoh, skema warna ini dapat menimbulkan kontras yang nyaman pada mata dan menimbulkan kesan seimbang. Komplementer juga dapat digunakan bila ingin menonjolkan suatu unsur pada tokoh dan sulit digunakan bila menggunakan banyak pilihan warna.



Gambar 2.7. Skema Analogus dan Komplementer  
(Sloan, 2015)

### 3. Psikologi Warna



Gambar 2.8. Warna-warna Primer dan Sekunder  
(Creative Character Design, 2011)

Tillman (2011) menjelaskan bahwa tiap-tiap warna memiliki arti yang berbeda. Penggunaan warna dapat mempengaruhi tiap tokohnya. Warna yang sering digunakan dalam desain tokoh adalah warna-warna dasar seperti merah, kuning, oranye, biru, hijau dan ungu. Sebelumnya telah dijelaskan mengenai warna hangat dan warna dingin. Pembagian warna tersebut dapat lebih mudah dimengerti ketika mengetahui arti dari warna-warna tersebut. Warna hangat adalah merah, oranye dan kuning. Menurut Tillman (2011), merah memberikan kesan aksi, berani, bahaya, kekuatan, semangat, amarah dan cinta. Lalu kuning memberikan kesan kebijaksanaan, kesenangan, kepintaran, kenyamanan. Namun juga memberi kesan negatif seperti kecemburuan, pengecut dan penyakit. Lalu terakhir oranye memberi kesan seperti kegembiraan, antusiasme, kreatifitas, sukses, semangat, menarik, gengsi atau wibawa dan iluminasi (hlm. 113).

Selain warna hangat, ada pula warna dingin. Warna dingin terdiri dari warna biru, ungu dan hijau. Tillman menyatakan bahwa warna biru memberi kesan kepercayaan, kepintaran, *faith*, kesehatan, keseriusan, kedamaian dan honor. Namun juga memberi kesan negatif seperti dingin dan sedih. Lalu warna ungu memberi kesan seperti elegan, misteri, royalitas, sihir, ambisi, kekayaan, kreatifitas, independen, bangsawan, dan kepuasan. Terakhir warna hijau memberi kesan seperti alam, daya tahan, pertumbuhan, harmoni, keamanan, uang, optimis, muda (*youth*) dan kejujuran (hlm. 113-114).

Selain warna-warna di atas, ada pula warna hitam dan putih yang belum tercantum. Menurut Tillman (2011) hitam memberi kesan seperti kekuatan, elegan, formalitas, kesedihan, kematian, depresi dan berkabung. Sementara warna putih memberi kesan seperti kebersihan, hal yang baru, ketenangan, cahaya, kebaikan (hlm. 114).

#### 2.4.7. Kostum

Kaily (2019), mengatakan salah satu terbentuknya watak atau karakter seseorang berasal dari pengaruh eksternal, seperti lingkungan hingga orang-orang yang ada di sekitarnya (hlm. 11). Seseorang akan menyaring dan menentukan sendiri bagaimana watak atau karakter yang ingin mereka bangun. Watak tersebut nantinya akan tercerminkan melalui penampilan luar atau pakaian yang mereka kenakan. Hal ini didukung dengan pernyataan Bancroft mengenai kostum, yaitu penggunaan kostum pada tokoh juga mempengaruhi kepribadian sang tokoh (hlm. 60).



Gambar 2.9. Perancangan kostum pada tokoh

(*Character Design: Learn the art of cartooning step by step*, 2011)

Menurut Bancroft (2006), tokoh yang sama akan terlihat dan ditangkap berbeda oleh audiens bila baju yang dikenakan berbeda. Misalkan tokoh yang mengenakan pakaian berlapis-lapis dan tertutup akan ditangkap sebagai pribadi yang *passive*. Berbeda dengan tokoh yang *energetic* yang akan lebih berpakaian dengan pakaian yang membuatnya mudah bergerak (hlm. 60).

Cohen (2011) menyatakan bahwa kostum juga dirancang agar audiens dapat dengan mudah mengenali tokoh, terutama ketika tokoh terdapat lebih dari satu. Gaya rambut dan aksesoris juga dapat membantu mempertegas tokoh karena keduanya secara tidak langsung mempengaruhi siluet dan bentuk yang dimilikinya. Maka hanya dengan sekali lihat, audiens dapat membedakan satu tokoh dengan tokoh yang lain karena karakteristik tokoh yang berbeda. Oleh karena itulah, kostum berperan besar dalam menggambarkan watak atau karakter seorang tokoh.

## **2.5. Hierarki**

Menurut Bancroft (2006), ketika merancang suatu tokoh maka perlu mengetahui hierarki tokoh tersebut. Hierarki yang dimaksud dalam hal ini adalah tingkat simplisitas atau realisme pada suatu desain tokoh. Cara menentukannya ialah dengan mengetahui jenis peran serta fungsi yang dimiliki tiap tokoh dalam cerita. Ada 6 jenis faktor hierarki, yaitu:

### *1. Iconic*

Tokoh *iconic* memiliki desain yang simple dan terlihat hampir tidak nyata karena biasa digambar tidak ekspresif. Selain itu mata yang digambarkan

dalam tokoh hanya pupil mata atau berbentuk bola saja. Contohnya dapat dilihat dari desain tokoh Mickey Mouse dan Hello Kitty.



Gambar 2.10. Tokoh *iconic*  
(Creating Characters with Personality, 2006)

## 2. *Simple*

Tokoh *simple* dirancang sedikit menyerupai tokoh *iconic*. Meski begitu, tokoh *simple* dibuat memiliki wajah yang lebih ekspresif dan tidak flat seperti tokoh *iconic*. Tokoh ini biasa digunakan untuk tokoh TV atau website. Contoh tokoh yang dapat dilihat adalah Fred Flinstone, Sonic the Hedgehog serta Dexter's Lab.



Gambar 2.11. Tokoh *Simple*  
(Creating Characters with Personality, 2006)

### 3. *Broad*

Tokoh *broad* digunakan untuk kebutuhan humor dan kartun. Maka dari itu, tokoh ini biasa didesain memiliki mata dan mulut yang besar serta sangat ekspresif. Karena fokus humor dalam tokoh ini bukan pada akting melainkan visualnya. Contoh tokoh ini adalah Roger Rabbit dan serigala dalam kartun Tex Avery.



Gambar 2. 12. Tokoh *Broad*  
(Creating Characters with Personality, 2006)

#### 4. *Comedy relief*

Berbeda dengan tokoh *broad* yang menyampaikan gaya humor dengan visual, penyampaian tokoh *comedy relief* menggunakan *gesture* dan *dialog*. Oleh karena itu anatomi wajah tokoh ini tidak terlalu luas dan lebih dibantu dengan acting yang halus di beberapa saat dalam film. Contoh tokoh ini adalah Mushu, Nemo dan Kronk.





Gambar 2. 13. Tokoh *Comedic relief*  
(Creating Characters with Personality, 2006)

#### 5. *Lead character*

Tugas utama tokoh *lead character* adalah agar audiens dapat merasa terhubung dengan mereka. Untuk itu, desain tokoh ini harus memiliki ekspresi wajah, akting serta anatomi tubuh yang realistis hingga mendekati dunia nyata. Contoh tokoh *lead character* adalah tokoh-tokoh *princess* Disney, seperti *Sleeping Beauty* dan *Cinderella*, serta Moses dari *Prince of Egypt*.



Gambar 2. 14. Tokoh *lead character*  
(Creating Characters with Personality, 2006)

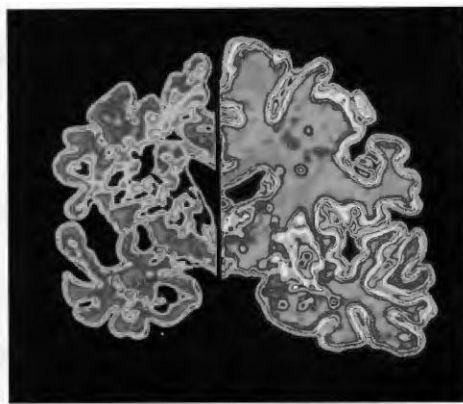
## **2.6. Neurocognitive Disorder**

Penyakit Neurokognitif merupakan akibat dari kondisi medis yang menyebabkan gangguan atau kerusakan pada kesadaran seseorang atau dapat pula berasal dari keracunan atau penarikan zat. Gangguan ini sering terjadi di usia tua. Contohnya akibat dari gangguan ini adalah defisit memori, gangguan bahasa, gangguan dalam merencanakan dan mengorganisir sesuatu serta kesulitan untuk mengenali sebuah objek (Nolen-Hoeksema, 2013, hlm. 304).

### **2.6.1. Alzheimer**

Alzheimer merupakan salah satu penyakit utama yang sering ditemukan di penyakit neurokognitif. Alzheimer ditemukan pertama kali oleh Alois Alzheimer pada tahun 1906. Terdapat seorang pasien wanita berumur 51 tahun yang

kehilangan ingatan dan disorientasi. Ketika pasien tersebut meninggal empat tahun kemudian, jasadnya pun diautopsi dan ditemukanlah bahwa filamen dalam sel saraf di otaknya terbelit-belit. Nantinya diketahui belitan ini disebut *neurofibrillary tangles* yang umum ditemukan di otak pengidap Alzheimer (Nolen-Hoeksema, 2013, hlm. 307).



Gambar 2.15 Perbandingan Otak Pengidap Alzheimer dan Orang Sehat  
(Abnormal psychology (6<sup>th</sup> edition), 2013)

Gatz (seperti dikutip oleh Nolen-Hoeksema, 2013, 306) menyatakan, dua per tiga seluruh kasus penyakit neurokognitif adalah Alzheimer. Tahap awal penyakit ini adalah hilang ingatan ringan, lalu ketika penyakit tersebut semakin parah, kehilangan ingatan dan disorientasi semakin terlihat. Gejala-gejala kejiwaan ditemukan dalam dua per tiga pasien Alzheimer. Gejala tersebut mencakup disforia, mudah marah, apatis dan *agitation*. Ketika penyakit semakin parah, pasien akan menjadi kasar dan mengalami gejala-gejala seperti halusinasi dan delusi (hlm. 306-307).

Alzheimer biasa diidap saat berumur 65 tahun. Namun ini tidak mengurangi kemungkinan munculnya sebelum atau sesudah umur tersebut. Delapan sampai sepuluh tahun setelah diagnosis, biasanya pengidap Alzheimer meninggal. Hal ini dikarenakan akibat dari kemunduran fisik si pengidap, atau penyakit lainnya yang sering ditemukan di usia tua seperti penyakit jantung.

Gatz (seperti yang dikutip oleh Nolen-Hoeksema, 2013, 311) mengatakan bahwa wanita lebih sering ditemukan terserang penyakit Alzheimer dibanding pria. Salah satu alasannya kemungkinan karena wanita cenderung hidup lebih lama dibanding pria sehingga dapat terserang penyakit tersebut. Meski begitu, di antara pria dan wanita yang memiliki penyakit Alzheimer, wanita menunjukkan lebih banyak kerusakan kognitifnya.

### **2.6.2. Penyebab Alzheimer**

Salah satu penyebab utama penyakit Alzheimer adalah faktor genetik. Dikutip oleh Nolen-Hoeksema (2013), Gatz mengatakan, “Menurut silsilah keluarga penderita Alzheimer yang telah dipelajari, 24 hingga 49 persen dari kerabat inti pasien dengan Alzheimer akan terjangkit penyakit tersebut.” (hlm.307). Penelitian mengenai Alzheimer terus dikembangkan, termasuk penelitian dengan gene yang kemungkinan berhubungan dengannya. Di antara gene lain, yang seringkali terikat dengan penyakit tersebut adalah apolipoprotein E gene (ApoE) yang berada di *chromosome* 19. Gene tersebut mengatur protein ApoE yang terlibat dalam pengangkutan protein kolesterol melalui darah (hlm. 308).