**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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

# BAB II

# TINJAUAN PUSTAKA

## *2.1.* Animasi

Animasi merupakan sebuah rangkaian gambar diam yang disusun dalam sekuensi gerakan tertentu dan dijalankan secara berurutan, sehingga menimbulkan ilusi terhadap mata penonton seolah-olah rangkaian gambar itu adalah satu gambar yang bergerak membentuk naratif. Moreno (2014) menyampaikan bahwa selama bertahun-tahun, teknik-teknik animasi telah berubah dan mengalami evolusi, mulai dari menggunakan alat-alat sederhana yang hanya dapat mensimulasikan gerakan animasi lewat beberapa *frame* sampai mampu membuat animasi dalam 3D yang kompleks dengan perangkat digital.

Dalam membuat animasi, baik itu animasi 2D, animasi *stop motion* maupun animasi komputer, animator menggunakan bahan baku dasar yang sama yaitu "waktu" dan "*timing*". *Timing* merupakan hal dan aspek yang paling mendasar dalam sebuah animasi. Setiap animator menggunakan "waktu" dan "*timing*" sesuai dengan visi mereka sendiri sehingga pengunaan waktu antara animator bervariasi. Pendekatan dan penggunaan waktu yang bervariasi membantu membuat variasi dalam pelaksanaan gaya animasi, baik itu untuk komedi, tragedi, maupun abstrak. Unit dasar waktu yang dihadapi oleh animator ditentukan oleh laju yang disebut sebagai *frame per second* (fps). *Frame per*

*second* ditentukan oleh rekaman dan proyeksi dari masing-masing layer yang sudah dibuat (LaMarre, 2009).

### 2.1.1. Limited animation

*Limited animation* adalah salah satu jenis animasi yang menggunakan teknik terbatas sehingga gerakan dalam animasi tidak terlihat halus maupun natural. LaMarre (2009) menjelaskan bahwa *limited animation* tidak berusaha untuk memproduksi gerakan yang halus dan natural seperti gerakan dalam *full animation*, berbeda dari jenis animasi lain pada umumnya. Namun perlu diperhatikan pula bahwa *limited animation* juga memerlukan keterampilan yang sama dari animator ketika membuat *full animation*. Salah satu aturan yang paling terkenal dalam membuat limited animation adalah gambar yang dihasilkan dalam satu detik animasi tidak boleh lebih dari enam (Whitaker, 1981, hlm. 1). *Limited animation* sendiri awalnya dipakai oleh para animator untuk dapat membuat serial animasi yang berdurasi panjang tanpa perlu mengeluarkan tenaga dan *budget* yang berlebihan.

Saat animasi mulai menjadi bentuk hiburan yang mainstream di televisi pada tahun 1960-an, para animator yang bekerja di Disney mulai memperhatikan budget yang harus dikeluarkan (White, 2006). Membuat satu menit animasi memakan waktu hingga dua sampai tiga bulan, apalagi membuat sebuah serial animasi dengan berdurasi 30-60 menit. Oleh karena itu, animator Disney mencari cara baru dalam membuat animasi panjang dengan gambar yang sedikit dan melakukan beberapa eksperimen sampai akhirnya membuat jenis animasi baru yaitu *limited animation* (LaMarre, 2009, hlm. 188). Berbeda dengan *full*

*animation*, *limited animation* tidak dianggap sebagai sebuah “seni” dalam dunia animasi. Pemikiran ini membuat *limited animation* hanya diasosiasikan dengan acara serial animasi pada tahun 1960-an di televisi dengan *budget* yang rendah.

Serial-serial animasi yang dimaksudkan tersebut seperti Top Cat, Yogi Bear, The Flintstones, dan sebagainya. *Limited animation* cenderung untuk lebih mendukung desain grafis daripada animasi karakter. *Frame per second* yang digunakan dalam *limited animation* biasanya kurang dari 24 *frame per second*, sebab itulah gerakan animasi yang ada pada *limited animation* lebih kaku dan gambar yang ada pada *limited animation* biasanya tidak terlalu detail (LaMarre, 2009, hlm. 185-187). *Limited animation* digunakan oleh para animator yang kekurangan waktu, tenaga, dan ekonomi, untuk menggantikkan *full animation*. Dengan menggunakkan *limited animation*, animator bisa membuat aksi ilusi dalam animasi yang terlihat bagus sambil memperhatikan *budget* yang dikeluarkan.

## 2.2. Tokoh

Tokoh termasuk dalam salah satu unsur atau elemen yang paling esensial dalam sebuah cerita. Sebuah cerita yang paling menarik pun tidak akan berhasil dibuat jika karakter yang ada didalamnya membosankan. Oleh karena itu, pembuatan tokoh harus dilakukan dengan sangat teliti dan cermat (Haglund, 2012). Salah satu dari fungsi karakter adalah agar penonton dapat lebih merasa menjadi bagian dalam cerita secara langsung.

Penonton yang mengikuti cerita dapat terhanyut dalam berbagai peristiwa-peristiwa yang berlangsung dalam cerita tersebut (Kaufman & Libby, 2012). Mereka akan menempatkan posisi mereka sesuai dengan sudut pandang tokoh. Dalam proses penempatan pandangan ini, biasanya penonton terlepas dari identitas mereka seperti emosi, perilaku dan koneksi diri mereka sendiri untuk sementara waktu, kemudian menyerap emosi serta perilaku tokoh yang sudut pandangnya menjadi sudut pandang utama dalam cerita. Semua itu dapat terlaksana apabila tokoh tersebut menarik mendapat penilaian baik dari penonton.

Salah satu bagian dari desain tokoh yang menjadi aspek penilaian utama dari penonton adalah aestetik atau penampilan luar dari tokoh (Tillman, 2012, hlm. 9). Aestetik dari tokoh menarik penonton untuk mulai mengikuti bagian awal dari cerita tersebut. *Character development* dari tokoh utama yang berefek besar terhadap jalan cerita akan membuat penonton memutuskan apakah cerita tersebut bagus untuk diikuti atau tidak. Untuk membuat *character development* yang bagus, dibutuhkan pula penjabaran dari tujuan tokoh dalam cerita, keperluannya disertakan dengan motivasi tokoh (Haglund, 2012, hlm. 14). Efeknya akan lebih kuat lagi apabila penonton mendalami jiwa tokoh dan ikut bersemangat akan perjalanan tokoh selama cerita.

### 2.2.1. Desain Tokoh

Mendesain tokoh adalah sebuah proses kegiatan untuk menciptakan tokoh dengan ciri khas, watak, dan fitur yang unik untuk mengisi cerita. Karakter yang ingin didesain dapat berupa manusia, hewan, ataupun makhluk baru berdasarkan hasil imajinasi pengarang. Ada banyak hal yang harus diperhatikan dalam membuat

aestetik sebuah tokoh. Hal yang pertama kali harus diperhatikan oleh seorang pendesain dalam membuat sebuah tokoh adalah aestetik atau penampilan luar dari tokoh tersebut (Tillman, 2012). Kemudian *style* yang digunakan, postur tubuh, bentuk tubuh, gaya rambut, warna rambut, kostum yang dipakai, properti atau barang kepemilikan yang sering dibawa oleh tokoh dalam cerita.

Desain tokoh yang bagus adalah desain karakter yang sesuai dengan naratif dan latar cerita serta mudah diidentifikasi oleh penonton, serta menarik serta mudah diingat. Desain tokoh harus dapat mencerminkan sikap dan perilaku dari karakter, serta memiliki daya tarik sendiri yang didapat dari campuran dari komponen-komponen visual yang mampu menarik perhatian penonton untuk fokus terhadap tokoh yang akan menggerakan jalan cerita tersebut (Haglund, 2012). Seorang pembuat film dapat membuat penonton tertarik dan peduli terhadap tokoh dalam filmnya dengan mengaplikasikan teori *three-dimensional character* disertakan dengan *character growth* yang rasional.

Dalam film pendek, pencipta memiliki waktu yang terbatas untuk *mengestablish* suatu cerita sehingga impresi pertama sebuah tokoh harus bisa menceritakan karaterikstik dan kehidupan dari karakter tersebut. Untuk *mengestablish* suatu tokoh yang bagus, ada beberapa hal penting yang harus dipertimbangkan oleh pengarang. Hal yang pertama adalah fisik, hal yang kedua adalah kehidupan sosial. Lalu hal penting yang terakhir adalah sifat tokoh. Ketiga hal tersebut dirankum dalam metode yang dikenal sebagai tridimensional tokoh atau *three-dimensional character*.

### 2.2.2. Three-dimensional Character

Tillman (2012) menjelaskan bahwa *three-dimensional character* adalah penjelasan yang informatif mengenai tokoh-tokoh yang memiliki pengaruh besar terhadap jalannya cerita. Agar dapat mendesain tokoh yang unik, mudah diingat, dan mendukung jalannya plot, aspek *three-dimensional character* dibutuhkan agar kepribadian yang ada pada tokoh terlihat jelas dan dapat dikembangkan dengan baik.

1. **Fisiologi tokoh**

   Fisik atau tampilan luar dari tokoh tersebut. Terdapat beberapa hal penting yang harus dipertimbangkan oleh desainer dalam menentukan tampilan luar tokoh karakter secara keseluruhan. Hal-hal tersebut diantaranya adalah bentuk dan proposi karakter yang terdiri dari bentuk dan tinggi badan, wajah seperti bentuk wajah dan juga fitur wajah, serta warna-warna untuk desain tokoh seperti warna untuk rambut, pakaian, kulit, dan mata. Jenis kelamin tokoh, properti, dan postur tokoh yang identik dengan tokoh juga menjadi hal kedua yang diperhatikan. Desainer dapat menambahkan kekurangan fisik yang ada pada karakter untuk menambahkan ciri khas.

2. **Sosiologi karakter**

   Sosiologi sebuah tokoh adalah deskripsi lebih lengkap mengenai latar belakang dari karakter tersebut. Latar belakang tokoh dapat dianalisis dari status sosialnya, seperti posisi dan jabatannya dalam sebuah kelompok serta masyarakat (Wilde's Vera & Mulyawan, 2015). Misalkan ia adalah seorang manajer di perusahaan besar. Selanjutnya bagaimana tokoh

tersebut di persepsikan di dalam cerita oleh orang-orang sekelilingnya, atau kehidupan sosial dari masa lalu tokoh yang menjadi pendukung dari aspek yang membentuk kepribadian tokoh.

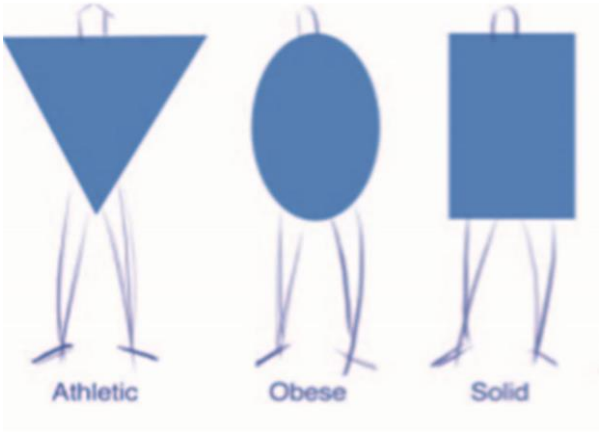
**3. Psikologi karakter**

Psikologi adalah sifat dan pikiran yang menentukan tokoh sebagai seorang individu. Setiap tokoh mempunyai sifat khas masing-masing yang membuat mereka *memorable*. Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menentukan psikologi tokoh (Tilman, 2012). Hal-hal tersebut mencakup kepercayan diri, emosi, ketakutan, kebahagiaan, ambisi, atau apakah karakter tersebut termasuk orang yang introvert atau ekstrovert.

### 2.2.3. Fisiologi Karakter

**1. Bentuk dasar tokoh**

Merancang bentuk tubuh merupakan salah satu faktor penting dalam pembuatan desain fisik tokoh karena bentuk dasar dan dapat mengindikasikan berbagai macam kepribadian yang berbeda. Suatu desain karakter harus memiliki bentuk yang unik supaya penonton dapat dengan mudah mengenali karakter tersebut. Mattesi (2008) mengungkapkan bahwa pendesain bisa mendorong kreativitasnya dan mengembangkan ide untuk mendesain karakter unik dengan mulai menggambar sketsa proporsi tokoh dari bentuk-bentuk dasar. Terdapat tiga bentuk dasar utama yang digunakan untuk menggambarkan bentuk tokoh, yaitu lingkaran, bulat, dan pesergi (Mattesi, 2008, hlm. 62).




Gambar 2.2.3.1 *Basic Shape*

(Sumber : *Force Character Design from Live Drawing*, 2008)

a. Lingkaran

Bentuk lingkaran sebagai bentuk utama desain tokoh dipakai untuk menggambarkan karakter yang ramah, dikarenakan bentuk lingkaran cenderung lembut dan tidak memiliki garis yang tajam sehingga tidak menampilkan kesan berbahaya. Tokoh dengan lingkaran sebagai bentuk utamanya juga dapat menggambarkan karakter yang cenderung ramah dan sensitif.

b. Persegi

Persegi adalah salah satu bentuk dasar yang paling kuat diantara bentuk dasar lainnya. Bentuk kotak ini dapat menggambarkan kekuatan, stabilitas, dan kepercayaan diri. Oleh karena itu, karakter yang bentuk dasarnya adalah persegi biasanya digambarkan sebagai tegas, punya percaya diri yang kuat, menakutkan. Namun disisi yang sama karakter dengan bentuk dasar persegi dapat pula menjadi karakter yang kaku dan ceroboh (Mattesi, 2008).

c. Segitiga

Jika dibandingkan dengan bentuk dasar lainnya, bentuk segitiga adalah bentuk dasar yang paling tajam dan dinamis. Karakter dengan sifat jahat dan juga licik seperti karakter antagonis utama biasanya digambarkan dengan bentuk segitiga dengan satu titik dibawah sebagai bentuk dasarnya. Segitiga yang satu titiknya dibawah mewakili karakter dengan bentuk figur yang atletik. Sebaliknya segitiga dengan satu titik di atas menggambarkan karakter dengan soliditas, tidak bergerak seperti piramida (Mattesi, 2008).

Garis besar dari ketiga bentuk utama tersebut dapat disimpulkan berdasarkan sifatnya. Semakin bulat bentuk dasar tokoh, karakternya semakin positif dan berenergi. Sebaliknya, semakin segitiga bentuk dasar karakter, tokoh semakin agresif dan mengancam.

**2. Bentuk tubuh**

***Somatotype***

Salah satu fungsi *somatotype* adalah untuk memahami perilaku manusia secara langsung dan objektif. William H. Seldom mengutip dalam studi-nya bahwa badan diklafikasikan menjadi tiga tipe utama (Kenneth & Matthew, 2013). Berikut ini somatotype tipe-tipe badan menurut William H. Seldon sebagai berikut:

| Sheldon's Somatotype | Character | Shape | Picture |
|---|---|---|---|
| Endomorph [viscerotonic] | Relaxed, sociable, tolerant, comfort-loving, peaceful | Plump, buxom, developed visceral structure | |
| Mesomorph [somatotonic] | Active, assertive, vigorous, combative | Muscular | |
| Ectomorph [cerebrotonic] | Quiet, fragile, restrained, non-assertive, sensitive | Lean, delicate, poor muscles | |

Gambar 2.2.3.2 *Somatotype* Sheldon

(Sumber : *Investigation of William H. Sheldon's constitutional theory of personality: A case study of the university of the Gambia*)

***a) Endomorph***

Karakteristik dari bentuk tubuh Endomorph adalah bentuk badan bulat dengan lemak yang banyak, lemak di pipi menumpuk sehingga menimbulkan ilusi seolah-olah bentuk wajah dan kepala bulat dan besar, tangan pendek, pinggang lebar, bahu sempit, tulang tangan dipenuhi lemak dan panjang tangan biasanya pendek. Tokoh dengan bentuk tubuh ini memiliki sifat yang cenderung lebih santai, lebih sabar dan toleran, dan dapat bersosialisasi dengan baik.

***b) Mesomorph***

Karakteristik dari bentuk tubuh Mesomorph adalah bentuk tubuh langsing, otot yang ada di tubuh keras, tulang-tulang ditubuh kuat serta ditutupi otot yang menonjol, relatif mempunyai pinggang yang proposional. Untuk pria, bentuk bahunya melebar dengan otot-otot yang masif. Untuk wanita, biasanya bagian dada dan pinggul lebih

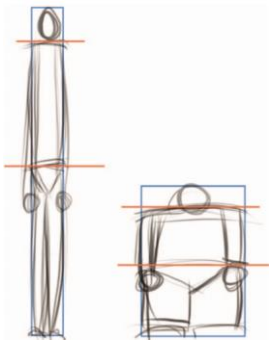
besar dan menonjol. Tokoh dengan bentuk tubuh ini biasanya memiliki karakter yang agresif, aktif, dan tegas.

***c) Ectomorph***

Karakteristik dari bentuk tubuh Ectomorph adalah bentuk tubuh pada umumnya kurus, tulang tangan dan kaki kecil dengan otot-otot yang tipis, perut merata, pinggul dan bahu sempit dan tidak menonjol, otot-otot tubuh lemah, tubuh lemah. Tokoh dengan bentuk tubuh ini biasanya memiliki sifat yang pendiam, sensitif, dan lemah.

**3. Proporsi**

Proporsi tubuh merupakan salah satu faktor dalam mendesain sebuah tokoh yang harus diperhatikan. Untuk merancang proporsi tokoh, pendesain dapat menggunakan prinsip atau pedoman dari *rule of third*. Prinsip *rule of third* ini memiliki peranan penting untuk membuat tokoh terlihat lebih menarik.



Gambar 2.2.3.3 Proporsi dalam desain tokoh
(sumber : *Force character from live drawing*, 2008)

*Rule of third* sendiri adalah sebuah pedoman untuk mengkategorikan sebuah gambar visual menjadi empat bagian, yaitu dua garis horizontal dan dua garis vertikal (Mattesi, 2008, hlm. 82). *Rule of third* digunakan

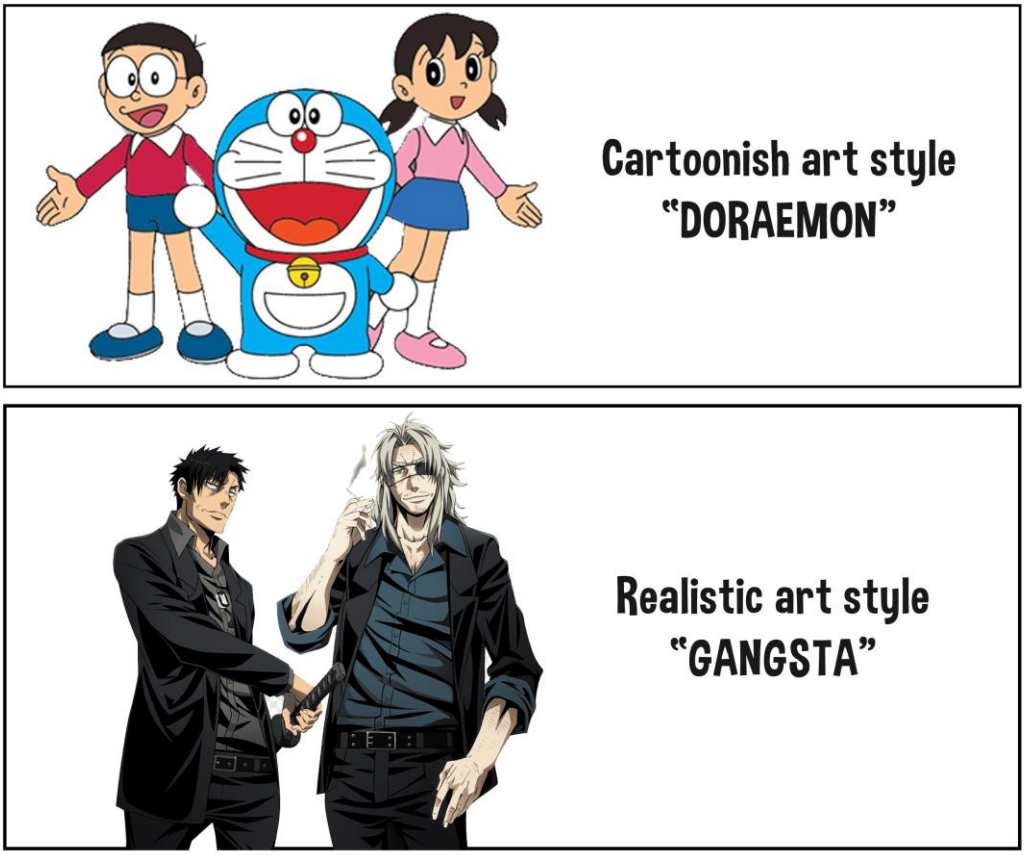
dalam perancangan tokoh untuk membagi tubuh tokoh menjadi tiga bagian yang paling utama, mulai dari bagian kepala, lalu badan dan kaki. Bila ukuran kepala, badan, dan kaki tokoh, semuanya hampir sama atau berurut, maka desain tokoh akan terlihat membosankan (Bancroft, 2006). Maka itu ukuran untuk proporsi badan untuk setiap desain tokoh dibuat dengan ukuran yang bervariasi supaya tokoh menjadi lebih menarik secara visual. Masing-masing umur dan gender umumnya memiliki ukuran proporsi badan yang berbeda. Biasanya ukuran tinggi badan tokoh remaja untuk laki-laki dan perempuan adalah sekitar 5 kepala dan kepala mereka digambar sama besar dengan badan dengan ukuran badan dan kaki yang lebih panjang dibandingkan tokoh anak. Menurut (Bancroft, 2006), tokoh wanita dewasa biasanya memiliki ukuran proporsi badan sekitar 5 setengah kepala sampai 6 kepala, sedangkan tokoh laki-laki dewasa biasanya 6 sampai 6 setengah kepala.

### 2.2.4. Siluet Tokoh

Siluet tokoh berupa sebuah *outline* dari tokoh tersebut yang seluruhnya berwarna hitam, menyerupai bayangan tokoh. Salah satu fungsi dari siluet tokoh adalah *recognizability*, yaitu mengenali karakter lebih mudah hanya dari bayangan atau bagian tertentu saja (Tillman, 2012, hlm. 76). Tokoh dengan siluet yang lebih tajam atau memiliki sudut runcing lebih banyak biasanya menandakan bahwa tokoh tersebut lebih keras atau berbahaya. Berkebalikan dengan tokoh yang mempunyai siluet yang lebih halus atau bulat. Tokoh dengan siluet yang sudut

runcingnya sangat sedikit atau hampir tidak ada biasanya karakter yang lebih sensitif dan halus.

### 2.2.5. Gaya visual



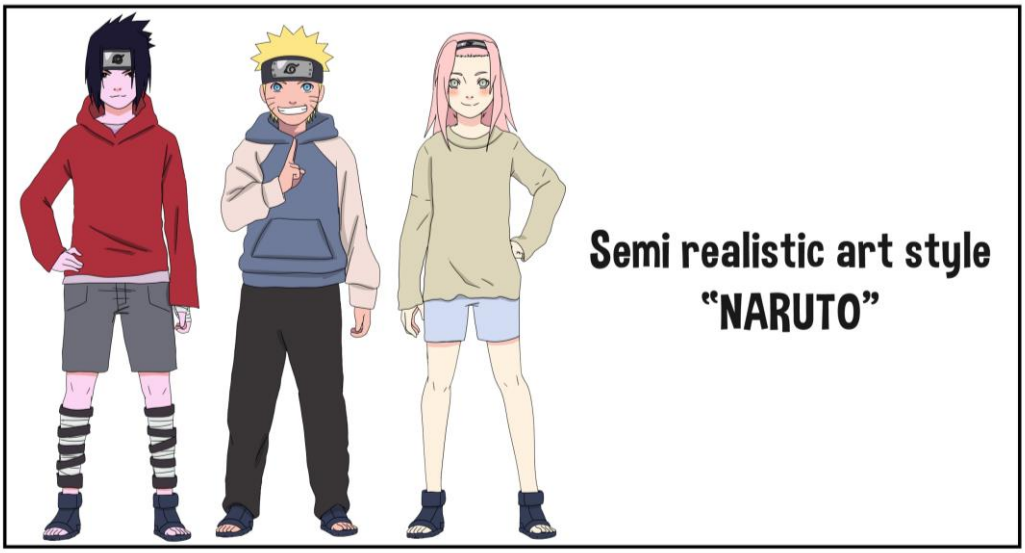

Gambar 2.2.5.1 Gaya visual dalam animasi
(sumber : *Understanding comic : The Invincible Art*, 1984)

Setiap film animasi memiliki gaya visual tersendiri dalam mendesain tokoh-tokohnya. Begitu pula dengan animasi Jepang, yang pada masing-masing film animasi memiliki gaya visual yang berbeda dan dapat dikategorikan berdasarkan umur dari target penonton.

Donikudjo mengungkapkan terdapat tiga jenis utama dari gaya gambar atau gaya visual yang ada. Gaya visual yang pertama adalah gaya visual

*cartoonish.* Gaya *cartoonish* ini merupakan gaya yang paling simpel dibandingkan dengan gaya visual lainnya. Dalam gaya visual *cartoonish*, tidak adanya patokan bagi pendesain untuk mendesain tokoh dengan anatomi tubuh manusia atau makhluk hidup nyata pada umumnya. Sehingga tokoh-tokoh dengan gaya *cartoonish* dapat memiliki proporsi yang tidak realistis, seperti kaki yang sangat pendek dengan bentuk tubuh yang kotak, serta berbagai bagian tubuh yang dibentuk kreatif yang diberikan oleh pendesain. Gaya *cartoonish* ini sering dipakai dalam film atau serial animasi yang ditujukan untuk anak-anak.

Gaya visual yang kedua adalah gaya visual realis. Gaya visual realis adalah gaya dimana desain tokoh dibuat serealis mungkin mendekati manusia atau makhluk hidup nyata pada umumnya. Hal-hal yang diperhatikan dalam mendesain tokoh menggunakan gaya visual realis ini mulai dari anatomi tubuh yang realis, kemudian fitur wajah yang lengkap dengan dimensi yang digambarkan, postur tubuh, dan sebagainya. Selain itu ras tokoh juga menjadi faktor yang menentukan tokoh tersebut untuk keakuratan desain fisik, misalkan tokoh yang berasal dari negara Asia selatan didesain dengan warna kulit yang lebih sawo matang bila dibandingkan dengan tokoh yang berasal dari negara Eropa Barat. Gaya visual realis ini sering dipakai dalam animasi-animasi yang target penontonnya rata-rata sudah dewasa. Dalam dunia animasi Jepang, gaya visual realis ini sering dipakai dalam animasi bergenre “Seinen” yang ditujukan untuk laki-laki dewasa seperti serial animasi Gangsta. Dilanjutkan dengan gaya visual yang terakhir yaitu gaya visual semi realis.




Gambar 2.2.5.2 Gaya visual semi realis

(sumber : *Naruto, 2000*)

Gaya visual semi realis ini menggabungkan antara gaya *cartoonish* dan gaya gambar realis. Tokoh dengan gaya visual semi realis biasanya memiliki anatomi tubuh tokohnya berdasarkan referensi anatomi tubuh manusia pada kehidupan nyata. Namun berbeda dengan gaya visual realistis, beberapa proporsi pada bagian tubuh sedikit dilebih-lebihkan atau dimodifikasi untuk menciptakan gaya yang lebih *cartoonish* (Lundwall, 2017, hlm.22). Fitur pada wajah tokoh digambarkan dengan fitur wajah manusia nyata, mereka memiliki mata, hidung, mulut, dan telinga. Walaupun begitu, dimensi pada fitur wajah biasanya tidak lengkap. Dalam gaya visual ini pun, bentuk fitur wajah yang ada dapat dilebih-lebihkan atau dikurangi ukurannya. Seperti mata tokoh yang digambarkan dengan ukuran yang sedikit lebih besar dibandingkan ukuran mata pada umumnya, hidung yang digambarkan dengan satu garis, berserta bibir yang hanya digambarkan dengan garis pada bagian atas dan bawah bibir. Dalam dunia

animasi Jepang, gaya semi realis ini digunakan dalam serial dan film yang ditujukan kepada remaja sampai dewasa.

### 2.2.6. Hierarki Tokoh

Hal yang harus diperhatikan saat merancang karakter adalah metode dari gaya gambar yang digunakan. Hierarki tokoh memiliki berbagai macam jenis, dimulai dari yang jenis yang paling sederhana hingga jenis yang paling realistik. Hierarki tokoh sendiri terbagi menjad 6 jenis utama menurut yaitu:

*a)* Ikonik

Gambar 2.2.6.1 Hello Kitty
(sumber : *Hello Kitty*)

Metode gambar tokoh yang sangat amat sederhana dan simpel, dan gaya gambar yang dituju adalah berupa satu grafik. Biasanya tokoh dengan gaya gambar ikonik ini digambarkan dengan dimensi yang kurang atau kurangnya detail pada bagian tubuh. Tokoh dengan gaya gambar ini juga sering digambarkan hanya berupa bentuk dasar. Mata biasanya digambarkan dengan bulat kosong tanpa adanya pupil.

*b) Simple*

Gambar 2.2.6.2 Tina Bechler

(sumber : *Bob's Burger*)

Gaya gambar tokoh yang juga sederhana, namun lebih mendetail jika dibandingkan dengan gaya ikonik. Tokoh dengan gaya gambar *simple* dibuat lebih detail dan dapat berekspresi dengan berbagai macam ekspresi wajah lebih banyak dibandingkan dengan gaya ikonik. Gaya ini adalah salah satu gaya gambar yang paling populer dan banyak digunakan di televisi terutama serial kartun Amerika Serikat.

*c) Broad*

Gambar 2.2.6.3 Roger Rabbit

(sumber : *Who framed Roger Rabbit*)

Gaya gambar tokoh yang jauh lebih ekspresif jika dibandingkan dengan gaya ikonik dan *simple*, didesain untuk menginterpretasikan apapun sebagai sebuah *cartoon* dibandingkan dengan menginterpretasikannya sebagai sebuah *acting* dari karakter. Biasanya tokoh ini memiliki mata dan mulut

yang besar karena ekspresi jenis tokoh ini sering di *extraggerated* untuk humor.

d) *Comedy Relief*

Gambar 2.2.6.4 Mushu

(sumber : *Mulan*)

Gaya tokoh yang didesain untuk humor dan komedi. Biasanya peran dari jenis tokoh ini akan diperlihatkan dari akting dan dialog tokoh. Anatomi wajah dibuat lebih kecil dibandingkan dengan tokoh dari gaya *broad*. Tokoh dengan gaya *comedy relief* ini mampu memberikan humor namun juga harus mempunyai akting yang detail dan halus.

e) *Lead Character*

Gambar 2.2.6.5 Tsukiko Sagi

(sumber : *Paranoia Agent*)

Gaya desain tokoh yang cukup realistis, baik dalam struktur anatomi tubuh, fitur wajah, dan juga ekspresi wajah. Gaya ini dapat membuat penonton dengan mudah terhubung dengan karakter. Tokoh dengan gaya gambar ini membutuhkan proporsi tubuh yang lebih realistis dan juga wajah yang lebih ekspresif.

*f)* Realistik

Gambar 2.2.6.6 Re-I Mayer
(sumber : *Ergo Proxy*)

Gaya desain tokoh yang paling realistis, menyerupai tokoh nyata dan juga fotorealism dibandingkan gaya desain lain, namun masih menerapkan sedikit karikatur pada perancangannya jadi tidak sepenuhnya realistis. Tokoh ini biasanya ada pada film animasi CGI bergaya realistis.

### 2.2.7. Wajah

Wajah adalah salah satu acuan untuk menilai kualitas seseorang yang sudah dilakukan dari zaman dahulu hingga saat ini. Wajah memiliki peranan penting terhadap bagaimana orang lain memproses dan mendapatkan informasi tentang orang yang baru dikenalnya berserta dengan situasi sosial mereka (Kamenskaya & Kukharev, 2008). Kesan yang diberikan oleh wajah adalah sesuatu yang dinilai oleh orang lain pertama kali saat mereka pertama kali bertemu dan berinteraksi.

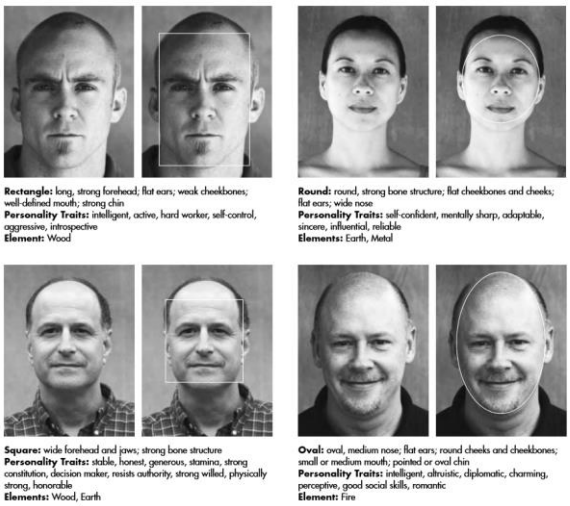
Orang asing yang tidak dikenal biasanya menilai kepribadian seseorang berdasarkan paras wajah orang itu.

Orang lain akan mempunyai keinginan untuk mengenal seseorang lebih jauh bila wajah orang itu memberikan kesan pertama yang baik. Sebaliknya bila impresi dan kesan pertama wajah seseorang itu memberikan kesan negatif maka orang lain pun tidak tertarik untuk mengenal diri seseorang itu lebih jauh. Orang lain pada umumnya biasanya memiliki mekanisme negatif yang dapat memunculkan sinyal untuk menghindari orang-orang tertentu yang tidak cocok dengan mereka berdasarkan penilaian wajah (Oosterhof & Todorov, 2008). Evaluasi berdasarkan wajah dalam kehidupan masyarakat digunakan mulai dari memilih orang untuk kedudukan yang tinggi sampai menentukan pelaku kejahatan. Selain sebagai kesan pertama, wajah juga berfungsi sebagai daya tarik seseorang.

Daya tarik seseorang juga dilihat dari wajah. Wajah yang simetris dan harmonis dapat meningkatkan daya tarik seseorang untuk menjadi pasangan hidup. Hal yang biasanya menjadi penilaian seseorang terhadap orang lain adalah fitur wajah. Fitur wajah dari masing-masing orang menyimpan karakteristik dari emosi dan perilaku orang tersebut. Orang lain bisa langsung mendapatkan informasi tentang sifat orang itu dengan melihat fitur wajah (McCarthy, 2007). Fitur-fitur yang ada diwajah meliputi bentuk bentuk wajah, bentuk mata, bentuk hidung, bentuk mulut, dan sebagainya. Selain itu ekspresi wajah yang juga dapat mempengaruhi penilaian orang lain.

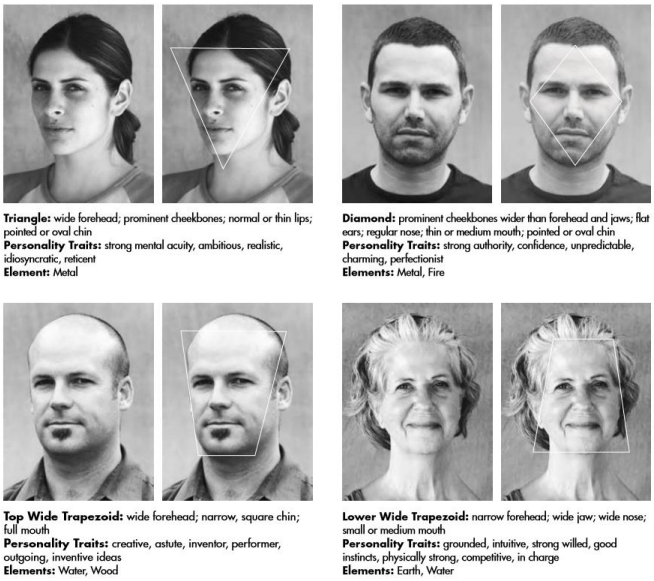
## 1. Bentuk Wajah

Bentuk wajah dapat memberikan analisis yang menyuruh dan bervariasi tentang seseorang (McCarthy, 2017). Ada delapan bentuk wajah dasar yang mudah terlihat (McCarthy, 2017, hlm. 87-88). Masing-masing orang memiliki wajah yang terdiri dari salah satu bentuk dasar tersebut, namun mayoritas orang biasanya memiliki wajah yang merupakan kombinasi dari dua atau tiga bentuk dasar wajah. Berikut ini beberapa bentuk dasar wajah:




Gambar 2.2.7.1 *Face Shape*

(Sumber : Face Reader : Discover Anyone's Personality, Compatibility, Talents, and Challenges Through Chinese Face Reading, 2007)




Gambar 2.2.7.2 *Face Shape Chapter Two*

(Sumber : Face Reader : Discover Anyone's Personality, Compatibility, Talents, and Challenges Through Chinese Face Reading, 2007)

A. Persegi panjang : Karakter seseorang yang memiliki bentuk dasar persegi panjang adalah aktif, agresif, pekerja keras, cerdas, dapat mengendalikan diri, dan bijaksana.

B. Karakter seseorang yang memiliki bentuk dasar bulat adalah ramah, percaya diri, tulus, simpatik, pendidik, berkeinginan kuat, emosi tidak stabil, mudah beradaptasi, emosi tidak stabil, dapat diandalkan, dan kadang menentang otoritas.

C. Kotak : Karakter seseorang yang memiliki bentuk dasar kotak adalah stabil, berprinsip kuat, murah hati, jujur, pembuat keputusan, menolak otoritas, berkeinginan kuat, kuat secara fisik, dan dihormati.

D. Oval : Karakter seseorang yang memiliki bentuk dasar oval adalah memiliki kepribadian yang ramah, dapat berdiplomasi dengan baik,

bijaksana, menawan, berkarisma tinggi, spontan, mudah dipercaya, dan memiliki kemampuan bersosialisasi dengan baik.

E. Segitiga : Karakter seseorang yang memiliki bentuk dasar segitiga adalah mentalnya kuat, pemimpi, percaya diri, berani, ambisius, disiplin, karismatik, realistis, eksentrik, dan segan.

F. Belah ketupat atau Intan : Karakter seseorang yang memiliki bentuk dasar belah ketupat adalah memiliki kepribadian berotoritas kuat, keras kepala, percaya diri, perfeksionis, tidak mudah ditebak, dan karismatik.

G. Trapesium dengan bagian atas lebar : Karakter seseorang yang memiliki bentuk dasar trapesium yang bagian atasnya melebar adalah kreatif, licik, cepat menilai orang dari tampilan atau visual luar, suka berpergian, serta pencetus ide penemuan.

H. Trapesium dengan bagian bawah lebar : Karakter seseorang yang memiliki bentuk dasar trapesium yang bagian bawahnya melebar adalah kompetitif, bernaluri kuat, emotional, berkeinginan kuat, kuat secara fisik, dan bertanggung jawab.

**2. Fitur Wajah**

Masing-masing fitur yang ada diwajah juga dapat mengindikasikan berbagai sifat yang ada dalam diri seseorang. Mulai dari mata, hidung, hingga mulut.

a) **Bentuk dan ukuran mata**

Bentuk dan ukuran mata seseorang dapat memberikan gambaran lebih tentang orang itu baik dari jati diri maupun pikiran (McCarthy, 2007, hlm.171). Masing-masing bentuk dan ukuran mata pada seseorang

memiliki arti sendiri-sendiri. Seperti **mata besar melebar** mengindikasikan orang yang cenderung lebih mau terbuka diri dan cenderung positif, atau **mata yang berbentuk tajam** biasanya cenderung waspada, kritis, dan menganalisa segala sesuatu terlebih dahulu. **Mata berukuran kecil** biasanya konservatif dalam emosi mereka, suka berhati-hati dalam menjalin hubungan dengan orang lain, memiliki kesadaran diri yang tinggi, sulit diajak menjalin hubungan yang sangat dekat sebelum mendapatkan kepercayaan. **Mata berukuran sangat kecil** biasanya terlalu egois, mementingkan dirinya sendiri sampai mendekati narsisme, tidak peduli pada orang disekeliling mereka dan juga sangat materialistis. Orang-orang dengan mata seperti ini memiliki ambisi yang besar untuk mencapai tujuannya. **Mata yang berbentuk bulat besar** biasanya orang yang sangat optimis, memiliki rasa peduli yang besar sementara **mata yang berbentuk almond** biasanya memiliki kesadaran kedisplinan terhadap diri sendiri.

**b) Bentuk dan ukuran hidung**

Bentuk dan ukuran hidung seseorang juga dapat memberikan gambaran lebih tentang orang itu baik dari jati diri maupun pikiran (McCarthy, 2007, hlm.171). Masing-masing bentuk dan ukuran hidung pada seseorang memiliki makna seperti **hidung yang tinggi dan besar** biasanya memiliki kekuatan dan ego yang besar, keinginan untuk bekerja dan mengatasi semuanya sendirian tanpa perlu kerjasama dengan orang lain, dan

berkeinginan kuat untuk menjadi pemimpin. Lalu **hidung yang rendah dan kecil** biasanya kurang percaya diri, cenderung naïf dan tidak sabaran. **Hidung yang tinggi dan lurus** pada umumnya pandangan sempit dan konservatif. **Hidung yang ujungnya kecil** biasanya sensitif, *moody*, intuitif, egois, dan mudah terpengaruh. **Hidung yang tajam dan runcing** biasanya mempunyai rasa keingintahuan yang besar serta lebih teliti dalam bekerja.

**c) Mulut**

Bentuk dan arah mulut seseorang juga dapat memberikan gambaran lebih tentang orang itu baik dari jati diri maupun pikiran (McCarthy, 2007, hlm.217). Masing-masing bentuk mulut pada seseorang memiliki arti sendiri-sendiri. **Mulut besar** biasanya memiliki sifat yang dermawan, berhati besar, empati besar. **Mulut kecil** biasanya sangat egois, memiliki kemauan yang besar, suka tidak puas, serta mudah cemburu dengan yang lain . Arah mulut juga bisa memgimplikasikan sifat atau karakter seseorang. Orang dengan **mulut yang mengarah keatas** biasanya memiliki karakter yang optimis. **Mulut yang mendatar** biasanya suka menilai dan menghakimi orang lain sembarangan. **Mulut yang mengarah kebawah** biasanya memiliki karakter yang pesimis

### 2.2.8. Psikologi warna

Salah satu fungsi warna dalam desain adalah untuk berbicara secara visual dalam konteks tokoh secara umum agar tokoh dapat lebih mudah dipahami oleh orang lain. Setiap warna mempunyai nilai bahasa tokoh serta efek psikologis yang dapat

memberikan makna dan kesan tertentu. Kombinasi warna yang tepat dapat memberikan vibrasi dan “karakter” dalam tokoh yang diciptakan oleh perancang.

Kombinasi warna yang tepat dapat memberikan suatu “karakter” pada tokoh sehingga penonton mengerti pesan yang ingin disampaikan oleh desainer pencipta melalui visual tokoh secara keseluruhan. Warna bisa digunakan untuk mendapatkan perhatian orang lain yang melihat desain pencipta dan pada ujungnya mengerti pesan yang ingin disampaikan oleh sang pencipta melalui visual desain yang ditampilkan.

Ada beberapa warna utama yang digunakan dalam membuat desain karakter. Warna-warna tersebut mencakup merah, kuning, biru, ungu, hijau, orange, hitam, dan putih .Setiap warna memiliki arti masing-masing, dengan interpretasi yang berbeda. Berikut ini adalah arti dan psikologi dalam warna secara umum menurut (Tillman, 2012) dan (Scheme & Cerrato, 2012):

**A. Putih**

Warna putih adalah warna yang sering diasosiasikan dengan kemurnian, kebersihan, kebaikan, kesederhanaan, kepolosan dan kesempurnaan (Scheme & Cerrato, 2012, hlm. 14). Warna putih menghasilkan banyak efek positif dari sisi psikologi, seperti menciptakan ketenangan. kesederhanaan, dapat berorganisasi dengan baik, keadilan dan efisiensi dan suasana peduli. Adapaun sisi negatif dari efek psikologi yang ditimbulkan, seperti memicu perasaan hampa atau kosong.

**B. Abu-abu**

Warna abu-abu adalah warna konservatif yang sering diasosiasikan dengan netralitas dan ketidakpedulian (Scheme & Cerrato, 2012, hlm. 20). Secara psikologis warna abu-abu dapat menimbulkan rasa ketidakperdulian, kesuraman, dan mandiri. Warna abu-abu dimaknai sebagai keegoisan, pasif, keamanan, kehandalan, kesederhanaan.

**C. Hitam**

Warna hitam diasosiasikan dengan otoritas, kekuatan, keseriusan, misteri, kekuasaan, dan kekokohan (Tillman, 2012, hlm. 114) . Warna hitam biasanya dijadikan simbol rasa takut dan dapat juga memiliki konotasi negatif yang berketerkaitan dengan kejahatan atau kematian (Scheme & Cerrato, 2012, hlm. 15). Secara psikologis, warna hitam berarti otoritas, kekuasaan, dan kontrol. Warna ini membantu meningkatkan kepercayaan diri dengan kesan kekuatan dan kekuasaanya. Terlalu banyak hitam bisa membuat seseorang merasa tertekan.

**D. Merah**

Warna merah adalah warna berenergi maskulin yang sering diasosiasikan dengan kehangatan dan kelincahan. Pada umumnya, efek psikologi yang ditimbulkan dari warna merah secara positif adalah membangkitkan semangat atau energi yang besar, rasa gairah, kekuatan dan kegembiraan (Tillman, 2012). Sedangkan sisi negatif efek psikologi yang dihasilkan oleh warna merah adalah kemarahan, menarik orang untuk membuat keputusan cepat atau gegabah, dan munculnya rasa sadis.

**E. Orange**

Warna orange adalah kombinasi warna merah yang berenergi dan warna kuning yang ceria (Scheme & Cerrato, 2012). Warna ini merupakan warna yang hangat, flamboyan dan menantang sehingga sering diasosiasikan dengan energi, keberanian, dan menantang. Dalam dunia psikologi, warna oranye sering diasosisasikan dengan petualangan, rasa percaya diri, pergaulan luas, optimisme, kesenangan, dan kreativitas (Haglund, 2012, hlm. 17). Namun warna orange juga menghasilkan beberapa efek psikologi yang negatiif, diantaranya adalah pesimis, superficial atau terlalu mementingkan penampilan, dan narsistik.

**F. Biru**

Warna biru adalah warna yang diasosiasikan dengan ketenangan, ketulusan, serta memberikan kesan dingin, mandiri dan menawan.Warna biru merupakan warna yang memiliki dominansi terkuat kedua setelah warna merah. Secara psikologi, warna biru biasanya menghasilkan efek yang positif seperti menghasilkan rasa aman, membangun royalitas, menciptakan ketenangan, kebijaksanaan, dan kesetiaan (Scheme & Cerrato, 2012, hlm. 11). Adapun efek negatif yang dihasilkan oleh warna biru secara psikologi seperti memberikan rasa konservatif, dan dapat mendorong rasa kebosanan dan kekakuan.

**G. Hijau**

Warna hijau merupakan warna yang sering di asosiasikan dengan kealamian, kesegaran, kesuburan, harmoni, alam, perkembangan, keberuntungan dan kesederhanaan. Banyak efek psikologis positif yang

dihasilkan dari warna hijau, seperti memberikan rasa optimis, ketenangan, menikmati dan hidup bersama dengan alam, keseimbangan dan harmoni (Tillman, 2012, hlm. 113). Warna ini juga menimbulkan rasa bijak, kasih saying, serta mendorong kemurahan hati, kebaikan dan simpati.

**H. Kuning**

Kuning adalah warna hangat yang diasosiasikan dengan keceriaan, mendorong kebijaksanaan dan kecerdasan. Secara psikologis, warna kuning cenderung memberikan banyak efek positif diantaranya optimis, mencerahkan dan menyenangkan (Scheme & Cerrato, 2012, hlm. 8). Warna kuning juga menimbulkan kreativitas dalam diri seseorang, serta membuat orang berani memiliki harapan tinggi. Walaupun banyak menciptakan efek psikologi yang positif, warna kuning juga menciptakan efek negatif, diantaranya adalah memberikan perasaan yang tidak stabil, dan juga sifat kepengecutan.

**I. Ungu**

Warna ungu merupakan warna secondary yang tercipta dari kombinasi warna biru dan warna merah. Warna ini sering diasosiasikan dengan ambisi, kekayaan, royalty, misteri, kebangsawanan, kesendirian dan keangkuhan, intelektual dan prestasi .Secara psikologis (Tillman, 2012, hlm. 113). Warna ungu sering membangkitkan perasaan romantis dan nostalgia, namun warna ungu khususnya ungu gelap dapat membangkitkan kesuraman, perasaan sedih, serta rasa frustrasi (Scheme & Cerrato, 2012, hlm. 14).

## J. Coklat

Warna coklat sering diasosiasikan dengan kesan yang hangat, nyaman, aman, kuat, dan dapat diandalkan. Dari segi psikologis, warna coklat banyak menghasilkan efek positif diantaranya munculnya rasa solidaritas, niatan menjaga lingkungan, memberikan kepastian dan kenyamanan. Namun warna coklat dapat juga menghasilkan efek psikologi yang negatif diantaranya adalah pesimisme terhadap kesejahteraan dan kebahagiaan masa depan, rasa toleransi yang rendah, egois atau terlalu terfokus pada diri sendiri, kolot, kaku atau tidak dapat mengeluarkan perasaaanya dengan baik, kurang higienis dan tidak menyehatkan.

## K. Merah muda (Pink)

Warna merah muda termasuk kedalam salah satu warna secondary dari spectrum warna merah yang cenderung kearah feminin. Warna ini didapat dari campuran warna merah dengan warna putih. Warna merah muda ini sering diasosiasikan dengan percintaan, romantisme, dan kelembutan. Warna merah muda menciptakan banyak efek psikologi yang positif diantaranya adalah rasa peduli, romantis, rela berkorban, rasa simpati yang tinggi, dan polos. Namun warna pink juga menghasilkan beberapa efek psikologi negative, diantaranya adalah naïf, terlalu sensitif, dan tidak dewasa (Scheme & Cerrato, 2012, hlm. 18).