



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

LANDASAN TEORI

2.1. Animasi

Animare merupakan bahasa Latin sekaligus asal kata Animasi yang memiliki arti “memberi kehidupan” (Selby, 2013). Menurut beliau pula, animasi adalah ilusi gambar bergerak.

Tokoh di dalam animasi memiliki peran penting (Selby, 2013). Beliau juga mengatakan bahwa fungsi tokoh bervariasi mulai dari mengembangkan plot hingga membuat penonton merasa bisa terhubung dengan tokoh tersebut. Krawczyk dan Novak (2006) mengatakan bahwa *backstory* suatu tokoh penting dalam memberi informasi dan ikatan emosional. Menurut beliau pula, agar kita dapat memanusiakan tokoh yang akan dirancang, maka dibutuhkan *three dimensional character*.

1.2 Three Dimensional Character

Menurut Egri (1960), Manusia memiliki tiga aspek yang membedakannya dengan benda mati. Aspek tersebut disebut sebagai *three dimensional*. Tiga aspek tersebut adalah Fisiologi, Sosiologi, dan Psikologi.

1. Fisiologi

Fisiologi merupakan hal-hal yang berkaitan dengan fisik seperti umur, gender, tinggi dan berat badan, penampilan, postur, keturunan, dan sejenisnya. Menurut Egri (1960), fisiologi mempengaruhi cara pandang dan perkembangan mental seseorang.

2. Sosiologi

Sosiologi merupakan hal-hal yang mempengaruhi atau dipengaruhi suatu karakter (Egri, 1960). Menurut beliau, orang yang tinggal di lingkungan yang kumuh dan tinggal di rumah mewah akan memiliki perbedaan. Namun beliau juga mengatakan bahwa perbedaan itu bukanlah tolak ukur pasti. Ada pengaruh- pengaruh seperti “siapa ayah ibu nya?” “dalam kondisi seperti apa?” “bagaimana teman-temannya?” (Egri, 1960).

3. Psikologi

Ambisi, frustrasi, temperamen, dan sikap yang merupakan efek dari fisiologi dan sosiologi suatu karakter disebut aspek psikologi (Egri, 1960).

1.3 Character Visual

1.3.1 Garis

Penglihatan mata dapat digiring melalui garis (Sloan,2015). Beliau juga mengatakan bahwa garis juga dapat dihubungkan dengan bentuk dan juga menjelaskan pergerakan serta arah. Menurut beliau pula penggunaan antar jenis garis juga dapat dikombinasikan untuk mendukung arti satu dengan yang lainnya.

Sloan (2015) juga mengatakan bahwa Dinamisme, energi, dan alam dapat ditunjukkan dengan garis melengkung. Menurut White (2009), kesan agresif dapat ditunjukkan melalui garis yang tajam sedangkan kesan lembut dan lucu dapat diperlihatkan menggunakan garis lengkung.

1.3.2 Bentuk

Menurut Sloan (2015), penggunaan bentuk tidaklah asal. Penggunaan bentuk dapat menggambarkan tipe dan kepribadian suatu karakter.

- **Bulat :**

Menurut Sloan (2015), bentuk bulat pada dasarnya memiliki konotasi masa muda, kekanakan, energi, kepolosan, dan kebaikan. Beliau juga mengatakan bahwa bentuk bulat dapat dikembangkan juga kebaikan perlindungan, alamiah, dan keseimbangan. Bentuk ini dapat digunakan pada karakter yang sederhana dan juga untuk target penonton anak-anak.



Gambar 2.1 Bulat

(Sloan, 2015, hlm 30)

- **Segitiga:**

Berdasarkan penggunaannya, bentuk segitiga dapat memberikan arti yang berlainan (Sloan, 2015). Segitiga memiliki sudut-sudut lancip. Sudut lancip ke atas dapat menggambarkan kekuatan dan stabilitas. Ketidakstabilan dan ketidakseimbangan tecerminkan apabila sudut lancip ke arah bawah. Segi ini punya dua jenis yaitu energi dan temperamen. Energi sebagai artian segitiga memiliki sifat yang dinamis dan cepat. Temperamen sebagai artian bahwa segitiga memiliki sifat yang agresif.



Gambar 2.2 Segitiga

(Sloan, 2015, hlm 30)

- Kotak:

kotak adalah bentuk yang paling stabil (Sloan, 2015). Bentuk ini menggambarkan stabilitas, rasionalitas, maskulin, dan lain-lain.



Gambar 2.3 Persegi

(Sloan, 2015, hlm 30)

1.3.3 Warna

Sloan (2015) mengatakan bahwa warna dapat menyampaikan ide melalui penampilan. Beliau juga berpendapat bahwa perlu mengetahui terlebih dahulu konsepnya sebelum menyusun warna. Hal tersebut dikatakan karena menurut beliau warna merupakan faktor penting.

1.3.3.1 Teori Warna

Roda Warna atau *Color Wheel* memiliki peranan dalam teori warna. Menurut seorang pakar warna bernama John Gage, Newton memvisualisasikan warna pelangi menjadi lingkaran adalah sesuatu yang luar biasa. Hal tersebut dikarenakan membuat hubungan antar warna menjadi lebih mudah diingat. Maksud hubungan adalah kemiripan dan kontras warna yang kemudian dibagi menjadi dua yaitu *complementary*, *split complementary*, dan *analogous*. Pada dasarnya, warna memiliki tiga susunan warna dasar. Yaitu:

1. Warna Primer

Warna Primer adalah tiga warna dasar yang baku atau sudah tidak bisa dibagi lagi menjadi warna lainnya. Menurut Edwards (2004), Warna primer merupakan warna dasar dalam penyusunan warna lainnya. Golongan ini terdiri dari merah, biru, kuning.



Gambar 2.4 Warna Primer

<https://www.kompasiana.com/image/yayatehe/54f386c0745513a22b6c77fb/mencoba-memahami-makna-ungu?page=1>

2. Warna Sekunder

Dua warna primer yang dicampur kemudian menghasilkan sebuah warna baru disebut warna sekunder. Menurut Edwards (2004), Warna sekunder adalah warna yang lahir dari warna - warna primer. Warna ini biasanya terletak di antara dua warna primer. Golongan ini terdiri dari warna oranye (campuran warna merah dan kuning), ungu (campuran warna merah dan biru), dan hijau (campuran warna biru dan kuning).



Gambar 2.5 Warna Sekunder

(<https://www.kompasiana.com/image/yayatehe/54f386c0745513a22b6c77fb/mencoba-memahami-makna-ungu?page=1>)

3. Warna Tersier

Warna turunan ketiga disebut warna tersier. Menurut Edwards (2004), warna tersier terbentuk dari campuran warna primer dan warna sekunder. Terdapat enam warna yang termasuk golongan ini. Warna yang termasuk tersier adalah warna merah-oranye, kuning-oranye, kuning-hijau, biru-hijau, biru-ungu, dan merah-ungu. Nama warna primer didahulukan dalam penyusunannya.



Gambar 2.6 Warna Tersier

(<https://www.kompasiana.com/image/yayatehe/54f386c0745513a22b6c77fb/mencoba-memahami-makna-ungu?page=1>)

1.3.3.2 Color Harmony

1. Monochromatic

Monochromatic adalah suatu grup warna yang berasal dari *value* dan saturasi yang dimainkan pada suatu *hue* (Sloan, 2015).

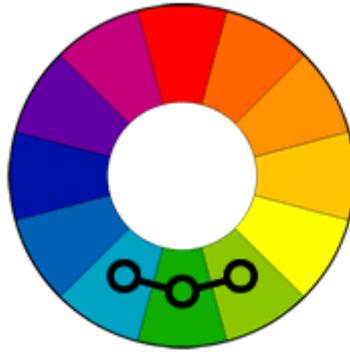


Gambar 2.7 *Monochromatic*

(<https://canvas.northwestern.edu/courses/44486/pages/color-palettes>)

2. Analogous Color

Analogous color adalah penggunaan warna yang berurutan dalam color wheel. Contoh penggunaan warna ini adalah warna merah- merah oranye- oranye- oranye kuning- kuning. Menurut Edwards (2004), Jenis warna ini termasuk harmonis karena pancaran gelombang cahaya yang mirip. *Analogous* menggunakan 3-5 hue dalam color wheel.

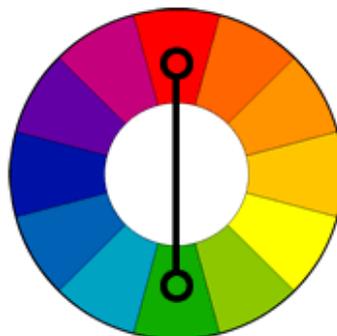


Gambar 2.8 *Analogous Color*

(<https://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>)

3. Complementary Color

Complementary color adalah warna yang berseberangan. Menurut Edwards (2004), *Complementary* ada untuk melengkapi. Beliau juga menuturkan bahwa dua *complement* mengandung tiga warna primer. Warna-warna yang di maksud adalah kuning dengan ungu (campuran biru dan merah), biru dengan oranye (campuran kuning dan merah), dan merah dengan hijau (campuran biru dan kuning). Hal tersebut juga berlaku bagi warna tersier seperti kuning-hijau berseberangan dengan merah-ungu.

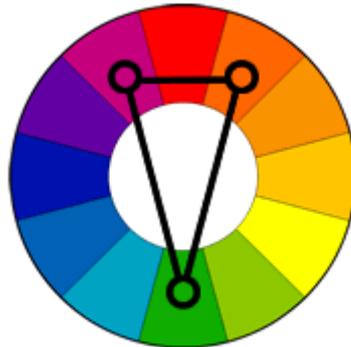


Gambar 2.9 *Complementary Color*

(<https://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>)

4. Split Complementary

Menurut Sloan (2015), warna *split complementary* adalah dua alternatif di dua sisi yang mengapit warna komplementer. Beliau juga mengatakan bahwa warna split complementary membuat kontras terhadap warna dominan. Warna ini juga dapat mengurangi ketegangan yang dibuat oleh warna komplementer. Sloan mengatakan bahwa kompleksitas suatu karakter dapat bertambah apabila memakai perpaduan warna ini.

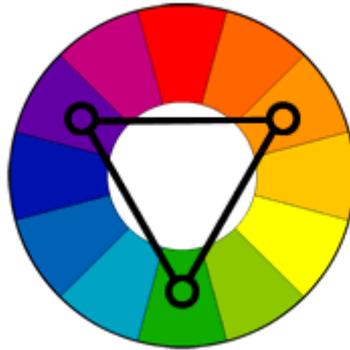


Gambar 2.10 *Split Complementary*

<https://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>

5. Triadik

Triadik adalah tiga warna dalam color wheel yang berjarak merata (contoh: merah, biru, kuning) (Sloan, 2016).

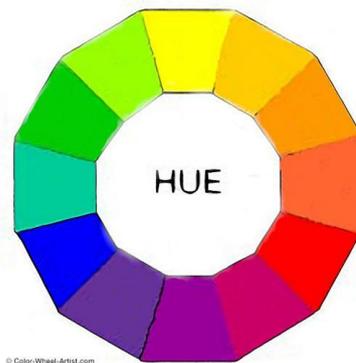


Gambar 2.11 *Triadic*

(<https://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>)

1. Hue

Warna dan hue memiliki perbedaan. Warna terdiri dari hue, shade, tone, tint serta hitam, abu-abu, dan putih. Warna di dalam color wheel disebut Hue (Sloan, 2015). Menurut beliau, yang termasuk hue adalah merah, jingga, kuning, hijau, cyan, biru, ungu, dan magenta. Beliau juga berpendapat bahwa hue dibagi menjadi warna hangat (merah, jingga, kuning) dan warna dingin (biru, hijau, ungu)



Gambar 2.12 *Hue*

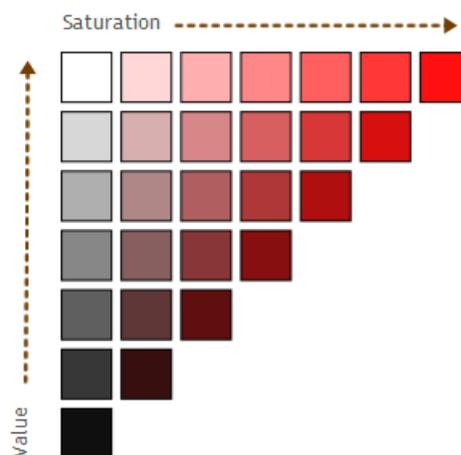
(<https://wordovation.in/2017/12/21/hue-tint-tones-and-shaded/>)

2. Value

Value adalah hubungan seberapa banyaknya cahaya yang masuk ke suatu warna (Sloan, 2015). Beliau berpendapat bahwa *value* punya skala hitam hingga putih. Kombinasi hue dengan value yang tinggi dan saturasi yang rendah menghasilkan warna pastel. Value yang rendah dapat menghasilkan warna yang lebih gelap dan kusam.

3. Saturasi

Saturasi adalah tingkat kemurnian cahaya pada suatu warna (Sloan, 2016) . Hue, saturation, dan value berguna untuk membentuk suatu warna agar variatif.



Gambar 2.13 *Value* dan saturasi

[\(https://toadfool.wordpress.com/2012/06/01/blogging-for-mydeco-a-look-at-colour-theory/red-saturation-value-2/\)](https://toadfool.wordpress.com/2012/06/01/blogging-for-mydeco-a-look-at-colour-theory/red-saturation-value-2/)

1.3.3.3 Psikologi Warna

Warna pastel melambangkan keceriaan, karakter yang polos, dan cocok untuk target penonton anak-anak.

- **Warna Merah**

Menurut Bellantoni (2013), rasa semangat, kekuatan, kekhawatiran, agresif, ceria, marah, romantis, dan cepat dapat dihadirkan dengan warna merah. Beliau juga mengatakan bahwa warna merah tidak selalu jahat, tergantung penggunaan dalam cerita. Sloan (2015) mengatakan bahwa merah memiliki arti kekuatan, cinta, semangat, energi, bahaya, dan kemarahan.

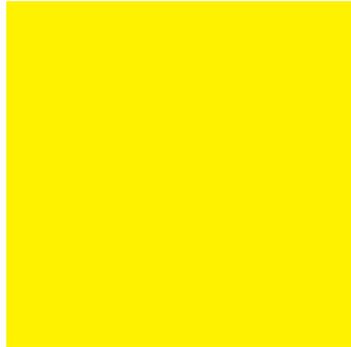


Gambar 2.14 Warna Merah

[\(https://www.jurnal.id/id/blog/psikologi-warna-pada-branding/\)](https://www.jurnal.id/id/blog/psikologi-warna-pada-branding/)

Warna Kuning

Warna kuning adalah warna yang secara tidak langsung dapat membuat kita untuk waspada (Bellantoni, 2013). Beliau mengatakan pula bahwa matahari dan rasa semangat juga dapat dihubungkan dengan warna kuning. Menurut beliau, warna kuning juga dapat memiliki makna keterbalikkan. Warna kuning dapat membuat stress dan sesak, namun di sisi lain dapat melambangkan cahaya serta keceriaan (Wagner, 1990. Bellantoni,2013). Menurut Hepner (yang dikutip oleh Bellantoni,2013), warna kuning dapat lama di ingat dan dapat melambangkan kebahagiaan serta dapat melambangkan obsesi.



Gambar 2.15 Warna Kuning

[\(https://www.jurnal.id/id/blog/psikologi-warna-pada-branding/\)](https://www.jurnal.id/id/blog/psikologi-warna-pada-branding/)

Warna Biru

Warna biru dapat memiliki arti stabilitas, ketenangan, kekuatan, maskulinitas, kepercayaan, samudera (Sloan,2015). ketenangan, kesedihan, serta kelemahan (Bellantoni, 2013). Beliau juga pernah meneliti bahwa orang menjadi lebih pasif dan introspektif bila ada di dalam lingkungan serba biru. Menurutnya, biru langit dapat memiliki arti setia dan dapat dipercaya. Biru indigo memiliki kesan intelek yang kuat serta sensual yang lemah (Bellantoni, 2015). Merah dan biru memiliki arti yang sangat bertolak belakang.



Gambar 2.16 Warna Biru

[\(https://www.jurnal.id/id/blog/psikologi-warna-pada-branding/\)](https://www.jurnal.id/id/blog/psikologi-warna-pada-branding/)

Warna Oranye

Edwards (2004) Mengatakan bahwa warna oranye pada umumnya adalah warna “baik”. Beliau juga berpendapat jika warna oranye dapat menggambarkan semangat, kehangatan, romantis, serta kekeluargaan.



Gambar 2.17 Warna Oranye

[\(https://www.jurnal.id/id/blog/psikologi-warna-pada-branding/\)](https://www.jurnal.id/id/blog/psikologi-warna-pada-branding/)

● **Warna Hijau**

Warna Hijau dapat memiliki dua arti yang sangat berlawanan (Bellantoni, 2013). Beliau juga mengatakan bahwa hijau bisa melambangkan alam dan kesehatan namun juga dapat melambangkan bahaya serta pembusukkan.



Gambar 2.18 Warna Hijau

(<https://www.jurnal.id/id/blog/psikologi-warna-pada-branding/>)

- **Warna Ungu**

Warna ungu kerap kali dikaitkan dengan sensualitas (Bellantoni ,2013). Beliau juga melakukan riset dan ternyata tidak ditemukan hubungan antara warna ungu dan sensualitas. Menurut beliau, warna ungu lebih erat dengan mistis, sepranatural, fantasi, dan juga kematian.



Gambar 2.19 Warna ungu

(<https://www.jurnal.id/id/blog/psikologi-warna-pada-branding/>)

1.3.4 Kostum

Menurut Matessi (2008), kostum dapat memberikan kesan tersendiri pada suatu karakter melalui warna, bentuk, tekstur, pola, dan lain-lainnya.

Baseball cap banyak digunakan baik untuk seragam, olahraga, bergaya, atau bermain-main saja (Delamont, 2007). Menurut beliau juga, Topi yang dikenakan menghadap depan, dapat diartikan sebagai keseriusan dan identitas.

1.4 Ras Manusia

Menurut Cohen, ras adalah ciri fisik yang dimiliki suatu individu atau kelompok secara turun menurun. Kroeber membuat pengelompokan ras-ras yang ada di dunia dan salah satunya ialah *mongoloid*.

1.4.1 Mongoloid

Ras Mongoloid ialah ras yang banyak menyebar di benua Asia dan Amerika. Ras ini pada umumnya memiliki ciri kulit kuning, rambut hitam, mata berwarna coklat atau hitam. *Mongoloid* sendiri dibagi menjadi *Asiatic mongoloid*, *Malayan Mongoloid*, *American mongoloid*.

Malayan mongoloid tersebar di Asia Tenggara khususnya Indonesia, Malaysia, dan Filipina) dan penduduk asli Taiwan. Menurut Waluya, Muhdahliha, dan Arlena (2017) *Ras Malayan mongoloid* memiliki ciri-ciri kulit sawo matang, mata bulat, hidung lebar, rambut hitam, rambut lurus atau bergelombang, mata hitam atau coklat.

1.5 Manga

Manga berasal dari kata “*man*” yang berarti aneh dan “*ga*” yang berarti gambar (Richard dan Koyama, 2007). *Manga* sendiri memiliki arti komik. Istilah *manga* sudah ada sejak zaman Edo yang berasal dari kumpulan gambar milik Katsuhika Hokusai, seorang seniman *ukiyo-e* (pemahat kayu).



Gambar 2.20 Kumpulan gambar milik Katsuhika Hokusai

<https://blog.britishmuseum.org/wp-content/uploads/2019/05/02-Hokusai-buddhist-monks-from-Hokusai-manga-1024x688.jpg>

1.5.1 Perkembangan gaya manga

Manga sudah muncul sejak zaman Edo namun baru benar-benar berkembang sejak 1952 karena munculnya karya Osamu Tezuka yang berjudul Tetsuwan Atom atau Astro Boy. Pada 1959, terbitlah majalah komik dengan sasaran pembaca remaja laki-laki bernama *Shounen Sunday* dan *Shounen Magazine*. Sejak saat itu gaya penggambaran manga semakin berkembang dan variatif.

1.5.2 Jenis-Jenis manga

Kodomo Manga

Kodomo manga ialah manga yang diperuntukkan anak-anak yang berusia dibawah 15 tahun. Cerita yang diangkat biasanya yang ringan dan memiliki pesan moral.

Contoh: Doraemon,

Shounen Manga

Shounen manga ialah manga yang diperuntukkan remaja laki-laki yang berusia dibawah 17 tahun. Cerita yang diangkat biasanya tentang petualangan, aksi, komedi, dan kehidupan sehari-hari.

Shoujo Manga

Shoujo manga ialah manga yang diperuntukkan remaja perempuan yang berusia dibawah 17 tahun. Biasanya memiliki cerita seputar romansa remaja.

Seinen Manga

Seinen manga ialah manga yang diperuntukkan pria dewasa yang berusia diatas 17 tahun. Biasanya memiliki cerita yang kompleks, sadis, pornografi, dan konten lainnya yang dirasa kurang cocok apabila dikonsumsi oleh anak dibawah umur.

Josei Manga

Josei manga ialah manga yang diperuntukkan wanita dewasa berusia diatas 17 tahun. Jenis manga ini biasanya memiliki cerita romansa yang lebih dewasa dan lebih berat dibanding *shoujo manga*.

1.5.3 Stylizing pada manga

Morita, Matsumoto, dan Hayashi (2005) mengatakan bahwa anime ataupun manga mengenal gaya gambar yang “*realistic*” dan yang di “*stylize*” namun tidak menggunakan “*realism*”. Beliau juga mengatakan bahwa gaya realistik tetap memiliki perbedaan dengan kenyataan.

1.5.3.1 Proporsi Wajah

Menurut Morita, et al. (2005) penyederhanaan termasuk dalam *stylizing* pada manga. Beliau juga menyebutkan ada tiga elemen dalam *stylizing* pada manga yaitu meminimalisir garis kontur, menyederhanakan garis, serta melebih-lebihkan fitur dari karakter tersebut (contohnya: membesarkan mata, membesarkan telinga, dan sejenisnya).

Dalam penggambaran manga, terbagi menjadi beberapa gaya penggambaran, yaitu:

1. *Realistic Rendition with Minimal Stylization*

Menurut Morita, et al. (2005) gambar ini bersifat realistik dan biasanya digunakan untuk alur cerita yang dramatis.



Gambar 2.21 Realistic Rendition with Minimal Stylization

(Hayashi, Matsumoto, & Morita, 2005, hlm. 25)

2. *Slightly Abstracted Version*

Gambar ini memiliki ciri-ciri mata, mulut, hidung, dan fitur wajah lainnya yang disederhanakan. Gaya penggambaran ini biasanya diterapkan pada shounen manga, shoujo manga, hingga ke seinen manga dan josei manga.



Gambar 2.22 *Slightly Abstracted Version*

(Hayashi, Matsumoto, & Morita, 2005, hlm. 25)

3. *Abstracted and Stylized Version*

Gaya penggambaran ini memiliki ciri-ciri mata yang lebih besar, hidung dan mulut yang lebih disederhanakan, serta leher yang dibuat lebih kecil. Biasanya digunakan pada *kodomo manga* ataupun *shounen manga*.



Gambar 2.23 *Abstracted and Stylized Version*

(Hayashi, Matsumoto, & Morita, 2005, hlm. 25)

4. *Highly Abstracted Version*

Gaya penggambaran ini memiliki ciri-ciri fitur wajah yang dibuat lebih sederhana dibandingkan *abstracted stylized*. Biasanya digunakan untuk komik 4 panel.



Gambar 2.24 *Highly Abstracted Version*

(Hayashi, Matsumoto, & Morita, 2005, hlm. 25)

1.5.3.2 Proporsi Tubuh

Dalam *stylization* manga, diperlukan juga *head to body ratio* yang tepat tergantung kebutuhan karena manga sendiri terdapat berbagai genre yang berbeda (Hayashi, 2005).

1:2 Head to Body ratio

Jenis ini biasanya digunakan untuk mempromosikan suatu produk. Tersusun dari dua kepala.



Gambar 2.25 1:2 Head to Body ratio

(Hayashi, Matsumoto, & Morita, 2005, hlm. 56)

1:3 *Head to Body ratio*

Jenis penggambaran ini biasanya untuk ilustrasi di majalah, buku, ataupun *cutout frames*. Proporsi ini membuat Gerakan lebih dikenali dibanding proporsi 1:2

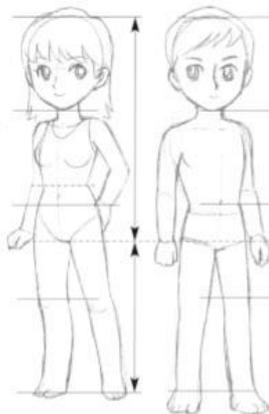


Gambar 2.26 1:3 *Head to Body ratio*

(Hayashi, Matsumoto, & Morita, 2005, hlm. 55)

1:4 *Head to Body ratio*

Jenis ini biasanya diaplikasikan pada manga untuk anak-anak. Proporsi ini juga digunakan untuk menggambar anak kecil.



Gambar 2.27 1:4 *Head to Body ratio*

(Hayashi, Matsumoto, & Morita, 2005, hlm. 54)

1:5 Head to Body ratio

Jenis penggambaran ini biasanya digunakan pada *kodomo manga* dan *shounen manga*. Tersusun dari 5 kepala.



Gambar 2.28 *1:5 Head to Body ratio*

(Hayashi, Matsumoto, & Morita, 2005, hlm. 58)

1:6 Head to Body ratio

Gaya penggambaran ini banyak digunakan untuk menggambarkan remaja usia 15 hingga 18 tahun.

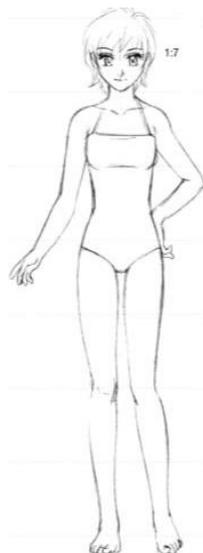


Gambar 2.29 1:6 *Head to Body ratio*

(Hayashi, Matsumoto, & Morita, 2005, hlm. 58)

1:7 Head to Body ratio

Jenis penggambaran ini digunakan untuk orang berusia 17 hingga 20-an awal. Gaya ini untuk menunjukkan kesan muda dan dewasa di saat bersamaan.

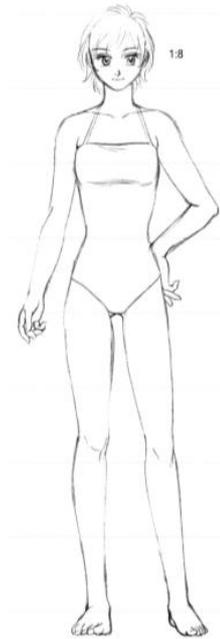


Gambar 2.30 1:7 *Head to Body ratio*

(Hayashi, Matsumoto, & Morita, 2005, hlm. 58)

1:8 Head to Body ratio

Gaya penggambaran ini digunakan untuk karakter dewasa serta kerap kali digunakan untuk menggambarkan Gerakan yang dinamis. Biasanya cocok untuk ilustrasi majalah atau untuk komik dewasa.



Gambar 2.31 *1:8 Head to Body ratio*

(Hayashi, Matsumoto, & Morita, 2005, hlm. 59)