



### **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.

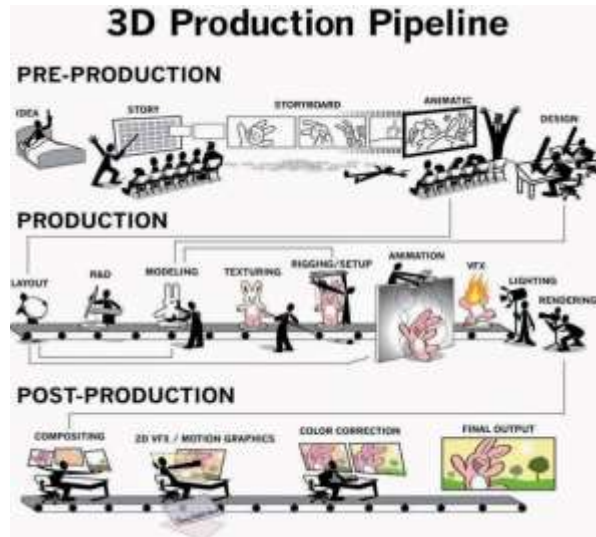
## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Animasi 3D**

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “animare” yang berarti jiwa, hidup, semangat yang dapat dikatakan memberikan hidup atau memberikan kehidupan. Sedangkan animator adalah seniman yang membuat animasi itu sendiri, disini animator menekankan bahwa membuat sebuah animasi itu berarti memberikan nyawa atau hidup kepada suatu desain atau objek. Peradaban semakin berkembang begipun juga dengan animasi, hingga pada akhirnya ditemukan animasi kertas yang dinamakan *flipboock*, inilah cikal bakal dari animasi moderen. Animasi terus berkembang, dimana animator membuat animasi dengan gambar *frame by frame*, yang kemudian seiring berkembangnya jaman animasi beralih ke digital yang membantu mempermudah proses pembuatannya. Salah satu perkembangan animasi yaitu animasi 3D yang pengerjaanya menggunakan komputer, animasi 3D digunakan pada banyak bidang, yaitu pada bidang hiburan, keilmuan, dan lainnya.

Secara umum dalam proses pembuatan sebuah film animasi panjang ataupun animasi pendek terbagi menjadi tiga tahapan yaitu: *pre-production*, *production*, dan *post production*.



Gambar 2.1. Pipeline Kerja Animasi 3D

(3D Animation Essentials, Andi Beane, 2012)

Tahap *pre-production* adalah tahap paling awal dalam proses pembuatan animasi. Tahap ini adalah salah satu tahap paling penting dalam pembuatan film animasi. Dimulai dengan ide konsep utama yang dikembangkan menjadi cerita, kemudian *script*, konsep desain, *storyboard*, dan animatik. *Pre-production* juga menjadi tahap patokan visual dari rencana awal, dimana tahap ini menjadi tahap acuan ide awal saat mengerjakan *production* dan *post-production*. Tahap *production*, tahap ini adalah tahap selanjutnya setelah *pre-production*. Tahap ini adalah tahap pengerjaan dari pembuatan film yang berpatokan pada ide awal tahap *pre-production*. Di tahap ini pengerjaan pembuatan animasi mulai berlangsung. Mulai dari tahap modeling, penganimasian, hingga render. Sedangkan tahap *post-production* adalah tahap terakhir dari pengerjaan

pembuatan animasi, dimana tahap adalah tahap *compositing*, mengoreksi warna, dan pengeditan yang akan memantapkan hasil akhir dari animasi.

Dari ketiga tahap pembuatan animasi tersebut, tahap *pre-production* adalah tahap yang paling penting dalam pembuatan sebuah karakter. Ditahap ini konsep dari karakter benar-benar harus dipikirkan dan dibuat sematang mungkin. Jika tokoh yang dibuat tidak matang baik dari konsep awal maupun desain tokoh, hal ini akan mempersulit dan menghambat proses selanjutnya dalam pembuatan animasi. Ini akan menyebabkan ketidak sinkronan antara tokoh dengan cerita yang dibuat, dalam kata lain karakter yang dibuat tidak memiliki kepaduan yang baik dengan cerita.

## **2.2. Tokoh**

Menurut Glebas (2009), tokoh penting dalam cerita karena tokoh adalah orang atau penggerak yang dipresentasikan pada film. Tokoh yang baik adalah tokoh yang *believable*, tokoh yang memiliki goal yang jelas dan memiliki keinginan kuat untuk mencapai goal tersebut. Sedangkan menurut Sullivan, Alexander, Mintz, dan Besen (2013) bahwa cerita itu adalah tentang tokoh utama, oleh karena itu secara untuh cerita tersebut dimiliki oleh tokoh. Dimana tanpa tokoh yang baik maka cerita tidak akan baik pula untuk disampaikan. Ini secara tidak langsung mengatakan bahwa tokoh juga memiliki peranan penting dalam pembuatan film.

Untuk membuat suatau tokoh yang baik ada beberapa hal yang harus dipertikan, yaitu tokoh yang dibuat harus menarik (*appeal*) dan gampang untuk diingat

(*memorable*). Oleh karena itu buku *Animated Short* menjelaskan bahwa *appeal* dan *memorable* satu tokoh adalah ‘sesuatu’ atau cirikhas yang dimiliki oleh tokoh tersebut. Hal ini menyangkut dari tampilan tokoh serta karakteristik yang dimiliki dalam diri tokoh tersebut, hal inilah yang dapat membuat penonton ingin lebih tahu dan mengenal tokoh bahkan membuat penonton ikut merasakan empati dengan keadaan tokoh. Cirikhas inilah yang yang harus dicari dan pikirkan oleh perancang tokoh. Bagaimanakah cara perancang tokoh untuk dapat membuat cirikhas pada tokoh? Sullivan, Alexander, Mintz, dan Besen (2013) menjelaskan perancang tokoh adalah orang yang perlu memahami siapa tokoh yang akan ia ciptakan, entah tokoh tersebut adalah tokoh utama, tokoh penolong, tokoh guardian atau sebagainya.

Pada film panjang biasanya diberikan *backstory* tokoh, yaitu cerita yang menceritakan masa lalu dari tokoh yang diceritakan secara intensif. tokoh pada film biasanya akan dikenalkan kepada penonton melalui penampilannya, keluarga, edukasi, cara hidup, hobi, kekuatan, kelemahan, kesuksesan, kegagalan, dan sebagainya. Dari semua ciri-ciri yang telah disebutkan untuk mengenalkan tokoh, bisa diambil salah satu atau beberapa diantaranya yang kemudian akan dikembangkan dan ditonjolkan agar tokoh dapat menjadi tokoh yang *memorable*. Ciri-ciri yang menonjol inilah yang kemudian dapat mempengaruhi personality dan goal dari tokoh yang dibuat. Contohnya seperti seorang wanita yang sangat menyukai sepatu, pembuat tokoh bisa menonjolkan dengan memperlihatkan berapa banyak sepatu yang dimiliki oleh wanita tersebut dan sebagainya. Dari hal-hal yang sukai oleh tokoh seperti contoh yang

disebutkan penonton sudah mulai bisa menerka-nerka sifat atau perilaku yang dimiliki oleh tokoh tersebut.

### **2.3. 3 Dimensional**

Ada 3 faktor penting dalam pembuatan tokoh yaitu fisiologis, sosiologis, dan psikologis, ketiga faktor inilah yang kemudian akan membentuk tridimensional karakter yang mana ini menjadi dasar dari sifat-sifat dan ciri-ciri tokoh yang akan muncul nantinya. Fisiologis berbicara mengenai hal-hal yang terlihat dari diri tokoh yaitu bentuk fisik dari tokoh, fisiologis antara lain seperti ukuran, umur, suara, kesehatan, tinggi, ras, gaya dan lainnya. Sosiologis sendiri berbicara tentang hubungan sosial dari tokoh dengan tokoh lainnya, yaitu hubungan sosial tokoh dengan apa yang ada di lingkungannya. Sedangkan psikologis adalah bagaimana sifat yang ada dalam diri tokoh itu sendiri seperti kecerdasan, kelebihan, *attitude*, dan lainnya (Morrison, 2006).

Untuk memudahkan perancang tokoh dalam membuat tokoh, biasanya akan dibuatkan table seperti berikut:

Tabel 2.1. Tabel 3 Dimensional Karakter

(The art of Dramatic Writing, 1946)

Fisiologis	Sosiologis	Psikologis
Umur:	Nama:	Kelebihan:
Gender:	Pekerjaan:	Sifat:
Tinggi dan berat:	Kelas:	
Penampilan:	Pendidikan:	<i>Extrovert / Introvert /</i> <i>Abivert</i>
Cara bicara:	Agama:	<i>Temperament : choleric,</i>
Cara bergerak:	Asal Negara:	<i>easygoing, pessimistic,</i> <i>optimis.</i>
Ras :	Hobi:	

#### 2.4. Desain Tokoh

Menurut Bancroft (2006), desain tokoh digunakan di setiap film yang memiliki tokoh khayalan, aktor yang bukan ‘manusia’ dan bahkan film yang menggunakan manusia nyata. Desain tokoh merupakan langkah pertama untuk membentuk visual dalam

segala bentuk hiburan. Perancang tokoh bertanggung jawab untuk menggambarkan hasil visual tokoh untuk medianya. Perancang tokoh juga harus memperhatikan elemen - elemen yang digunakan dalam merancang sebuah tokoh baik dalam segin visual, anatomi, pakaian, ekspresi, gaya gambar dan sebagainya. Tujuan perancang tokoh adalah untuk mewujudkan tokoh yang baik, sesuai dan dapat menarik perhatian berdasarkan dengan cerita seputar tokoh tersebut. Sullivan, Schumer dan Alexander (2008) juga mengatakan bahwa ciri-ciri tokoh yang baik adalah: dimana penonton dengan cepat mengenali tokoh tersebut, tokoh yang relatable, siluet atau bentuk yang dapat dikenali, dapat mencerminkan kepribadian tokoh tersebut, memiliki atribut fisik yang melengkapi ceritanya, dapat menyelesaikan seluruh adegan yang dibutuhkan sesuai dengan script film dan yang menarik untuk ditonton.

#### **2.4.1. Gaya Gambar**

Ada beberapa gaya gambar dalam pembuatan tokoh, yang disebut *Character Hierarchy* Bancroft (2006). Hiraki ini dibuat untuk mengelompokan jenis-jenis gambar berdasarkan levelnya yaitu gambar yang simpel hingga yang realis. Gaya gambar dalam pembuatan tokoh juga dipengaruhi oleh aspek-aspek seperti konsep ataupun dari cerita. Menurut Bancroft yang tertulis pada bukunya ada 6 gaya gambar yaitu:

##### *1. Iconic*

Gaya *iconic* adalah gaya yang simpel, diamana tokoh-tokoh yang dibuat menggunakan gaya ini cenderung dibuat sesimpel mungkin, dimana proporsi muka dan tubuh tokoh menjadi bentuk dasar dari tokoh tersebut. tokoh yang menggunakan gaya ini biasanya



hanya menggunakan lingkaran untuk matanya. Contoh tokoh yang menggunakan gaya ini ialah tokoh Hello Kitty, tetapi kelemahan dari tokoh yang menggunakan gaya ini ialah tokoh tidak akan bisa terlalu ekspresif dikarenakan keterbatasan dalam visualnya.



Gambar 2.2. Tokoh Hello Kitty

(Hello Kitty, 1974)

## 2. *Simple*

Gaya ini tidak terlalu berbeda jauh dengan gaya *iconic* yaitu masih memiliki *stylized* tersendiri. Hanya saja gaya ini menampilkan gambar yang lebih detail dari pada gaya *iconic*. Gaya ini biasanya dipakai untuk serial animasi TV



Gambar 2.3. Timmy Turner

(The Fairly OddParents, 2001)

### 3. *Broad*

Dibandingkan dengan gaya *iconic* dan *simple*, tokoh yang menggunakan gaya *broad* ini jauh lebih ekspresif. Dimana gaya gambar ini dipakai pada animasi untunk tanyang TV komedi, karena dalam komedi lebih membutuhkan ekspresi yang ekstrim. Contohnya pada film Tom & Jerry.

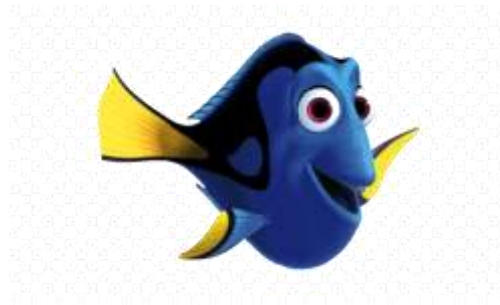


Gambar 2.4. Tokoh Tom dan Jerry

(Tom and Jerry, 1940)

#### 4. *Comedy Relief*

Meski gaya ini ada kata komedi, gaya ini berbeda dengan gaya *broad*. Dikarenakan tokoh yang menggunakan gaya ini tidak selalu menonjolkan visual komedi dalam filmnya, akan tetapi tokoh lebih menonjolkan ekting dan dialog yang dapat mencapai humor yang diinginkan dalam filmnya. Biasanya tokoh dengan gaya ini banyak digunakan dalam film-film karya Disney.



Gambar 2.5. Tokoh Dorry

(Finding Dorry, 2016)

#### 5. *Lead Character*

Gaya ini lebih realistis dari gaya-gaya yang sudah disebutkan diatas, realistis dari segi ekspresi maupun anatomi tubuh tokoh. Keunggulan dari tokoh yang bergaya ini adalah dapat menarik penonton untuk memiliki rasa kesamaan dengan tokoh dan timbulah rasa empati yang lebih dari penonton kepada tokoh tersebut.



Gambar 2.6. Tokoh Aurora

(Beauty and The Beast, 1991)

#### 6. *Realisme*

Gaya gambar ini adalah gaya yang paling mirip dengan proporsi tubuh manusia asli. Tokoh -tokoh yang menggunakan gaya ini biasanya terdapat pada film yang serius seperti action. Gaya ini kebanyakan diaplikasikan superhero pada komik-komik.



Gambar 2.7. Tokoh Batman

(Batman, 1943)

### 2.4.2. Bentuk –bentuk Dasar

Menentukan bentuk dasar atau pola dasar adalah langkah pertama untuk membuat tokoh. Pola dasar sangat penting karena akan mempengaruhi hasil jadi dari tokoh yang telah dibuat. Menurut Barancroft (2006, hlm.28) bentuk / pola dasar satu tokoh akan memberikan tanda secara visual untuk mendeskripsikan tokoh tersebut. Secara tidak langsung pola dasar akan menjadi fondasi yang akan mempengaruhi sifat dan personality dari tokoh yang dibuat. Ada 3 bentuk dasar yaitu:

#### 1. Bulat

Bentuk bulat adalah bentuk memiliki artian yang baik dikarenakan tidak memiliki sudut yang tajam pada sisinya sehingga tidak menciptakan kesan berbahaya. Bentuk ini biasa dipakai untuk tokoh yang lucu, menggemaskan, dan baik hati. Contohnya seperti karakter Kirby.



Gambar 2.8. Tokoh Kirby

(Kirby Series, 1992)

## 2. Kotak

Bentuk kotak adalah bentuk yang terdiri garis vertical dan horizontal yang menunjukan sisi yang kuat. Kotak biasa dipakai untuk membuat tokoh yang keras kepala, solid, berat, kaku, kuat, maskulin atau dapat diandalkan. tokoh yang biasanya memakai bentuk pola ini yaitu tokoh-tokoh monster besar ataupun superhero.



Gambar 2.9. Tokoh Anger

(Inside Out, 2015)

## 3. Segitiga

Bentuk segitiga adalah bentuk yang mempunyai sisi tajam pada setiap sisinya sehingga membuatnya terkesan berbahaya. Segitiga dipakai untuk membuat tokoh yang

berbahaya, tokoh yang licik. Yaitu tokoh yang biasanya menjadi tokoh jahat dalam film.



Gambar 2.10. Tokoh Hades

(Hercules, 1997)

### **2.4.3. Proporsi Tubuh**

Seperti manusia, tokoh juga memiliki proporsi tubuh yang bervariasi. Proporsi tubuh dalam animasi kartun dan realis tentukan akan berbeda. Proporsi tubuh yang realis akan mendekati proporsi manusia sedangkan proporsi tokoh kartun digambarkan dengan bentuk dan ukuran yang bervariasi. Proporsi tubuh juga dapat menyampaikan sifat tokoh tersebut. Seperti pernyataan dari Bancroft (2006), tokoh yang memiliki wajah besar dan tubuh yang kecil merupakan tokoh yang lucu dan terlihat seperti anak kecil. Proporsi tubuh juga mempengaruhi usia tokoh, dimana dari proporsi yang diberikan pada tokoh akan menentukan usia dari tokoh tersebut.

## **2.5. Fitur Wajah (Ekspresi)**

Varun Nair menjelaskan bahwa dalam membentuk fondasi kepala tokoh, terutama pada film animasi, adalah bagaimana desainer tokoh mampu menciptakan simplifikasi pada wajah dan bentuk kepala. Dimana harus mampu menciptakan versi dua dimensi diatas kanvas dari sebuah referensi tiga dimensi.

Fitur wajah juga dapat dipengaruhi oleh ras, gender dan usia tokoh. Seperti laki-laki yang akan cenderung memiliki bentuk dasar wajah kotak, sementara perempuan memiliki bentuk wajah yang cenderung lebih bulat. Penempatan mata, alis, hidung dan mulut pun dipengaruhi oleh aspek yang sama. Contohnya, anak kecil akan cenderung memiliki bentuk mata yang lebih besar dan berdempetan dibanding orang dewasa (3D total Publishing, 2017, hlm. 34-41).

Bancroft (2012) menjelaskan bahwa alis memiliki peranan yang penting dalam menciptakan ekspresi wajah tokoh. Sebagaimana pergerakan dan posisi alis akan sangat mempengaruhi. Nair (2018) berpendapat bahwa ekspresi dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu area mata dan area mulut. Kedua aspek ini sangat mempengaruhi untuk memberikan gambaran atas perasaan tokoh dan membantu tokoh agar dapat berkomunikasi dengan penonton.



## **2.6. Kostum**

Kostum merupakan salah satu dari banyak alat untuk bercerita. Menurut Landis (2014), kostum dapat berkomunikasi mengenai sifat tokoh kepada penonton. Kostum juga memberikan persepsi kepada penonton bahwa tokoh sudah menjalani kehidupannya sebelum film tersebut dimulai. Landis (2014) juga mengatakan bahwa pakaian dapat memberikan petunjuk mengenai identitas dan etnis suatu tokoh. Jika tokoh mengenakan seragam – seragam polisi, kaos polo pekerja makanan cepat saji atau topi koki – maka penonton dapat langsung mengetahui profesi atau posisi tokoh tersebut. Pakaian seperti rok Skotlandia dan kimono Jepang merupakan lambang negara tersebut. Maka jika contoh, suatu tokoh dikenakan kimono, maka penonton akan memiliki persepsi bahwa tokoh tersebut berasal dari Jepang. Begitu pula dengan rambut, menurut Bancroft gaya rambut pada tokoh juga dapat memberi penjelasan tentang latar belakang tokoh secara tidak langsung. Dimana kita bisa setidaknya mengira asal atau ras dari tokoh lewat ciri-ciri rambut, seperti berambut lurus, keriting, gimpal dan sebagainya.

## **2.7. Warna**

Menurut Goethe (1840) warna memiliki efek psikologis yang sangat berpengaruh sesuai dengan sifat yang dibawa oleh warna itu sendiri. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa warna-warna yang ada pada satu tokoh dapat mewakili atau merepresentasikan seperti apa tokoh tersebut. Hal ini dipertegas juga oleh Solan (2015)

yang menjelaskan bahwa warna juga dapat mempresentasikan hubungan antar tokoh dalam film. Warna dapat menggambarkan bagaimana sikap satu tokoh dengan tokoh yang lain yang ada pada film animasi.

### **2.7.1. Psikologi Warna**

Skott-Kemmis (2009) menjelaskan bahwa setiap warna memiliki arti-arti tersendiri, hal ini yang disebut dengan psikologi dari warna. Warna biru diartikan dengan sifat dingin, loyalitas, tenang, kepercayaan dan warna biru biasa dihubungkan dengan sesuatu yang menyedihkan. Warna pink melambangkan belas kasih, pengasuhan, dan cinta. Ini berhubungan dengan cinta dan pengertian tanpa syarat, dan memberi dan menerima pengasuhan. Warna putih adalah warna yang paling lengkap dan murni, warna kesempurnaan. Makna psikologis putih adalah kemurnian, kepolosan, keutuhan, dan kelengkapan. Dalam psikologi warna, putih adalah warna awal yang baru. Warna hitam berhubungan dengan yang tersembunyi, yang rahasia dan yang tidak diketahui, dan sebagai hasilnya menciptakan suasana misteri. Itu membuat barang-barang terbungkus dalam, tersembunyi dari dunia. Dalam psikologi warna, warna ini memberi perlindungan dari stres emosional eksternal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa warna dapat mempengaruhi kepribadian dari suatu tokoh. Warna sebagai penggambaran representasi dari sifat yang dimiliki masing-masing tokoh.