



### **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**

Kata animasi berasal dari Yunani kuno, animo, yang berarti hasrat atau keinginan (Soenyoto, 2017). Jones dan Oliff (2007) menuliskan bahwa animasi merupakan teknik film yang memperlihatkan serangkaian gambar yang bersambungan dan menghasilkan ilusi gerakan ketika gambar tersebut saling berganti secara kronologis. Menurut Beiman (2013) animasi memiliki kelebihan dibandingkan film dalam limitasi. Ia menuliskan bahwa limitasi dalam animasi berada dari ide dan imajinasi penulis sedangkan film terlimit oleh peralatan dan lokasi syuting.

#### **2.2. Tokoh**

Beiman (2013) mengatakan dalam film, tokoh memiliki kemampuan untuk membuat penonton berada dalam cerita. Eder (2010) menjelaskan bahwa tokoh merupakan karakter yang dibuat dengan referensi seorang manusia, mendekati identitas tokoh pada penonton dengan individual di dunia nyata. Tokoh memiliki kemampuan untuk mempengaruhi penonton namun tidak sebaliknya. Namun tokoh sendiri memiliki potensi yang luas dalam perkembangan karakter sepanjang waktu dimana tokoh tersebut dikenal (hlm. 3).

#### **2.3. Desain Tokoh**

Dalam membuat tokoh, pendapat kreator atas desain tokoh menarik atau tidak bukan hal penting. Hal terpenting adalah apa yang akan terjadi pada tokoh dalam

cerita (Beiman, 2013). Beiman menyatakan bahwa karakter dengan desain menarik untuk dilihat, tidak selalu menarik dalam film. Konteks menarik bisa dibagi menjadi negatif dan positif. Penonton akan lebih tertarik dengan mengapa tokoh tersebut dipandang positif atau negative di dalam sebuah film.

Tillman (2011) menyatakan bahwa dalam mendesain karakter diperlukan latar belakang tokoh dan referensi. Latar belakang tokoh membantu dalam memasukan cerita ke dalam visual desain tokoh. Lalu referensi digunakan sebagai tujuan visual mengenai desain tokoh nantinya(hlm.5-8).

Dalam produksi film, novel dan media produser lainnya, karakter tokoh dibuat sedemikian rupa untuk membangun rasa kepercayaan penonton terhadap tokoh. Hal ini membuat penonton merasakan ikatan batin diantara mereka, membuat efek impresi yang bertahan dalam penonton. (Eder, 2010)

### **2.3.1. 3D Dimensional Karakter Tokoh**

Tillman (2011) menyatakan dalam membentuk sebuah karakter dalam tokoh diperlukan informasi dasar. Bila desain tokoh menarik namun tidak memiliki latar belakang yang membangun bagaimana tokoh tersebut dalam bentuk visual, tokoh tersebut akan menjadi 'kosong' dan tidak menarik bagi penonton ataupun pembaca. Karena itu Tillman menggunakan 5W + 1H untuk informasi dasar tokoh, informasi ini lalu dibagi menjadi 3 bagian yang disebut *3 Dimensional Character* yang meliputi Sosiologi, psikologi dan fisiologi. Hal ini dapat mempermudah pembuatan karakter dalam tokoh, karena semakin banyak

informasi yang dibuat mengenai karakter semakin mudah dalam memvisualisasi desain tokoh.

1. Sosiologi

Sosiologi merupakan aspek sosial tokoh atau aspek sekunder dan primer dalam pembentukan karakter tokoh. Aspek ini mempengaruhi pembentukan karakter tokoh dari mana ia tinggal, lingkungan sosial, status okupasi, status keluarga, lingkungan pendidikan tokoh, kondisi tokoh sebelum cerita dimulai dan bagaimana pengaruh dari kondisi tersebut membentuk karakter tokoh.

2. Psikologi

Jika sosiologi mempengaruhi pembentukan karakter tokoh dari luar, psikologi mempengaruhi pemebentukan tokoh dari dalam atau jiwa. Psikologi bisa juga sebagai refleksi tokoh terhadap lingkungan sekitar.

Dalam psikologi tokoh, hal yang membangun karakter termasuk :

- a. Apa Latar belakang pendidikan tokoh?
- b. Apa tujuan hidup tokoh?
- c. Bagaimana tokoh melihat dirinya secara fidik dan mental?
- d. Bagaiman rasa keparecayaan diri tokoh?
- e. Apakah tokoh lebih dipengaruhi emosi atau logik atau keduanya dalam merespon lingkungannya?
- f. Apakah karaker tokoh *introvert* arau *extrovert* ?
- g. Hal apa yang memotivasi tokoh?

- h. Hal apa yang membuat tokoh takut?
- i. Hal apa yang membuat tokoh senang?
- j. Bagaimana tokoh secara spiritual? Apakah tokoh percaya dengan Tuhan atau memiliki kepercayaan lainnya?
- k. Bagaimana interaksi tokoh dalam hubungan dengan tokoh lainnya?

hal – hal yang disebutkan diatas merupakan pengaruh dalam tokoh dalam menghadapi masalah atau menentukan pilihan. Psikologis juga mempengaruhi fisiologi dan sosiologi tokoh dalam cerita.

### 3. Fisiologis

Fisiologi merupakan visual desain tokoh dari hasil sosiologi dan psikologi tokoh. Kedua aspek tersebut mempengaruhi bagaimana postur tubuh, muka, cara berpakaian, aksesoris, perilaku tokoh, hobi, kebiasaan, suara, cara berjalan, kekurangan dan kelebihan tokoh. Selain itu, nama, umur, tinggi dan berat badan, gender, ras, warna mata, kulit dan rambut juga termasuk dalam fisiologi.

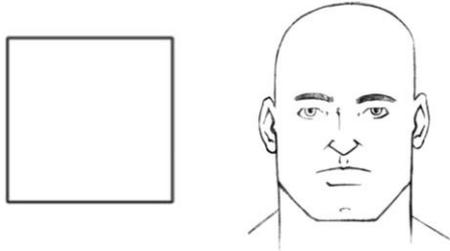
#### **2.3.2. Bentuk Dasar**

Bentuk dasar merupakan aspek lain sebagai pengenalan karakter pada tokoh. Dalam bukunya, Tillman (2011) menyatakan bentuk dasar membantu menyampaikan informasi karakter tokoh kepada penonton dalam visual (hlm 67).

Bentuk bentuk dasar yang mempengaruhi karakter tokoh yaitu :

1. Persegi

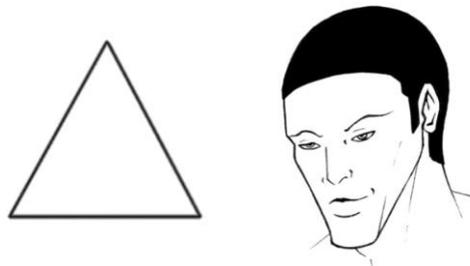
Memiliki representasi dalam maskulinitas, persamaan, keamanan, kesesuaian, kejujuran, kepercayaan, stabilitas dan keamanan.



Gambar 2.1 Bentuk dasar persegi  
(Tillman, 2011)

## 2. Segitiga

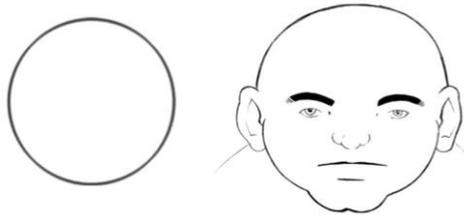
Merepresentasikan ketegangan, konflik, licik, energi, agresi dan tindakan.



Gambar 2.2 Bentuk dasar segitiga  
(Tillman, 2011)

## 3. Lingkaran

Memiliki arti kekanak-kanakan, perlindungan, persatuan, kenyamanan, keceriaan, keanggunan dan kelengkapan.



Gambar 2.3 Bentuk Dasar Lingkaran  
(Tillman, 2011)

### 2.3.3. Fitur Wajah

Fitur wajah atau ekspresi merupakan hal terpenting dalam desain tokoh. Hal ini digunakan untuk mempermudah penonton untuk melihat karakter tokoh dan perasaan tokoh dalam cerita. Bancroft (2012) menyatakan lima elemen dalam membuat ekspresi, yaitu :

1. Mata

Mata memiliki banyak variasi, dari lingkaran hingga persegi panjang vertikal. Mata sendiri merupakan cerminan perasaan tokoh dalam cerita dan biasa diibaratka sebagai jendela hati. Bentuk mata bisa menceritakan karakter tokoh, etnis, dan latar belakang.

2. Alis

Alis merupakan hal terpenting dalam menyatakan perasaan tokoh dalam cerita kepada penonton. Alis membantu memberikan tambahan dalam penggambaran perasaan tokoh pada mata. Bentuk alis juga mempengaruhi penggambaran karakter tokoh. Bila diibaratkan, alis merupakan tirai dari sebuah jendela, yakni memperjelas visual di dalam jendela.

3. Mulut

Perasaan tokoh digambarkan lebih pada mata dan alis, namun mulut merupakan alat penjelas. Mulut digambarkan sebagai reaksi dari perasaan yang diperlihatkan oleh mata dan alis.

#### 4. Hidung

Hidung tidak memiliki kelebihan seperti mata, alis dan mulut, tapi digunakan untuk memperjelas siluet karakter.

#### 5. Leher

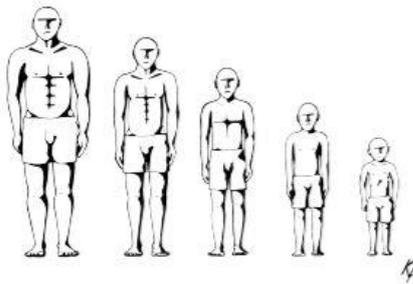
Seperti hidung, leher digunakan untuk memperjelas siluet karakter. Tapi efek dari kemiringan dan posisi kepala dari leher memberikan impresi lebih dari perasaan tokoh.

### **2.3.4. Proporsi Tubuh**

Dalam kehidupan sehari-hari, setiap manusia memiliki proporsi badan yang berbeda-beda. Karena itu dalam karakter desain, penggunaan kepala sebagai alat ukur digunakan. Secara keseluruhan tinggi badan rata – rata tokoh ideal berkisar delapan kepala tingginya. Delapan kepala ini merupakan ukuran standar tokoh. (Sloan, 2015).

Selain itu proporsi tubuh dibedakan menjadi lima umur berbeda yaitu, dewasa, remaja, remaja muda, anak – anak dan balita. Untuk memanipulasi umur secara visual digunakan rasio *head-to-height*. Dewasa memiliki ukuran delapan kepala, remaja memiliki ukuran tujuh hingga enam kepala, remaja muda memiliki ukuran enam hingga lima kepala, anak-anak memiliki ukuran lima kepala dan balita memiliki ukuran empat kepala. (hlm 5).

Sloan (2015) menyatakan bahwa beberapa desainer karakter sering menggunakan teknik *exaggerated* untuk memanipulasi persepsi. Seperti tokoh *Sackboy* dalam film *Little Big Planet* menggunakan ukuran dua kepala untuk memberikan persepsi kekanak-kanakan dan lucu. Tokoh *Bayonetta* dalam game *Bayonetta* menggunakan tingi badan dan ukuran kaki dan badan yang panjang dengan siluet badan *exaggerated* memberikan persepsi dominan dan atletis. Namun semua ini digambarkan masih menggunakan ukuran kepala dan siluet tubuh pada umumnya untuk memberikan kesan yang masih bisa dikenal oleh penonton (hlm 5-6).



Gambar 2.4 Proporsi Tubuh  
(Sloan, 2015)

### 2.3.5. Tipe Tubuh

Sloan(2015) dalam membedakan tipe tubuh, digunakan pengertian *somatotype*. *Somatotype* dibedakan berdasarkan metabolisme tubuh manusia, pengaruh dari berapa banyak jumlah otot dan lemak yang dapat di simpan dalam tubuh manusia. *Somatotype* dibagi menjadi 3 tipe yaitu

1. *Ectomorf*

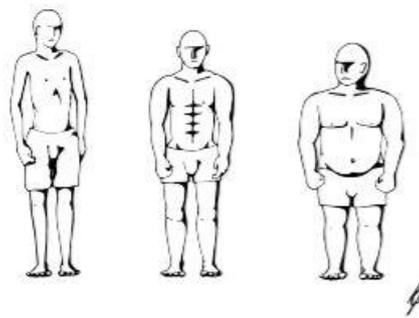
Tipe tubuh *ectomorph* dikategorikan dengan tubuh proporsi ringan atau kurus. Terdiri dari tulang kecil, pundak yang kecil, tinggi, serta otot yang kecil.

2. *Mesomorf*

Tipe tubuh ini terlihat lebih *solid* atau kokoh. Terdiri dari tulang yang lebih besar, tubuh yang *athletic*, otot yang lebih besar, dan memiliki sedikit lemak.

3. *Endomorf*

Tipe tubuh ini memiliki proporsi lemak lebih banyak daripada otot. Tipe tubuh ini biasa terdiri dari proporsi tubuh yang lebih pendek, bulat, padat dan terkadang memiliki tangan dan kaki yang kuat.



Gambar 2.5 Tipe Tubuh  
(Tillman, 2011)

### 2.3.6. Siluet

Tillman (2011) menyatakan bahwa siluet merupakan hal penting, karena bertujuan sebagai identitas pengenalan tokoh. Ia merepresentasikan siluet sebagai bayangan hitam dari tokoh (hlm 74-75). Beiman (2013) dalam bukunya bahwa dalam setiap film animasi yang baik, setiap tokoh memiliki siluet sebagai

pengenal atau identitas. Hal ini memudahkan penonton mengenal tokoh yang muncul dalam cerita. Penggunaan siluet dapat mempermudah proses pembuatan tokoh. Dengan menggunakan bentuk dasar sebagai siluet, detail bisa ditambahkan pada akhir proses ketika siluet pada tokoh yang dibuat mencapai tujuan karakter yang ingin dicapai dan dikenali penonton (hlm 66-68).



Gambar 2.6 Siluet  
(Tillman, 2011)

### 2.3.7. Hirarki Desain Tokoh

Menurut Bancroft (2006), desain visual dari gaya gambar tokoh dibagi menjadi 6 kategori. Kategori ini digolongkan dari tingkat yang dari sederhana hingga kompleks. Hasil desain juga dibagi dari peran dan fungsi tokoh dalam cerita sebagai berikut :

1. *Iconic*

Desain sangat simpel seperti statis atau desain grafis. Biasa memiliki mata tanpa pupil. Contoh : *Hello Kitty*, dan desain awal *Mickey Mouse*.



Gambar 2.7 *Iconic*  
(Bancroft, 2006)

## 2. *Simple*

Desain memiliki gaya yang lebih ekspresif daripada *iconic*. Muka lebih banyak menunjukkan ekspresi yang ekspresif. Desain ini biasa digunakan dan ditemukan dalam kartun serial pada TV atau Website. . Contoh :

*Dexter's Lab, Sonic The Hedgehog dan Fred Flinstone*



Gambar 2.8 *Simple*

(Bancroft, 2006)

3. *Broad*

Desain lebih ekspresif daripada *Iconic* dan *Simple*. Didesain untuk animasi yang lebih ekspresif atau menggerakkan semua tubuh. Memiliki mata dan mulut yang besar untuk memberikan kesan berlebih pada wajah dan digunakan untuk humor. Contoh : *Roger Rabbit*, dan *Tex Avery*.



Gambar 2.9 *Broad*  
(Bancroft, 2006)

4. *Comedy Relief*

Biasa tidak menyampaikan humor secara visual melainkan dari akting dan dialog. Anatomi muka juga lebih kurang daripada *Broad*.. Contoh : *Nemo*, *Mushu* dan *Kronk*..



Gambar 2.10 *Comic Relief*  
(Bancroft, 2006)

5. *Lead Character*

Desain muka, ekspresi dan akting terlihat realistis. Penonton biasa fokus pada karakter ini karena adanya kesamaan proporsi desain fisik, dan mempunyai keinginan untuk mengikuti dan bertingkah seperti karakter ini. Contoh : *Sleeping Beauty*, *Snow White*, dan *Prince of Egypt*.



Gambar 2.11 *Lead Character*  
(Bancroft, 2006)

6. *Realistic*

Memiliki desain *hyper-realism* dan hampir mendekati fotorealisme tapi masih dalam desain karikatur. Biasa digunakan dalam film berisi efek kuat seperti monstres, karakter komik dan film animasi komputer grafis. Contoh : *Hulk*, dan *Shrek*.



Gambar 2.12 *Realistic*  
(Bancroft, 2006)

### **2.3.8. Exaggeration**

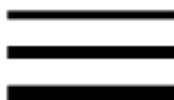
*Exaggeration* merupakan salah satu prinsip animasi terutama gerakan, namun *exaggeration* juga bisa diterapkan dalam desain anatomi, contohnya ekspresi wajah. Sullivan, Schumer, dan Alexander (2009) menuliskan bahwa *exaggeration* berfungsi untuk membuat animasi terlihat tidak monoton dan menonjolkan kepribadian karakter dalam film.

### **2.3.9. Line**

Dalam membuat tokoh, garis merupakan konsep dasar desain paling pertama. Alasan utama dari hal ini dikarenakan spesies manusia memiliki insting dalam mengenali pola. Keahlian ini sudah terdeteksi dari lahir ketika manusia belajar pertama kali mengenali bentuk kontur wajah dan bukan bentuk wajah. Hal ini menyebabkan banyak para seniman dari dahulu kala menggunakan keahlian ini dalam membuat pola atau bentuk. (Sloan, 2015)

#### *1. Line Thickness*

Secara teknis, garis merupakan bentuk satu dimensional dan memiliki ketebalan yang tipis. Untuk melihatnya, diperlukan ketebalan agar terlihat secara visual. Bagaimana kita melihat ketebalannya semua berada pada rasio antara lebar dan panjang dari garis tersebut. Ketebalan dari sebuah garis juga bisa menimbulkan impresi dan efek. Salah contohnya terlihat bila garis yang tipis dibandingkan dengan garis tebal. Garis tipis memiliki impresi lebih lemah daripada garis tebal yang memiliki impresi ambiguitas, ceria dan *triviality*.

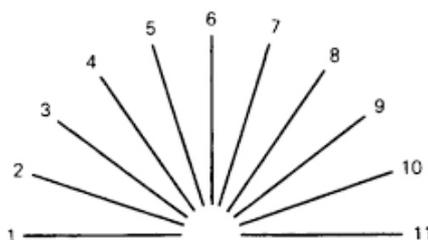


Gambar 2.13 *Line Thickness*

(Sumber: <https://thenounproject.com/term/line-thickness/149050/>)

## 2. *Line Orientation*

Orientasi garis adalah sudut di mana arah garis berhubungan dengan desain yang menghasilkan efek persepsi dari penampilan suatu karakter. Garis horizontal yang sejajar dengan permukaan tanah memberikan persepsi beristirahat dan kestabilan. Bila digunakan pada karakter, akan memberikan impresi *exaggerated* pada lebar karakter. Sebaliknya dengan garis vertikal yang seperti berdiri di atas permukaan tanah, memberikan impresi keseimbangan, tinggi, dan bermakna. Garis diagonal yang terlihat akan jatuh ke tanah, memberikan impresi dinamis, gerakan dan *instability*.



Gambar 2.14 *Line Orientation*

(Sumber:

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13854046.2011.564209?journalCode=ntcn20/>)

### 3. *Line Position*

Ketika memposisikan orientasi arah garis, posisi letak garis sangatlah penting. Hal ini karena garis yang diposisikan sedemikian rupa dapat membentuk garis *outline*. *Outline* berguna dalam menarik perhatian audiens dan memperkuat elemen pada bentuk.

### 4. *Line Type*

Hal terpenting dalam garis adalah garis tidaklah selalu lurus. Walau garis lurus mempunyai impresi yang kuat dan konsisten, garis melengkung dapat memberikan impresi dinamis, energi dan alam. Lengkunan yang dalam dapat memberikan kesan ceria dan bahagia, sedangkan lengkungan dangkal dapat memberikan kesan kelembutan, kehalusan, sensualitas, dan feminin.

## **2.3.10. Warna**

Tillman (2011) menjelaskan bahwa warna merupakan faktor penting dalam mendesain tokoh. Hal ini karena warna membantu desainer menyampaikan informasi tokoh kepada penonton. Selain itu warna juga mempengaruhi hubungan antar tokoh (hlm 110). Bellantoni (2005) mengatakan bahwa warna memiliki sifat yang berbeda – beda. warna memiliki bahasa sendiri, yang secara visual dapat membantu menjelaskan *character arc* atau lapisan dari kisah dalam cerita (hlm 25). Dalam bukunya, Sloan (2015) menambahkan bahwa warna digolongkan berdasarkan suhu temperatur dan dikategorikan dalam skema warna (hlm 35). Untuk menjelaskan hal ini lebih dalam, berikut uraian *hue*, *Value*, *saturation*, skema warna dan makna warna dasar dari *colour wheel* :

1. *Hue, value dan Saturation* :

- a. *Hue* menurut Sloan merupakan warna. *Hue*, juga dapat dilihat melalui *colour wheel* yang terdiri dari delapan warna yaitu, merang, oranye, kuning, hijau, *cyan*, biru, ungu, dan magenta. Daftar ini disusun sedemikian rupa agar mudah dimengerti dan disesuaikan dengan kemampuan alami manusia melihat dan membedakan warna. Selain itu, *hues* sering di asosiasi kan untuk menganalisa penampilan karakter. Berdasarkan tingkatan dasar, warna dibagi menjadi warna hangat (magenta-kuning) dan warna dingin(hijau-ungu). (hlm 34).
- b. *Value* memiliki hubungan dengan terang gelapnya suatu warna. *Value* bisa dikur dengan menggunakan skala hitam-putih dengan warna paling cerah atau *highest value* berada pada skala akhir. (hlm. 35)
- c. *Saturation* merupakan derajat intensitas *hue*, atau seberapa cerah warna bisa terlihat. Warna yang memiliki derajat *saturation* yang tinggi memiliki warna yang cerah, tidak alami, dan bisa digunakan untuk melebihkan atau menambah makna warna. (hlm. 36)



Gambar 2.15 Hue, Value & Saturation  
(medium.com)

2. Skema warna :

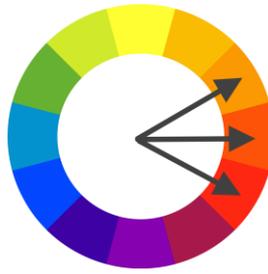
skema warna terdiri dari beberapa jenis, diantaranya adalah:

- a. *Monochromatic* : skema warna dari satu *hue* dengan beberapa variasi warna yang diubah dengan menggunakan *value* dan *saturation*. Penggunaan skema warna ini biasa menghasilkan warna yang terlihat *stylized* dan tidak natural, menarik perhatian jelas dari satu *hue* dasar yang dipilih. Warna *monochromatic* dalam desain tokoh berguna untuk menyederhanakan representasi karakter tokoh dan secara langsung memperlihatkan asosiasi makna warna dengan sifat tokoh, lalu menjadi bagian dari karakter tokoh. (hlm 36)



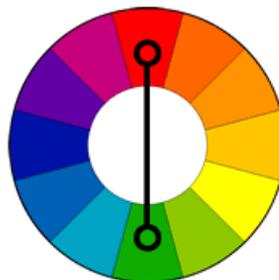
Gambar 2.16 Monochromatic  
(SchemeColor.com)

- b. *Analogous* : warna analog dalam skema warna terdiri dari warna-warna yang berdampingan satu dengan yang lain dalam *colour wheel* dan terdiri dari tiga warna. Memperlihatkan kesan berkelanjutan dan perkembangan. Warna yang dihasilkan terlihat natural, membuat visual yang menarik. Dalam analog, warna yang berada kedua warna terlihat lebih dominan pada desain tokoh. Skema warna ini memberi kesan harmoni, ketenangan, dan kenyamanan (hlm 37).



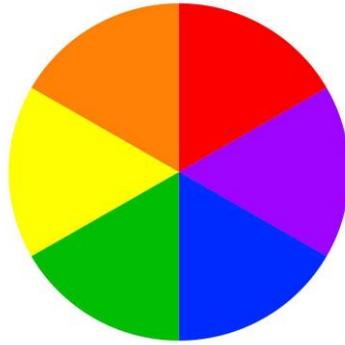
Gambar 2.17 Analogous  
(cloud.netlifyusercontent.com)

- c. *Complementary* : skema warna ini menggunakan dua warna yang berlawanan satu dengan yang lain dalam *colour wheel*. Jika digabung, kedua warna ini akan menghasilkan warna netral. Dalam desain tokoh, penggunaan skema komplementer dapat menghasilkan kontras yang jika seimbang dapat menciptakan visual yang nyaman dipandang oleh mata. Skema ini juga memberi kesan adanya keseimbangan dalam desain. Skema warna ini berguna untuk memberikan kesan menonjol.  
(hlm 37)



Gambar 2.18 Complementary  
(tigercolor.com)

### 3. Psikologi warna :



Gambar 2.19 Colour Wheel  
(artachieve.com)

Tillman (2011) menjelaskan dalam bukunya bahwa setiap warna memiliki makna yang berbeda-beda. Untuk hal ini, tillman membagi enam warna dasar dari *colour wheel* dengan tambahan hitam dan putih (hlm 111). Makna dari warna-warna tersebut yaitu :

- a. Merah : percaya diri, keberanian, rasa untuk bertindak, energi, perang, bahaya, kekuatan, amarah, cinta, gairah, keinginan, kekuasaan dan rasa semangat. (hlm 112)
- b. Kuning : kebijaksanaan, kebahagiaan, kegembiraan, kecerdasan, peringatan, kerusakan/busuk/runtuh, penyakit, iri hati, rasa pengecut, kenyamanan, aktif, rasa optimis, dan rasa kewalahan. (hlm 112)
- c. Biru : menimbulkan rasa percaya, kesetiaan, kebijaksanaan, percaya diri, kecerdasan, kepercayaan, kebenaran, kesehatan, penyembuhan, ketenangan, rasa pengertian, ilmu, kekuasaan, kelembutan, integritas, keseriusan, kehormatan, dingin dan juga kesedihan. (hlm 112)

- d. Ungu : menimbulkan rasa kekuasaan, kebangsawanan, keanggunan, misteri, ambisi, kekayaan, *royalty*, kehormatan, sihir, extravaganza, kebebasan, dan kreativitas. (hlm 113)
- e. Hijau : menimbulkan rasa aman, kekayaan, uang, optimis, relaksasi, kejujuran, iri hati, masa muda, alam pertumbuhan, kesegaran, kesuburan, ketahanan, dan penyakit atau rasa sakit. (hlm 113)
- f. Oranye : menimbulkan rasa keceriaan, semangat, kreativitas, kebahagiaan, determinasi, kebijaksanaan, martabat, kesuksesan, antusiasme, daya tarik, tekad, dan rasa untuk mendorong lebih maju/penyemangat. (hlm 113)
- g. Hitam : warna hitam biasa memiliki arti negatif seperti kematian, kejahatan, misteri, ketakutan, depresi, duka, dan kesedihan. Namun bisa juga menimbulkan rasa kekuasaan, dan formalitas. (hlm 114)
- h. Putih : warna putih sering memiliki arti positif, biasa melambangkan kesucian, kebersihan, baru, cahaya, keperawanan, kepolosan, kebaikan dan kesempurnaan.

#### **2.4. Archetypes**

Tillman (2011) mengatakan *archetypes* merupakan bagian terpenting sebelum mendesain sebuah tokoh. Hal ini dikarenakan *archetypes* dikonsiderasikan sebagai cetakan original atau model dari sifat atau karakteristik seseorang sebagai contoh ideal karakteristik manusia. *Archetypes* berperan sebagai representasi sifat dan karakteristik yang manusia dapat kenali dengan mudah.

*Archetypes* di kategorikan sebagai karakteristik yang sering muncul dalam cerita, film ataupun *video games* yang penonton kenali. Hal ini membuat penonton mudah mengenali mereka dan peranan apa yang akan mereka ambil dalam naratif. Bentuk ini bisa digunakan dalam membuat tokoh, namun membuat tokoh menjadi monoton atau tidak menonjol sehingga menimbulkan kesan *stereotypes*. (Sloan, 2015)

Menurut Sloan (2015) *Archetypes* bisa dipengaruhi oleh budaya sosial, genre dan medium pada tokoh yang dirancang oleh desainer tokoh. Hal ini dikarenakan banyak dan luasnya variasi *archetypes* yang bisa di spesifikasi namun tidak adanya benar dan salah data yang dapat diambil. Sloan juga mengutip dari teori Philips dan Huntley mengenai delapan naratif *archetypes* pada dua kategori yaitu:

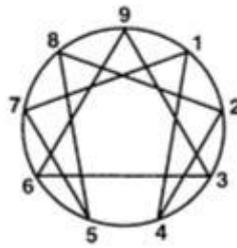
1. Tokoh pengemudi plot cerita
  - a. Protagonis : Tokoh dengan karakter yang penonton merasa dekat secara emosional dan paling terpengaruh oleh tokoh antagonis dan bertugas untuk membawa plot cerita. Berbeda dari tokoh *Hero Archetypes*, tokoh protagonis masih bisa dijebak oleh setiap *archetypes* lainnya.
  - b. Antagonis : tokoh yang berlawanan dengan tokoh protagonis, bertugas untuk selalu menghalangi perjalanan tokoh protagonis. Berbeda dari tipikal tokoh antagonis lainnya yang memiliki maksud gelap dan berlawanan dengan tokoh protagonis. Tokoh antagonis ini

lebih kompleks dan mempunyai alasan mengapa dia menjadi tokoh antagonis.

2. Tokoh penumpang cerita.

- a. *Reason* : tokoh yang selalu tenang, berpikiran jernih, rasional, logikal dan *organized*. Mengambil keputusan berdasarkan rasionalitas dan logik.
- b. *Emotion* : tokoh yang memiliki emosi yang tidak terkontrol, bergairah dan cepat marah, tetapi juga mudah berempati dengan orang lain. Mengambil keputusan berdasarkan emosi.

Riso dan Hudson (1999) menuliskan, Ada 9 jenis *archetypes* menurut teori enneagram. Enneagram merupakan teori karakteristik dan psikolog manusia yang dibagi menjadi 9 kategori. kata enneagram berasal dari bahasa Yunani yaitu *ennea* yang berarti Sembilan dan *grammos* yang berarti gambar atau *figures*. kedua kata ini lalu digabungkan menjadi kata enneagram yang berarti gambar bersudut Sembilan. Secara harafiah, enneagram merupakan bentuk geometrik yang membentuk sembilan fundamental tipe karakteristik manusia dan hubungan kompleks diantaranya. Enneagram moderen dalam tes tipe karakteristik telah dikondensasikan dari berbagai kepercayaan spiritual dan tradisi agama. Inti dari teori enneagram adalah pandangan secara universal mengenai manusia merupakan



THE ENNEAGRAM

Gambar 2.20 Enneagram  
(SchemeColor.com)

Teori ini digunakan sebagai tes psikologi dan spritual dari psikolog manusia. Riso dan Hudson membuat *QUEST* atau *Quick Enneagram Sorting Test* untuk mengkategorikan karakteristik manusia kedalam sembilan jenis. Berikut jenis *archetype* yang penulis pakai dalam merancang tokoh menurut teori Enneagram Riso dan Hudson:

1. *Type One, The Reformer* : berpendirian, idealis, beretika dan rasa tanggung jawab yang kuat. Karakter ini biasa fokus dalam melihat dan membenarkan suatu kesalahan serta melakukan hal yang bagi mereka benar. Melihat dunia dari sisi hitam dan putih, dan mempunyai standar etika kerja tinggi. Karakter ini biasa terlihat perfeksionis dan obsesif kompulsif. Mempunyai masalah dalam mengendalikan emosi marah dan ketidaksabaran. Susah dalam menerima kesalahan dan enggan dalam menerima perspektif orang lain. Sisi positif dari karakterisk ini adalah

mereka biasa bijaksana., produktif, realistik, dan mempunyai rasa *Justice* yang tinggi.

2. *Type Two, The Helper* : karakter penyayang, mempunyai rasa empati, tulus, lemah lembut, sentimental , ramah, suka memuji, murah hati, *people pleaser* dan rela berkorban. Memiliki karakter ramah sehingga mudah bergaul dan pandai membina pertemanan. Karakter yang tidak egois, namun mudah melupakan permasalahan dan perawatan pribadi baik mental maupun fisik. Mudah menerima dan mencintai baik dalam kelebihan maupun kelebihan orang lain ataupun diri mereka sendiri.
3. *Type Three, The Achiever* : mudah beradaptasi, mudah sukses, selalu percaya diri, menarik, dan menawan. Memiliki ambisi yang besar, kompeten,. Selalu terlihat sebagai panutan orang lain yang bisa menjadi inspirasi bagi orang lain.
4. *Type Four, The Individualist* : romatis, introspektif, sensitif, sadar diri, pendiam, sopan, jujur, selalu terbuka dengan orang lain, dan *personal*. Hal ini bisa menyebabkan karakter ini mudah murung, menjadi martir, suka memandang rendah dan terlalu sadar diri akan diri pribadi. Karakter ini bermasalah dalam perasaan *self-indulgence* dan mengasihani diri sendiri. Karakter ini juga bisa menginspirasi dan sangat kreatif, mampu memperbarui diri mereka dan berubah dari pengalaman.
5. *Type Five, The Investigator* : intens, pemikir, siaga, mandiri, inovatif, berwawasan, rasa ingin tahu yang tinggi, fokus dan mudah berkonsentrasi dalam membentuk ide dan keahlian yang kompleks. Mudah

terjebak dalam pikiran dan imajinasi sendiri, menyebabkan karakter ini terlihat tidak peduli, *high-strung* dan intens. Problem pada karakter ini adalah isolasi, eksentriksitas, dan nihilis. Namun karakter ini juga mampu dalam memberikan dan mempunyai visi yang jauh dibandingkan manusia rata-rata dan mampu melihat dunia dari sudut berbeda.

6. *Type Six, The Loyalist* : selalu loyal, berkomitmen, selalu memikirkan keamanan. Bisa diandalkan, pekerja keras, bertanggung jawab, tapi juga bisa defensif, *evasive*, mudah stress. Selalu berhati-hati dan plin-plan tapi juga memiliki refleks yang cepat bila ditekan, *defiant*, *rebellious*. Mempunyai masalah mengenai kepercayaan diri, dan mudah curiga. Percaya diri, mandiri, berani membela yang lemah
7. *Type Seven, The Enthusiast* : produktif, optimis, selalu bersemangat, praktikal, dan suportif dengan teman atau orang terdekat. Mempunyai masalah dengan *superficiality* dan impulsif. Selalu mencari sesuatu yang baru dan kegiatan yang terlihat menyenangkan. Mudah tersenyum atau senang.
8. *Type Eight, The Challenger* : kuat, dominan, sangat percaya diri, protektif, banyak akal, tegas dalam menentukan pilihan, dan sombong. Karakter ini biasa suka mengontrol lingkungannya sehingga terkadang terlihat mudah dalam konfrontasi dan intimidasi. Susah dalam berteman, namun bisa sebagai motivator kehidupan orang lain, gagah berani, murah hati, dan *historically* hebat.

9. *Type Nine, The Peacemaker* : *easygoing*, mudah percaya, mudah mengalah, stabil, bersifat baik, baik hati, suportif, dan mudah menerima segala hal. Sering menghindari konflik sehingga mudah mengikuti orang lain untuk menghindarinya. Bermasalah dalam hal keras kepala dan hal pasif. Hal positif dari karakter ini mereka mudah dalam membuat orang lain saling bekerja sama dan menyelesaikan konflik..