



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.

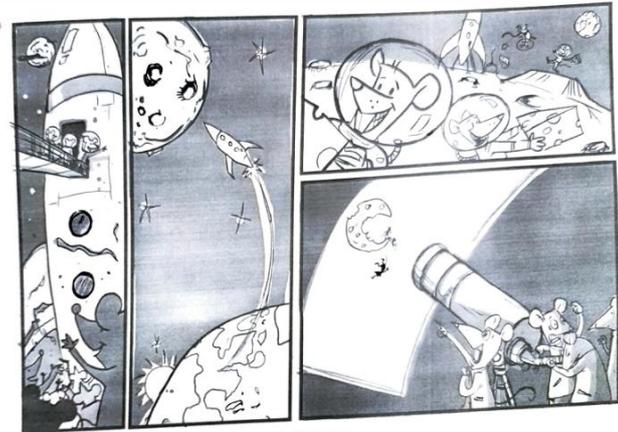
BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1. Animasi

Besen (2013) dalam bukunya menulis bahwa animasi tidak memiliki batasan, semuanya mungkin. Menurut beliau hal inilah yang membedakan animasi dari *life action*. Beliau mengatakan bahwa *life action* harus memperhitungkan mana yang mungkin dan mana yang tidak (sehingga tidak bebas dan terikat pada hukum alam/ kenyataan), hal ini berkebalikan dengan animasi yang tujuannya untuk membuat sesuatu yang tidak mungkin (imajinasi) menjadi “hidup”. hal inilah yang membuat animasi menarik karena beliau juga mengatakan bahwa animasi adalah sejauh imajinasi dan skill kita.

Beliau bahkan setuju bahwa imajinasi adalah kata kunci dari animasi. Imajinasi dapat diterapkan dalam semua aspek animasi mulai dari konsep, ide utama, hingga *sound*, dan tidak harus mengikuti kenyataan. Kita dapat menghidupkan berbagai tokoh dan dapat membuat banyak hal yang terkesan abstrak. Hal-hal yang beliau jelaskan membuat animasi terdengar mudah. Namun untuk benar-benar melakukannya bukanlah hal yang mudah, kita harus dapat berpikir *out of the box* dan harus terus belajar. Beliau juga mengatakan bahwa kita harus tetap menetapkan batasan-batasan tertentu agar tetap relevan dan masuk akal dengan dunia nyata.



Gambar 2.1. Jika bulan benar-benar terbuat dari keju
 (*Animation unleashed 100 principles every animator, comic book writer, filmmaker, video artist and game development should know / Ellen Bessen, 2008*)

1.1.1. 12 Prinsip Animasi

Selby (2013) dalam bukunya menjelaskan mengenai 12 prinsip animasi yang merupakan dasar dalam pembuatan animasi :

a. Squash and stretch

Semua objek memiliki berat dan tingkat fleksibilitas yang berbeda-beda. Maka saat sebuah objek bergerak masanya akan ikut bergerak mengikuti arah gravitasi yang menyebabkan bentuk sebuah benda seolah-olah dapat berubah, tetapi volumenya tetap. Beliau memberi contoh seperti bola yang jatuh ke tanah.

b. Anticipation

Semua pergerakan yang dilakukan oleh manusia, baik secara sadar maupun tidak pasti diasari oleh keinginan dan niat untuk bergerak. Maka dengan sendirinya badan akan mempersiapkan untuk pergerakan tersebut.

Beliau memberi contoh seperti pada pelembar *baseball* yang menarik tangannya ke belakang sebelum melempar bola.

c. *Staging*

Staging adalah bagaimana kita memposisikan objek-objek dalam sebuah *frame*. Hal ini perlu diperhatikan untuk dapat menyampaikan cerita dengan jelas melalui sebuah *frame*/ sebuah gambar yang diam.

d. *Straight-ahead action and pose-to-pose drawing*

Prinsip ini merupakan prinsip utama pembuatan animasi. Beliau menjelaskan proses *Straight-a-head* merupakan prinsip pembuatan animasi yang fokus pada pergerakan. Dengan cara menggambar secara berurutan sebuah aksi dari awal hingga titik akhir. Beliau juga menjelaskan *pose-to-pose* yang berbeda dengan *Straight-a-head*, menggunakan metode yang lebih terencana dengan menggambar dari satu pose ke pose lain. Teknik ini menggunakan 'key frame' kerangka *frame*, yang kemudian digambar di tengah-tengahnya atau yang disebut 'in-between' agar pergerakan tidak terlihat kasar. Menurut beliau *pose-to-pose* memberikan efek yang lebih dramatis dan efek yang cepat.

e. *Follow-through and overlapping actions*

Berdasarkan hukum fisika setelah badan berhenti bergerak, momentum yang terbentuk dari pergerakan tersebut tetap berlanjut, atau *followed through*, sebelum ikut beristirahat dengan badan. Menurut beliau prinsip ini terjadi pada semua elemen pada badan manusia yang bergerak pada kecepatan yang berbeda satu dengan yang lainnya. Maka menurut

beliau terbentuklah *overlapping action* atau pergerakan yang terkesan tumpang tindih.

f. Slow in and slow out

Tidak semua pergerakan terjadi secara bersamaan. Maka menurut beliau sebagai gantinya terdapat beberapa perlambatan dan percepatan yang muncul untuk mencerminkan reaksi natural objek terhadap pergerakan.

g. Arcs

Arcs adalah garis pergerakan sebuah objek. Menurut beliau seorang *animator* perlu menggunakan pergerakan dengan garis pergerakan yang melengkung. Hal tersebut untuk memberikan pergerakan yang terkesan lebih natural dan mudah dipercaya.

h. Secondary action

Prinsip ini menekankan pada bahwa beberapa pergerakan dapat terjadi secara bersamaan. Beliau memberi contoh sebuah pergerakan sederhana seperti berjalan dapat dilakukan bersamaan dengan mengunyah permen karet, melihat ke kanan dan kiri, berbicara, melambaikan tangan, dan banyak lainnya.

i. Timing

Timing adalah juga salah satu prinsip penting dalam pembuatan sebuah animasi. Beliau mengatakan seperti namanya *timing* mempengaruhi lamanya sebuah pergerakan juga jumlah frame yang dibutuhkan untuk melakukan sebuah pergerakan atau sebuah aksi. Menurut beliau *timing* bukan hanya mengenai kecepatan dari aksi tersebut

tetapi juga untuk menegaskan kembali sebuah kondisi, emosi tokoh dan bagaimana hubungannya dengan plot cerita.

j. Exaggeration

Prinsip ini mendorong animator untuk melebih-lebihkan kenyataan karena *exageration* merupakan salah satu kata kunci dari animasi. Kemungkinan untuk meregangkan dan membelokkan kenyataan, mampu mencapai sesuatu yang tidak mungkin dicapai dengan *life-action* dan mengacuhkan peraturan dan batasan-batasan dunia nyata.

k. Solid drawing

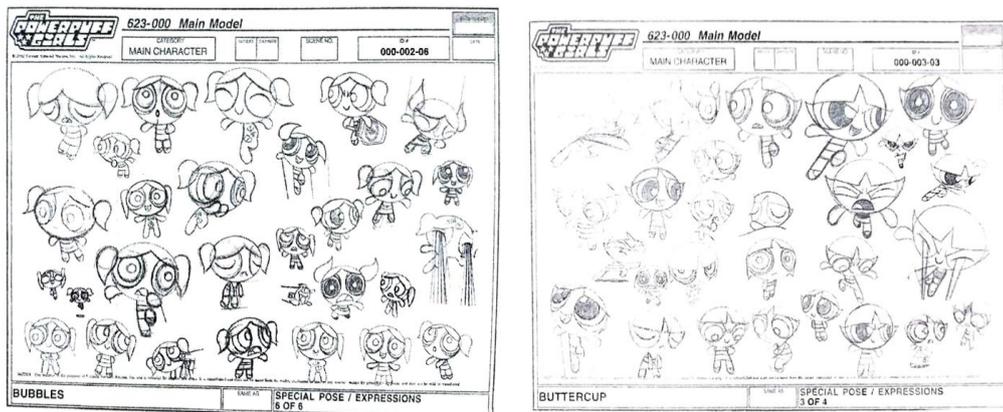
Menurut beliau *solid drawing* adalah bagaimana kita menggambarkan objek 2 dimensi seolah-olah objek tersebut adalah benda 3 dimensi dengan prinsip anatomi dan bentuk, sehingga lebih mudah dipercaya.

l. Apeal

Prinsip ini adalah prinsip yang paling penting untuk seorang *caharacter designer*. Prinsip ini menekankan pada bagaimana memberikan “*apeal*” pada tokoh dan membuat tokoh menjadi pusat perhatian penonton. Sehingga mendorong penonton untuk dapat bersimpati dengan tokoh tersebut. Menurut beliau konteks ini “*apeal*” di sini tidak berarti menggoda, tetapi sesuatu yang dapat membangkitkan simpati penonton dan memberikan sentuhan emosional terhadap penonton serta dapat menarik perhatian penonton.

2.2. 3 Dimensional Tokoh

Wright (2004) menjelaskan bahwa mengembangkan sebuah tokoh membutuhkan waktu yang lama untuk menjadi seoriginal mungkin, semenarik mungkin dan berbeda satu sama lain. Perbedaan antar tokoh itulah yang akan membuat mereka saling bertengkar atau saling *relate* dengan satu sama lain. Wright mengatakan bahwa untuk mengembangkan sebuah tokoh dapat dimulai dengan membuat *character sheet*, *facts sheet* atau dengan membuat sketsa tokoh. Menurut Wright kita harus menganggap tokoh yang kita buat sebagai aktor dalam kehidupan nyata, dimana kita harus mengenalnya untuk mengetahui reaksinya terhadap situasi tertentu atau apa yang akan ia lakukan.



Gambar 2.2. Contoh *Character sheet* dari Tokoh Bubbles dan Buttercup
(*Animation writing and development from script development to pitch/ Jane Ann Wright, 2004*)

Menurutnya manusia memiliki banyak karakteristik, dan banyak faktor juga yang membagi tipe-tipe karakteristik seseorang. Tipe-tipe tokoh untuk setiap genre animasi pun berbeda. seperti beberapa tipe tokoh yang sering muncul dalam animasi dengan genre komedi; *the blockhead*, tokoh yang lebih bodoh dari kita dan dapat dengan mudah dikalahkan misalnya Fred flinstone; selain itu ada *the*

nave , tokoh yang selalu terkena masalah misalnya Bart simpson; juga *the coward*, tokoh yang penakut dan pengecut, misalnya Scooby-doo; *the zany*, tokoh yang liar dan cukup gila misalnya Aladin; dan banyak lagi. Sterotipe seperti inilah yang membuat penonton udah mudah mengenali sebuah tokoh.

2.2.1. Membangun Profil Tokoh

Menurut Egri (1960) setiap objek memiliki 3 dimensi: tinggi , volume, masa; tetapi manusia memiliki tambahan 3 dimensi selain itu yakni fisiologis, *sociology*, *psychology*. Karena untuk bisa mengenal seseorang tidaklah cukup hanya dengan mengetahui apakah dia kasar, sopan, religius, *atheis*, bermoral, menurut beliau kita harus mengetahui alasan dibalik semua itu. Mengapa dia begini? Mengapa dia begitu? Mengapa ia bersikap begitu? Kita harus mengetahui kenapa sifatnya dapat berubah, dan mengapa sifatnya terus berubah.

Dimensi pertama adalah fisiologis, sesuatu yang mudah dikenali. Fisiologis adalah penampilan fisik seseorang. Setiap orang pasti melihat dunia berbeda-beda. Orang yang sakit melihat kesehatan sebagai suatu berkat, sesuatu yang selau ia idamkan dan terus berusaha untuk menjadi orang yang sehat, tetapi orang yang sehat terkadang meremehkan kesehatan, bahkan tidak peduli. Bagaimana keadaan fisik seseorang mempengaruhi bagaimana dia bertindak, melihat dunia, juga perkembangan mentalnya, serta bagaimana dia bersikap.

Dimensi ke dua adalah *sociology*, bagaimana hubungan kita dengan lingkungan sekitar. Jika seseorang lahir dari keluarga miskin, lahir di *basement* dan tanah yang kotor adalah tempat bermainnya, reaksinya pasti akan berbeda dari seseorang yang lahir di rumah yang besar dan hidup di tempat yang bersih. Tetapi

memang kita tidak bisa menyimpulkan sesuatu hanya melalui itu, kita harus masuk lebih dalam lagi mengenai bagaimana keadaan keluarganya, bagaimana hubungannya dengan keluarganya, apakah ia memiliki orang tua, apakah orang tuanya sehat dan banyak lagi.

Dimensi ke tiga adalah *psychology*, di msns merupakan gabungan dari 2 dimensi sebelumnya. Hasilnya akan memberikan kehidupan seseorang motivasi, ambisi, frustasi, temperamen, *attitude*, dan kerumitan tersendiri. Jika kita ingin mengenal seseorang kita harus mengetahui motivasi nya untuk melakukan sesuatu.

Tetapi selain 3 dimensi di atas Egri mengingatkan bahwa kita tidak boleh lupa menambahkan latar belakang bagi tokoh kita. Seperti kondisi mental seseorang yang cabul, masyarakat umumnya pasti melihatnya sebagai orang yang cabul. Tetapi bagi seseorang psikolog itu adalah hasil dari latar belakang nya, fisiologis, *sociology*, *psychology* dan pendidikannya.

Jika kita mengaplikasikan 3 dimensional pada sebuah tokoh, maka tokoh tersebut akan terkesan benar-benar hidup dalam sebuah cerita atau dunianya. Egri memberi contoh seperti tokoh Hamlet, Macbeth dan tokoh lain yang diciptakan Shakespear. Tetapi jika dalam merancang tokoh tidak mengapikasinya atau mungkin kurang mengaplikasikan 3 dimensional yang dibahas oleh Egri, maka tokoh akan terkesan monoton, *dull*, dan kurang menarik. Egri memberikan *outline step-by-step* dari bagaimana bentuk 3 dimensional tokoh :

1. Fisiologis

Menurut Egri ada beberapa hal yang termasuk dalam dimensi ini, biasa disebut dengan data diri seperti; jenis kelamin; umur; tinggi badan dan berat badan; warna rambut, mata dan kulit; postur; penampilan: seperti berpenampilan menarik, rapi, bersih, feminim, *over* atau *underweight*; bentuk wajah, Bentuk mata, dan lainnya; cacat/ kekurangan: misalnya tanda lahir, *abnormalities*, dll; Ras/ keturunan.

2. *Sociology*

Yang termasuk ke dalam dimensi ini; kelas social: seperti menengah, rendah, atau atas; *occupation* : apa pekerjaannya, bagaimana pekerjaannya, berapa jam ia bekerja, berapa gajinya, bagaimana tempat pekerjaannya, bagaimana hubungannya dengan orang-orang di tempat kerjanya, dll; pendidikan :bagaimana pendidikannya, berapakah nilainya, dll; keadaan rumahnya: bagaimana orang tuanya, sebatang kara, pasangan, *divorce*, dll; agama; kebangsaan; peran sertanya dalam lingkungan; pemikirannya mengenai politik; hobi, dan hiburan: membaca buku, berolahraga, mendengarkan musik, dll.

3. *Psychology*

yang termasuk ke dalam dimensi ini menurut Egri; kehidupan seks dan standar moralnya; ambisi; *frustasion/* kekecewaanya; temperamen : *easy going*, ramah, pemaarah, pesimis, optimis; perilakunya/ pandangannya terhadap kehidupan; Yang disukai dan tidak disukai; *Introvert, ekstrover, ambivert*; Kemampuan: bahasa, dan bakat; IQ/ kepintarannya; *Qualities* : imajinasi, selera, *judgement*.

semua yang ada di atas saling berhubungan satu sama lain. Tetapi selain faktor di atas, faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi bagaimana pertumbuhan dan sifat seorang tokoh. Bahkan 2 tokoh yang dilahirkan di tempat yang sama dan mendapatkan *treatment* yang sama, ke duanya dapat memiliki sifat yang sangat berbeda.

Juga perlu diingat kembali bahwa semua manusia pasti berubah. Perubahan sesedikit apapun terhadap lingkungan sangat mempengaruhi keadaan mentalnya, kesehatannya, dan banyak hal lainnya. Seperti batu yang di lempar ke danau, sekecil apapun batunya pasti akan menyebabkan percikan air dan gelombang.

PHYSIOLOGY

r

Sex: Female.
Age: Nineteen.
Height: Five feet, two inches.
Weight: no pounds.
Color of hair: Dark brown.
Color of eyes: Brown.

Gambar 2.3. Contoh 3 Dimensional Tokoh (i)
(*The Art Of Dramatic Writing*/ Lajos Egri, 1960)

Skin: Fair.
Posture: Straight.
Appearance: Attractive.
Neat: Yes, very.
Health: She had an appendix operation when she was fifteen. She is susceptible to colds, and the whole family is morbidly afraid that she will become tubercular. She is seemingly unconcerned, but actually she is convinced that she will die young, and wishes to enjoy life while she can.
Birthmarks: None.
Abnormalities: None, if we overlook her hypersensitivity.
Heredity: A weak constitution, from her mother.

Gambar 2.4. Contoh 3 Dimensional Tokoh (ii)

(*The Art Of Dramatic Writing*/ Lajos Egri, 1960)

2.3. Tipe-tipe Tokoh

Dalam buku Krawczyk dan Novak (2007) Setiap tokoh memiliki ciri-ciri dan karakternya masing-masing. Beberapa tokoh yang memiliki sifat yang sama sering dikelompokkan menjadi satu. Beliau membaginya menjadi 5 kelompok besar yakni; protagonis, *antihero*, *co-protagonis*, antagonis, dan pemeran sampingan. Dari 5 kelompok di atas ada dua jenis tokoh yang akan di bahas secara spesifik yakni:

A. Protagonis

Menurut Krawczyk dan Novak, protagonis merupakan tokoh utama pada sebuah cerita. Tokoh ini memiliki tugas untuk membawa penonton masuk ke dalam cerita. Perjalanan pemeran protagonis biasanya dimulai dengan masalah, dalam *storytelling* moderen masalah ini dibagi menjadi dua; masalah yang didasari hati nurani, yakni permasalahan yang berupa *goal*/ keinginan yang sering digunakan sebagai alat penggerak cerita. Masalah yang disebabkan oleh alam bawah sadar, yakni permasalahan dalam bentuk keinginan psikologis misalnya adalah seorang tokoh menginginkan uang, tetapi sebenarnya yang ia butuhkan adalah untuk belajar menyayangi. Karena permasalahan tersebut semua apa yang dilakukan oleh tokoh protagonis adalah untuk mencapai keinginannya/ *goal*.



Gambar 2.5. Contoh Tokoh Protagonis dalam Game

(*Game Development Essentials: Game story & character development*/ Marrienne Krawczyk & Jeannie Nova, 2007)

Pemeran protagonis biasanya memiliki moral dan fisik yang lebih kuat. Pemeran protagonis adalah orang yang baik, tetapi tetap memiliki kelemahan yang membawa nya pada kejatuhannya. Hal ini terjadi pada tragedi yang biasanya tidak berakhir baik untuk pemeran protagonisnya. Apa yang protagonis inginkan biasanya datang dari kekurangan atau kelemahannya.

B. Antagonis

Tokoh antagonis adalah musuh dari tokoh protagonis, karakter yang menentang keinginan dari tokoh protagonis. Tokoh protagonis tidak selalu jahat ataupun memiliki niatan yang jahat. mereka mungkin adalah dua orang baik yang saling berlawanan. Menurut mereka penting untuk diingat walaupun tokoh antagonis adalah tokoh jahat dalam cerita, tokoh ini tidak lahir sebagai orang jahat tetapi dia menajadi jahat. Maka kita harus membuat tokoh antagonis yang terpercaya, tokoh yang memiliki ceritanya sendiri, dan memiliki alasannya tersendiri. Karena tokoh antagonis sama pentingnya dengan tokoh protagonis yang memiliki ceritanya sendiri dan motivasi tersendiri yang mendorong aksinya.



Gambar 2.6. Contoh Tokoh Antagonis dalam Game

(*Game Development Essentials: Game story & character development*/ Marrienne Krawczyk & Jeannie Nova, 2007)

Karakter antagonis memiliki tugas untuk menciptakan halangan bagi tokoh protagonis. Halangan tersebut dibagi menjadi dua yakni halangan yang disebabkan oleh tokoh antagonis, atau sang tokoh antagonis sendiri.

2.4. Tokoh

Tokoh merupakan unsur penting dalam sebuah animasi. Untuk membuat animasi yang baik diperlukan desain tokoh yang baik juga. Menurut Nancy (2013) tokoh yang baik adalah tokoh yang memiliki *appealing*/ menarik. *Appealing* penting agar penonton dapat tertarik dengan tokoh dan dapat memunculkan ikatan secara emosional dengan penonton. Beliau juga mengatakan bahwa *appealing* bukan hanya mengenai cantik, atau lucu saja, tetapi tokoh yang *appealing* memiliki visual yang tidak bisa dilupakan penonton. Sehingga menurut beliau tokoh yang *appealing* adalah tokoh yang memiliki desain menarik tetapi tetap sederhana, agar semua pergerakan terlihat jelas.



Gambar 2.7. Pinguin yang Ingin Berpelukan

(Prepare to board! : creating story and characters for animated features and shorts/

Nancy Beiman, 2013)

Beliau juga mengatakan bahwa tokoh didesain sesuai dengan kebutuhan dalam cerita. Apa yang harus tokoh itu lakukan dalam cerita akan berpengaruh terhadap desain tokoh tersebut. Desain tokoh yang baik adalah tokoh yang mudah di kenali walaupun dalam bentuk siluet. Semakin rumit desain sebuah tokoh maka semakin buruk desain tersebut. Semakin sederhana dan *practical* desain sebuah tokoh semakin baik.

Besen (2008) juga mengatakan bahwa membuat tokoh sama dengan membuat karikatur untuk film bergerak. Kita harus mengerti bagian mana yang perlu dibuat dengan sederhana dan bagian mana yang harus dlebih-lebihkan. Menurut beliau tidak ada ilmu khusus atau peraturan khusus mengenai itu, semua bagian dari desain sebuah tokoh dapat dlebih-lebihkan maupun dibuat sederhana. Yang paling penting adalah tokoh kita harus dapat dbedakan dari sekitarnya dan mudah dikenali. Hal ini lah yang menurut beliau membuat tokoh terlihat “hidup”.



Gambar 2.8. Karikatur Burung

(*Animation unleashed 100 principles every animator, comic book writer, filmmaker, video artist and game development should know* / Ellen Bessen, 2008)

Selain itu Bessen juga menjelaskan bahwa yang ia maksud dengan karikatur tidak hanya berupa tokoh, tetapi juga dapat berupa gerakan, background, dan banyak lainnya. Tetapi memang mungkin tokoh lah paling meninggalkan kesan, beliau mengatakan bahwa dalam film animasi tokoh lah yang bertujuan untuk menyampaikan pesan secara jelas ke pada penonton, dan membuat sebuah film animasi terlihat “nyata”.

Wells, dan Quinn (2009) juga menuliskan dalam bukunya jika tokoh yang baik dalam film animasi maupun *live action* adalah tokoh yang mampu menyampaikan cerita dengan baik. Menurut mereka salah satu caranya adalah dengan memberikan tokoh back story yang kuat, dan memastikan jika hal itu dapat dilihat dari berbagai perspektif. Selain dari memperkuat keberadaan tokoh mereka juga mengungkapkan jika hal tersebut membuat proses visualisasi menjadi lebih mudah.

Mereka juga menjelaskan bahwa membuat tokoh tidak hanya menggambar, tetapi juga proses mencontoh/ meniru. Mereka menjelaskan bahwa meniru bukan

hanya wajah, dan proporsi badan, tetapi juga postur, gerak gerak, ekspresi dan masih banyak lagi. Hal itulah yang menurut mereka membuat tokoh terlihat alami, natural dan terlihat hidup.



Gambar 2.9. Contoh dari Proses Meniru atau Mencontoh
(*Drawing For Animation*/ Paul wells dan joana Quin, 2009)

2.4.1. Bentuk

Tillman (2011) dalam bukunya menjelaskan pentingnya bentuk dalam mendesain tokoh. Bentuk pada dasarnya digunakan untuk membedakan benda tertentu dan kegunaannya. Contohnya ban mobil, Jika pada jaman dahulu manusia gua memutuskan bahwa persegi lebih baik untuk pergerakan dan lebih aerodinamis. Mungkin ban mobil kita sekarang akan berbentuk persegi dan bukan bulat. Sepenting itulah pentingnya bentuk menurut beliau. Beliau juga menjelaskan macam-macam bentuk dan arti serta contohnya :

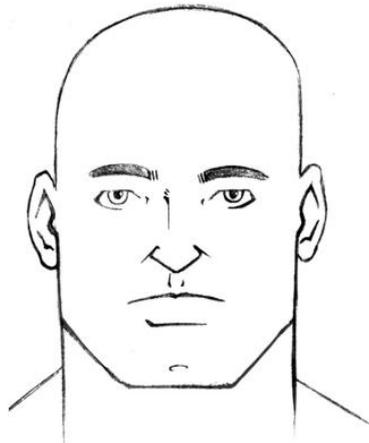
- Persegi



Gambar 2.10. Bentuk Persegi

(*Creative character Design/ Bryan Tillman, 2011*)

Jika melihat persegi kebanyakan orang akan teringat beberapa hal; stabil, kepercayaan, jujur, maskulin, aman, rata/ adil, dan banyak lainnya. Beliau juga menekankan pentingnya desainer tokoh untuk mengetahui hal ini sebelum membuat tokoh, agar dapat membuat tokoh yang sesuai dengan sifat nya. Seperti gambar di bawah.

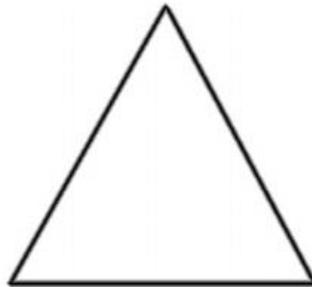


Gambar 2.11. Contoh Wajah dengan Bentuk Persegi

(*Creative character Design/ Bryan Tillman, 2011*)

Beliau menjelaskan dari gambar di atas maka terlihat bahwa tokoh tersebut memiliki sifat maskulin, serius, dan bijaksana .

- Segitiga



Gambar 2.12. Bentuk Segitiga

(*Creative character Design/ Bryan Tillman, 2011*)

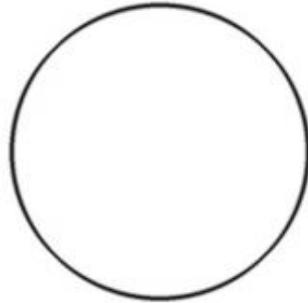
Arti dari bentuk segitiga jelas sekali berbeda dengan persegi. Beliau mengatakan beberapa hal yang orang pikirkan ketika melihat bentuk segitiga seperti; agresif, konflik, *tension*, *action*, dan banyak lainnya. Menurut beliau bentuk segitiga adalah bentuk yang paling sering ditemui dalam berbagai desain karakter yang berupa manusia.



Gambar 2.13. Contoh Wajah dengan Bentuk Segitiga

(*Creative character Design/ Bryan Tillman, 2011*)

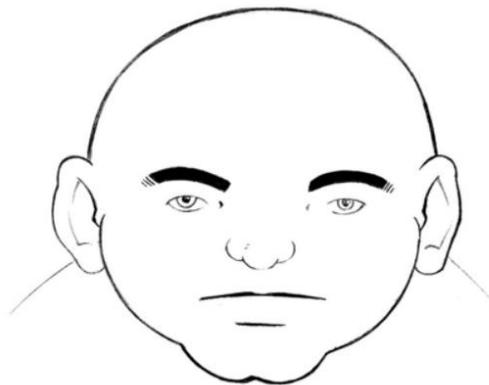
- Bulat



Gambar 2.14. Bentuk Bulat

(*Creative character Design/ Bryan Tillman, 2011*)

Bulat memiliki arti yang paling “lembut” diantara yang lainnya. Beliau mengatakan bahwa orang-orang akan mengingat bulat sebagai bentuk yang ceria, seperti anak-anak/ kekanakan, menenangkan, penuh, dan banyak lainnya.



Gambar 2.15. Contoh Wajah dengan Bentuk Bulat

(*Creative character Design/ Bryan Tillman, 2011*)

Menurut Tillman bentuk tidak hanya dapat diaplikasikan pada wajah tokoh tetapi juga pada bentuk badan tokoh dan bentuk tokoh secara keseluruhan. juga perlu diingat bahwa bentuk selalu memiliki artinya

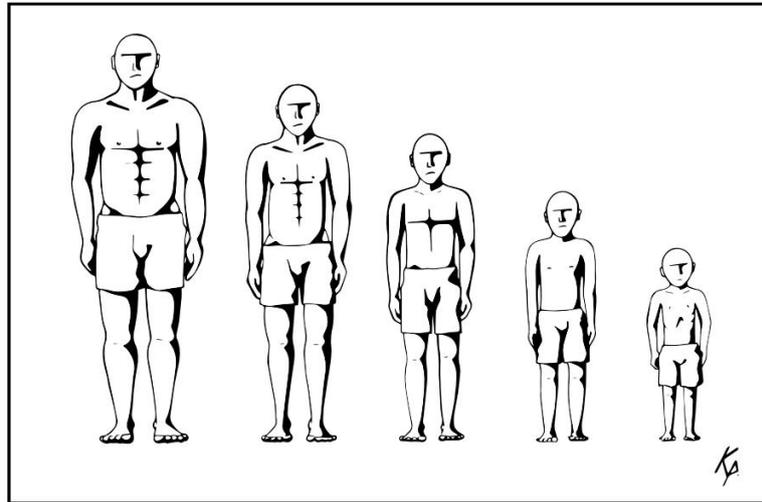
sendiri dan akan selalu menjadi bagian paling menonjol dari sebuah tokoh. Ia memberi contoh dengan jika kita membuat tokoh yang merupakan gabungan dari bulat dan segitiga, maka tokoh tersebut akan dianggap tokoh yang “melindungi” dan memiliki sifat agresif. Sesuai dengan arti dari bentuk bulat yang melindungi dan agresif dari segitiga. Tapi bentuk tidak hanya memainkan peran penting pada bentuk wajah tokoh tetapi juga bentuk badan tokoh.

2.4.2. Anatomi Tokoh

1. Proporsi badan

Setiap manusia memiliki proporsi badan yang berbeda-beda, bahkan dua orang yang kembar sekalipun tidak akan memiliki proporsi badan yang sama (sloan, 2015). menurut beliau proporsi adalah hal yang abstrak, tetapi tetap memiliki aturan dasar. Beliau mengatakan bahwa tehnik yang paling sering digunakan oleh seorang desainer tokoh adalah dengan menggunakan panjang kepala (dari ujung kepala hingga dagu) sebagai satuan untuk mengukur proporsi badan seseorang. Seperti tinggi ideal sebuah tokoh adalah 8 kepala, tetapi menurut beliau aturan ini hanyalah panduan yang mempermudah untuk mendesain sebuah tokoh. Pada kenyataannya tinggi badan orang dewasa pada umumnya hanya $7 \frac{1}{2}$ kepala. Hal ini tentu berbeda-beda bagi setiap orangnya tergantung pada usia tokoh. Tinggi anak remaja hanya 7 kepala, tinggi anak-anak adalah 6 kepala, tinggi balita adalah 5 kepala, dan tinggi batita adalah 4 kepala. Selain itu satuan kepala juga dapat digunakan untuk mengukur panjang tangan, kaki dan banyak lainnya. Menurut beliau aturan proporsi ideal

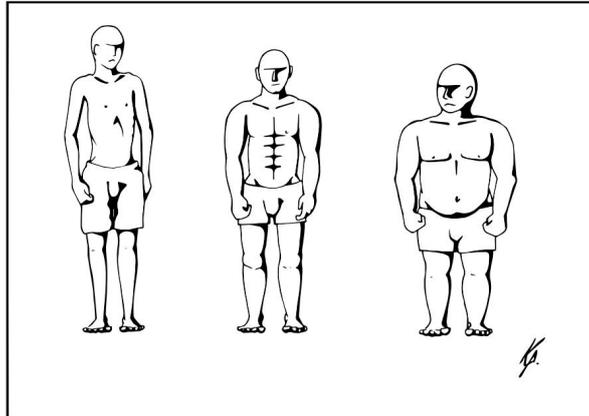
hanyalah panduan untuk mendesai karakter dan bukan aturan yang wajib diterapkan.



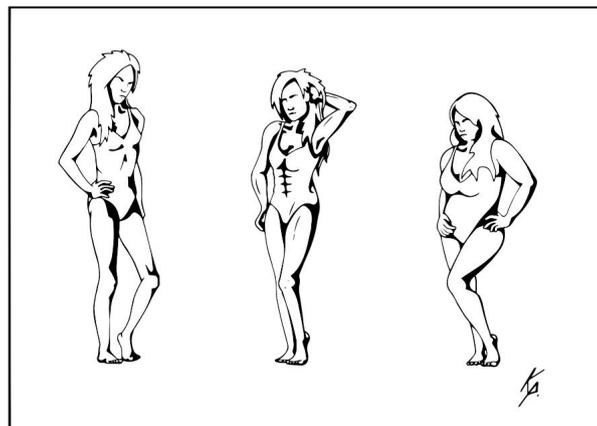
Gambar 2.16. Perbandingan Proporsi dan Tinggi Badan Anak-anak Hingga Dewasa
(virtual Character Design for Games and Interactive/ Robin Sloan .J.S., 2015)

2. Bentuk badan

Menurut beliau cara yang paling sering digunakan untuk mengklasifikasikan tipe badan adalah berdasarkan jumlah kandungan otot dan lemak dalam tubuh. Yang sering dikenal dengan istilah *somatotype*, dibagi menjadi tiga kategori; *ectomorph*, *mesomorph*, *endomorph*. Pada pertengahan abad 20, kategori ini sering disangkut pautkan dengan kepribadian seseorang dan kecerdasannya. Hingga saat ini persepsi masyarakat mengenai sifat seseorang berdasarkan bentuk tubuhnya masih melekat. Sehingga menurut beliau kita tetap harus mempertimbangkan penggunaan bentuk tubuh dalam mendesain karakter.



Gambar 2.17. Contoh Tipe Badan Pria (*ectomorph, mesomorph, endomorph*)
 (virtual Character Design for Games and Interactive/ Robin Sloan .J.S., 2015)



Gambar 2.18. Contoh Tipe Badan Perempuan (*ectomorph, mesomorph, endomorph*)
 (virtual Character Design for Games and Interactive/ Robin Sloan .J.S., 2015)

a. Ectomorph

Bertubuh kurus dan cenderung memiliki tulang yang kecil. Juga memiliki bahu yang kecil dan kandungan lemak dalam badan yang sedikit karena metabolisme nya yang tinggi, juga memiliki kaki yang panjang dan biasanya digambarkan lebih tinggi dari kebanyakan orang. Biasanya bentuk badan ini sering di kaitkan dengan orang yang memiliki badan *fit*, bergerak cepat, aktif, pengertian, *introversion*, kreatif, lihai, dan *intense*.

b. Mesomorph

Bentuk badan yang lebih berotot, dan memiliki tulang yang lebih besar. Cenderung memiliki badan yang atletis, juga memiliki kandungan lemak yang sedikit dengan otot yang terlihat jelas. Biasanya sering dikaitkan dengan orang yang kuat, dan memiliki kemampuan fisik yang baik, berani, menyukai petualangan, dominan, kompetitif, asertif, dan cenderung berani mengambil resiko.

c. Endomorph

Bentuk badan ini memiliki proporsi kandungan lemak yang lebih banyak dari pada otot di dalam badan. Orang dengan tipe badan ini cenderung memiliki kesulitan untuk menurunkan berat badan dibandingkan dengan orang yang memiliki tipe badan *mesomorph* dan *ectomorph*. Memiliki badan yang lebih pendek, lebih bulat dan gempal, mungkin dengan tangan dan kaki yang kuat. Sering dikaitkan dengan orang yang lebih menyukai makanan dari pada olah raga, baik, humoris, menyenangkan, penuh kasih sayang, mudah bersosialisasi, memiliki toleransi yang tinggi, manis, dan kuat.

3. Perbedaan jenis kelamin

Menurut Sloan, Jenis kelamin secara biologis berpengaruh terhadap bentuk tubuh seseorang, termasuk bentuk wajah seseorang. Hal ini disebabkan oleh perbedaan keseimbangan hormon antara perempuan dan pria. Hormon yang mempengaruhi hal ini adalah testosteron dan estrogen. Pria pada umumnya memiliki tingkat hormon testosteron yang

tinggi dan estrogen yang rendah. Sebaliknya dengan perempuan, pada umumnya memiliki tingkat hormon testosteron yang rendah dan estrogen yang tinggi. Hal inilah yang menyebabkan bentuk tubuh pria dan perempuan sangatlah berbeda.

a. tipe badan dan wajah maskulin:

pada pria hormon testosteron memiliki peran yang sangat penting. Hormon ini bertugas untuk memperbesar dan meningkatkan massa badan, juga membangun otot, membuat bahu lebih bidang/ lebar, memperbesar tulang rusuk. Hal inilah yang membuat tubuh pria lebih besar dan lebih berat, juga lebih kuat dibanding perempuan. Juga karena tingkat testosteron yang tinggi bentuk badan maskulin cenderung lebih cepat membentuk otot, juga memiliki badan yang lebih tinggi dari tipe badan feminim.

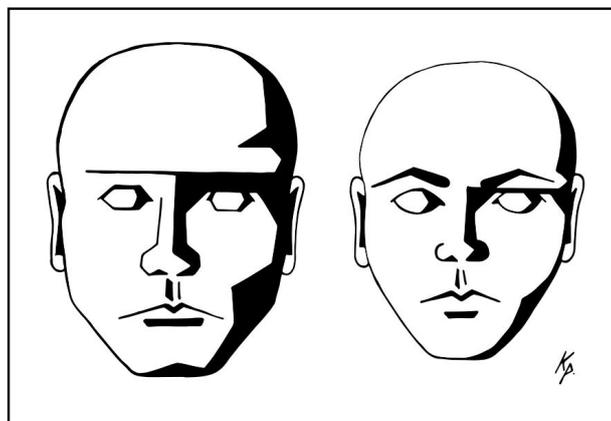
Pada wajah testosteron memiliki peran meningkatkan pertumbuhan fitur wajah. Hormon testosteron membuat rahang semakin tajam dan menonjol dan tulang alis yang semakin tinggi dan terlihat jelas. Membuat wajah pria terlihat semakin persegi dibandingkan bulat, juga terlihat lebih lebar. Sehingga tipe badan dan wajah yang maskulin cenderung memiliki tingkat testosteron yang tinggi, juga kandungan lemak badan yang rendah seperti tipe badan mesomorph.

b. Tipe badan dan wajah feminim:

berkebalikan dengan pria, hormon estrogen adalah hormon yang sangat penting bagi perempuan. Estrogen berperan mengatur penyimpanan

dan pendistribusian lemak, Terutama pada pantat, pinggul, paha dan dada. Hormon ini juga membuat pinggul semakin besar sehingga bentuk tubuh feminim menjadi seperti jam pasir (pinggang lebih kecil dibandingkan dengan dada dan pinggul). juga tipe badan feminim cenderung lebih pendek dan mungil dibandingkan tipe badan maskulin.

Karena tetosteron membuat bentuk wajah berubah, sehingga tingkat tetosteron yang rendah membuat bentuk wajah tidak banyak berubah bahkan setelah pubertas. Sehingga karakteristik wajah yang feminim adalah wajah yang lebih kecil dan bulat, bibir yang tebal, mata yang besar dan hidung yang lebih mungil dibandingkan tipe wajah maskulin. Wajah yang terlihat seperti anak kecil.



Gambar 2.19. Bentuk Muka Pria dan Perempuan
(virtual Character Design for Games and Interactive/ Robin Sloan .J.S., 2015)

Menurut Sloan hal di atas adalah bagaimana hormon mempengaruhi perbedaan fisik seseorang berdasarkan gendernya, dan tidak ada hubungannya dengan identitas gender seseorang. Efek dari hormon tetosteron dan estrogen dapat terlihat jelas, hal ini dapat membuat

penonton dengan mudah membedakan tokoh tertentu, baik pria, perempuan, maupun yang gendernya belum diketahui sekalipun. Sifat yang sering disangkut pautkan dengan maskulin seperti kuat dan dominan, jika feminim adalah keibuan dan kasih sayang.

2.5. Identitas Tokoh

Menurut Sloan (2015) dalam bukunya, di dunia yang moderen ini identitas sering dikaitkan dengan sekumpulan dokumen seperti, kartu pengenal/ KTP, pasport, kartu keluarga, SIM, dan banyak lainnya. Sebenarnya menurut beliau identitas tidaklah semudah memberi label kepada seseorang, dan jauh lebih rumit juga kompleks dibandingkan dengan semua itu. Identitas bukanlah sesuatu yang dapat dengan mudah diduplikat, atau pun didicuri oleh orang lain. Identitas adalah proses, bukan sesuatu yang diberikan sejak lahir.

Identitas adalah konsep multidimensi yang kita bangun sendiri berdasarkan aspek biologi, sosial, politik, kultur, dan lingkungan. Tetapi menurut beliau ada beberapa faktor utama yang dapat membantu seseorang mebuat identitas dirinya seperti, gender, jenis kelamin, ras, kewarganegaraan, kepercayaan, agama, dan kelas sosial.

Pada masa moderen ini identitas sering digunakan oleh masyarakat sebagai konstruksi sosial, untuk mengklasifikasikan tipe-tipe kelompok sosial pada umumnya. Hal ini menyebabkan pembicaraan mengenai bagaimana kelompok orang-orang tertentu yang tidak termasuk ke dalam kelompok-kelompok tersebut. Konsep ini membuat identitas menjadi sesuatu yang memiliki konotasi negatif dan sering kali membuat seseorang menjadi sangat tidak nyaman dengan identitas

dirinya. Konsep ini membuat kelompok mayoritas semakin besar dan kelompok minoritas semakin kecil.

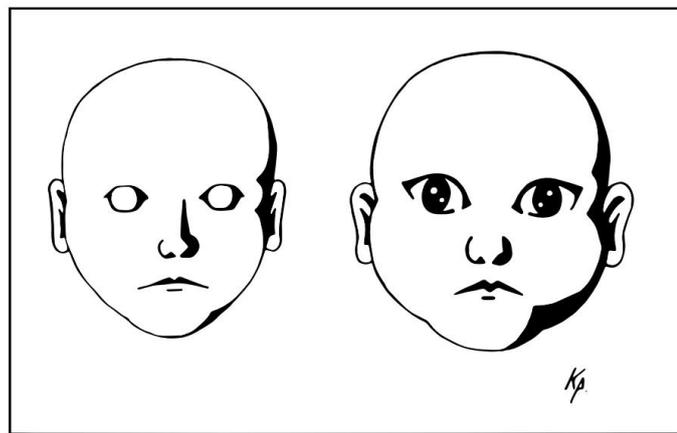
Tetapi menurut Sloan, konsep dari identitas sendiri bukanlah sesuatu yang bersifat baku/ tetap. Hal tersebut dapat berubah seiring dengan waktu dan banyaknya pengalaman yang didapat seseorang, juga dapat mempengaruhi bagaimana seseorang melihat dirinya dan orang lain.

2.5.1. Usia

Menurut Sloan (2015) usia adalah salah satu faktor identitas seseorang yang dapat dikenali dengan mudah. Kita dapat dengan mudah mengetahui umur seseorang hanya dengan melihat penampilannya. Penampilan anak umur 11 tahun dengan orang dewasa berusia 25 tahun dan dengan lansia berusia 60 tahun jelas sangatlah berbeda. Banyak hal yang berubah seiring bertambahnya usia seseorang. Hal inilah yang mempermudah mengidentifikasi usia seseorang baik hanya secara visualnya saja. Perubahan yang jelas terlihat seiring dengan bertambahnya usia adalah perubahan tekstur kulit dan warna rambut. Seiring bertambahnya usia kerutan semakin terlihat jelas, warna rambut juga semakin memudar.

Tingkat elastisitas kulit tidak hanya dipengaruhi oleh faktor usia secara biologis, tetapi juga oleh faktor genetik dan lingkungan. Dari segi biologis tingkat elastisitas kulit memiliki peran penting terhadap tekstur kulit seseorang. Saat masih muda kulit memiliki tingkat elastisitas yang tinggi, sehingga kulit terlihat mulus dan kencang dengan sedikit atau hampir tidak memiliki kerutan. Namun seiring bertambahnya usia tingkat elastisitas kulit menurun, membuat kulit terlihat kendur dan kerutan semakin terlihat jelas.

Tetapi faktor lingkungan juga memainkan peran penting. Seseorang yang menghabiskan lebih banyak waktu di luar, terlihat jauh lebih tua dari usianya. Hal ini disebabkan oleh kulit yang terbakar dan rusak akibat paparan sinar matahari. Kerutan juga terlihat jelas terutama pada wajah, terutama kerutan yang bersifat permanen. Hal ini disebabkan oleh ekspresi yang sering ditunjukkan oleh seseorang. Seperti jika terdapat banyak kerutan pada dahi, maka orang tersebut pasti sangat sering mengerutkan kening. Dan jika kerutan terlihat pada bagian pinggir mata, maka orang tersebut pasti sangat sering tertawa.



Gambar 2.20. Perbandingan Wajah Dewasa dan Anak-anak
(virtual Character Design for Games and Interactive/Robin Sloan .J.S., 2015)

Selain itu proporsi wajahpun ikut berubah seiring dengan bertambahnya usia. Saat masih muda semua orang memiliki ciri-ciri proporsi yang serupa yakni; dahi yang lebar, mata yang besar, hidung yang kecil juga mulut dan dagu yang kecil, dan wajah yang kecil terutama bagian di bawah mata. Proporsi ini sering dianggap imut oleh kebanyakan orang. Proporsi wajah yang imut dan seperti anak-anak ini terbukti dapat menarik perhatian seseorang dan respon yang paling

sering diberikan adalah kehangatan dan kasih sayang. Seiring bertambahnya usia ciri-ciri ini semakin memudar.

2.5.2. Stereotype Gender dan Perempuan

Sloan (2015) mengatakan dalam bukunya bahwa kebanyakan orang mengaitkan jenis kelamin dengan gender, sedangkan keduanya adalah konsep yang jauh berbeda. Jenis kelamin adalah sesuatu yang kita dapatkan saat kita lahir ke dunia ini. Sedangkan gender bukanlah aspek identitas diri yang kita bawa sejak lahir, melainkan peranan sosial yang kita jalankan di dalam masyarakat. Memang menurut beliau pasti pada suatu titik di dalam kehidupan seseorang ia mengidentifikasi dirinya sebagai pria atau perempuan, tetapi hal ini hanya sebatas jenis kelamin secara biologis.

Hal ini membuat gender tidak melulu hanya soal perempuan dan pria. Banyak kelompok-kelompok yang tidak masuk ke dalam klasifikasi gender pada umumnya, kelompok ini disebut "*queer*". *Queer* sendiri memiliki arti hal yang berbeda dari kebanyakan. Mereka adalah kelompok minoritas yang sering ditelantarkan bahkan dicela oleh masyarakat. Pada kenyataannya identitas maskulin selalu dikaitkan dengan pria dan feminim dengan perempuan. Pria selalu digambarkan dengan dominan, kuat, agresif, kasar dan banyak hal lainnya. Sedangkan perempuan digambarkan sebagai seseorang yang lemah, dan selalu di selamatkan oleh pria yang kuat, maupun sebagai objek.

Menurut Wood yang ditulis dalam jurnal oleh Go (2013) stereotype adalah proses menggeneralisasi keseluruhan kelas dari suatu fenomena berdasarkan sedikit pengetahuan mengenai kelas dan fenomena tersebut. Ia juga menulis jika

kaum lelaki dikaitkan dengan kuat dan tangguh, sedangkan kaum perempuan lebih dikaitkan dengan lemah dan emosional. Ia juga menuliskan jika perbedaan terhadap laki dan perempuan adalah sesuatu yang dibangun oleh masyarakat bukanlah sesuatu yang datang dari Tuhan. Kita sering melihat perempuan di film-film atau sinetron-sinetron digambarkan dengan stereotipe tertentu, seperti ibu rumah tangga yang memasak di dapur, seseorang yang selalu di rumah, dan bergantung pada pria. Seperti yang ia kutip dari Baria, hal ini karena ideologi yang dianut yakni ideologi patriarki yang masih santer di masyarakat. Ideologi ini memposisikan pria di atas perempuan. Di mana perempuan memiliki hak yang lebih sedikit dari pria dan sering diperlakukan sebagai objek.

Menurutnya perempuan terus terikat dengan stereotipe-stereotipe tradisional tertentu terlepas sukses apapun perempuan di abad ini; seperti lemah lembut, berhati lembut, cantik. Dalam jurnalnya ia menuliskan hasil analisisnya dari film *Brave*, perempuan selalu digambarkan dengan sifat emosional yang tidak berpikir secara rasional, selalu mengandalkan perasaan daripada logika, sifat keibuan, belas kasih, rela berkorban juga penakut, lemah, pasif. Menurut Go stereotipe ini terus bertahan hingga abad ke 21 ini, walaupun film tersebut mengambil setting jauh sebelum masa kini.

2.5.3. Perempuan Tomboi

Menurut jurnal yang ditulis oleh Craig dan LaCroix (2011) Tomboi adalah salah satu bentuk pemberontakan terhadap batasan gender yang dibentuk oleh masyarakat, juga sebagai bentuk perlindungan diri dari batasan tersebut. Mereka mendeskripsikan perempuan tomboi sebagai perempuan yang lebih tertarik

terhadap hal-hal yang bersifat maskulin dari pada yang bersifat feminim. Walaupun begitu bukan berarti perempuan tomboi tidak menyukai kegiatan yang bersifat feminim seperti memasak atau menjahit, tetapi mereka lebih menyukai kegiatan yang tidak terlalu dibatasi oleh peran gender tertentu.

Menjadi perempuan tomboi tidak hanya sebatas penampilan, kemampuan, cara berpakaian, atau pun kegiatan tertentu tetapi tomboi memiliki arti jauh di atas semua itu. Menurut mereka tomboi adalah identitas gender seseorang. Mereka menjelaskan secara penampilan seseorang yang tomboi memang memakai pakaian yang cenderung lebih maskulin, hal tersebut lebih dikarenakan fungsi dan kepraktisannya dari pada bentuknya. Tetapi di luar itu semua hal ini juga merupakan bentuk protes dari ketidak setaraan gender, di mana perempuan diharapkan menggunakan rok dan sepatu *heels* tetapi pria bebas berpakaian menggunakan celana dan sepatu.

Menjadi tomboi membuat perempuan berdiri di garis tengah batasan gender antara perempuan dan pria. Ia dapat melakukan aktivitas yang mungkin dikhususkan untuk pria atau yang didominasi oleh pria, tetapi juga tetap mempertahankan gendernya sebagai seorang perempuan. Hal ini dikarenakan pria melihat perempuan tomboi sebagai salah satu dari mereka tanpa adanya ketertarikan seksual. Hal tersebut membuat pria nyaman menerima perempuan tomboi di dalam lingkaran mereka. Tetapi menjadi tomboi bukan berarti seorang perempuan dapat bertindak bebas, perempuan tetap harus mengikuti peraturan-peraturan tertentu yang ditetapkan pria.

Hal ini dikarenakan masyarakat menetapkan batasan-batasan tertentu bagaimana seorang perempuan harus bertindak dan peran nya menurut gendernya, atau yang Craig dan LaCroix sebut dengan standart ganda. Juga berlakunya budaya patriarki, stereotipe di mana perempuan jauh lebih lemah dan tidak kompeten dibandingkan dengan pria. Budaya ini berpusat pada pria dan perempuan memiliki derajat yang lebih rendah dari pria. Hal ini membatasi apa yang perempuan dapat lakukan dan menjadi kelemahan bagi perempuan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Burn, O'neil and Nederend ditulis oleh Craig dan La croix (2011) pada saat masih kecil seorang perempuan cenderung menjadi tomboi sebagai bentuk perlindungan diri, Walaupun mungkin tidak sepenuhnya berperilaku tomboi. Perilaku tomboi tersebut akan berakhir pada saat seorang anak menginjak usia 13 tahun. Tetapi menurut mereka akan sangat mungkin jika perilaku tomboi terbawa hingga seseorang dewasa. Hal ini dapat dipengaruhi oleh pengalaman, aktivitas, lingkungan dan banyak lainnya yang membuat seseorang tetap mempertahankan perilaku tomboi tersebut.

Lingkungan sangat berpengaruh terhadap perkembangan seorang anak, dan lingkungan yang paling dekat dengan mereka adalah keluarga. Menurut penelitan yang dilakukan dan diterbitkan oleh Williams, Goodman, Green (1985) terhadap 98 anak usia 4 hingga 12 tahun beserta orang tuanya, yang 50 di antaranya adalah anak perempuan yang tomboi dan 49 nya adalah anak perempuan yang tidak tomboi pada pertengahan tahun 1970-an. Mereka ingin mengamati apakah perilaku dan hubungan orang tua dan anak berpengaruh terhadap identitas gender seorang anak.

Dari penelitian ini mereka menyimpulkan bahwa perilaku orang tua sangat berpengaruh terhadap perkembangan identitas gendernya. karena orang tua adalah role model dari seorang anak. Seperti yang mereka katakan bahwa dari hasil yang mereka dapat orang tua dari anak-anak yang tomboi lebih cenderung dekat dengan anaknya. Ayah adalah sosok yang menjadi role model bagi anak perempuan tomboi, mereka juga lebih dekat dengan ayah dibandingkan dengan ibu.

Kedekatan seorang anak perempuan dengan ayahnya akan membentuk bagaimana sikap anak tersebut. Tetapi dari hasil penelitian mereka sebenarnya sikap dan hubungan antara orang tua dengan anak perempuan yang tomboi dan tidak tomboi, tidak terlalu berbeda maka menurut mereka hal ini bisa saja dipengaruhi oleh pengalaman dan mungkin faktor dari “dalam” anak.