



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 Bahasa latin *animare*, yang memiliki arti ‘memberikan kehidupan’, seakan ada ilusi pergerakan yang diberikan pada bentuk yang tidak hidup. Menurut Selby (2013), animasi pada dasarnya melibatkan kreasi buatan yang muncul melalui ‘*persistence of vision*’, dimana mata kita membaca gambar secara berurutan dengan cepat dan otak dapat memperdaya kita untuk mempercayai bahwa gambar tersebut seakan bergerak. Secara teknikal, animasi merupakan gambar yang direkam, atau yang lebih dikenal kata ‘*frames*’, dan jika disusun dan dimainkan secara urut maka akan menghasilkan gambar yang bergerak pada layar.

Di sisi lain, Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008) berpendapat bahwa dalam animasi hal terpenting adalah membuat penonton merasakan sesuatu saat menikmatinya. Hal tersebut dapat dicapai melalui berbagai aspek seperti melalui musik, pencahayaan, warna, dan garis. Beiman (2013) juga mendefinisikan bahwa animasi sama dengan “menanamkan kehidupan”, dimana benda-benda yang tidak bernyawa di dunia nyata dapat hidup dalam imajinasi dan menjadi sebuah symbol atau sebuah tokoh (hlm. 43). Sebagai contoh, sebuah batu dapat digunakan untuk menggambarkan kekuatan, soliditas, imobilitas. Namun akan memberikan kesan berbeda jika batu tersebut hancur karena akan menunjukkan kesan stress. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan gambar atau benda

mati yang menjadi hidup tidak hanya dengan adanya pergerakan dari masing-masing *frame*, namun juga dengan adanya unsur-unsur lain yang membangun animasi tersebut.

2.2. Perancangan Tokoh

Sebuah tokoh yang merupakan pemeran utama dalam animasi tentu membutuhkan karakteristik yang membuat tokoh tersebut menarik dan berkesan bagi penontonnya. Oleh karena itu, seorang *character designer* perlu memahami pergerakan dan penggambaran tokoh yang menjadi kunci utama saat membuat desain tokoh (Selby, 2013). Perancangan tokoh tidak dapat dibuat secara asal-asalan dan membutuhkan banyak referensi dari berbagai narasumber maupun lingkungan sekitar, agar tokoh memiliki pribadi yang berbeda dari tokoh yang sudah ada. Tanpa adanya tokoh tentu cerita dalam film animasi tidak akan berjalan dan sulit dimengerti.

Mattesi (2008) juga mengatakan bahwa dalam perancangan sebuah tokoh, baik yang memiliki peran protagonis maupun antagonis, harus memiliki kesan bagi penonton dan mampu membawakan cerita (hlm. 10). Perancangan tokoh pada umumnya dimulai dengan pembuatan sketsa-sketsa untuk menentukan tokoh mana yang sesuai untuk produksi animasi. Pemberian ekspresi dan gerakan juga merupakan poin penting dalam perancangan tokoh untuk menentukan karakteristik dalam tokoh sendiri. Tokoh dalam animasi juga lebih sering terlihat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, baik makhluk hidup maupun benda mati, hal tersebut dapat membuat tokoh semakin menarik.

2.3. Tokoh

Tokoh merupakan hal terpenting dalam sebuah produksi animasi, dimana tokoh tidak dapat dibuat begitu saja sebagai gambaran makhluk hidup. Berbagai bentuk dapat dijadikan sebagai tokoh dalam animasi jika bentuk tersebut dibuat untuk melakukan kegiatan layaknya makhluk hidup. Seperti yang dikatakan Su dan Zhao (2012), bahwa tokoh bisa saja berbentuk manusia atau binatang (hlm. 12). Tokoh bukanlah sebuah objek, melainkan peran utama yang membuat cerita menjadi hidup, berfungsi untuk beraksi, dan menjelaskan seluruh cerita pada penonton. Hal tersebut dapat dibawakan dengan pergerakan, ekspresi, dan *gesture* tokoh.

2.4. 3 Dimensional Character

Sheldon (2004) mengatakan bahwa *3 dimensional character* diperlukan untuk membuat tokoh yang sempurna. Sama halnya dengan dengan kehidupan nyata, dimana *3 dimensional* berfungsi untuk menunjukkan berbagai sisi dari makhluk hidup atau benda (hlm. 38). Dalam tokoh, *3 dimensional* berfungsi untuk menunjukkan siapa tokoh sebenarnya. Seperti yang dikatakan Krawczyk dan Novak (2007), dalam pembuatan tokoh dibutuhkan adanya emosi yang membangun tokoh, misalnya latar belakang tokoh. Latar belakang tokoh merupakan poin penting karena tidak hanya menunjukkan sejarah pada tokoh, namun juga menunjukkan bagaimana perilaku tokoh terhadap lingkungan sekitarnya begitupun sebaliknya (hlm. 128).

Sebagai contoh, saat ingin menciptakan tokoh yang memiliki sifat nakal, perlu dipikirkan mengapa dan apa yang membuat tokoh tersebut memiliki sifat nakal, dan apakah lingkungan dan keadaan sosial memengaruhi sifat tokoh.

Maka dari itu, perancangan *3 dimensional character* mencakup fisik, sosial, dan psikis (Sheldon, 2004).

2.4.1. Fisiologis

Tokoh animasi dengan penampilan yang menarik akan mudah dikenali dan diingat oleh penontonnya. Tokoh Mickey Mouse misalnya, meskipun Mickey Mouse berbentuk binatang, orang-orang mudah mengenalinya dan tokoh tersebut sangatlah ikonik. Rupa dan tingkah tokoh yang dibuat mirip manusia membuat penikmat tokoh Mickey Mouse merasa berhubungan dengan tokoh itu. Tokoh-tokoh lain hasil rumah produksi Disney juga memiliki keragaman yang menarik karena adanya perpaduan dengan unsur-unsur ras dan budaya dalam tokoh yang dibuat.

Krawczyk dan Novak (2007) mengatakan, aspek fisiologis merupakan unsur utama dalam perancangan tokoh, karena fisik tokoh dapat mempengaruhi kepribadian tokoh (hlm. 128). Sebagai contoh, tokoh dengan badan bungkuk biasanya menunjukkan bahwa tokoh tersebut memiliki kesan suram, lemah, atau dikucilkan, sehingga tokoh dengan badan bungkuk pada umumnya memiliki sifat introvert, pemalu, atau bisa jadi memiliki sifat yang jahat. Stereotip pada tokoh tersebut dapat diubah melalui ekspresi dan gesture tokoh.



Gambar 2.1. Evil Queen (Snow White) dan Oogway (Kung Fu Panda)
(sumber: <http://thetaoofpo.blogspot.com/p/tao-of-po-act-two-find-your-way.html> dan
<https://www.bonhams.com/auctions/24381/lot/114/>)

Selain bentuk tubuh, terdapat faktor-faktor lain yang mempengaruhi fisiologi tokoh seperti umur, gender, atau penampilan seperti warna kulit, rambut, dan bentuk tubuh.

2.4.2. Sosiologis

Perancangan latar belakang tokoh secara sosial dibutuhkan untuk mengenal lebih dalam mengenai tokoh yang dibuat dan akan menjadi apa tokoh tersebut. Menurut Sheldon (2004), lingkungan merupakan faktor yang membentuk tokoh, karena sebuah lingkungan merupakan tempat dimana tokoh bertumbuh dan melakukan kegiatannya hingga sekarang (hlm. 39). Faktor lain seperti keluarga atau cara keluarga mengasuh tokoh juga dapat mempengaruhi kehidupan tokoh secara sosiologis. Misalnya, kehidupan seorang anak di keluarga yang penuh kasih sayang tentu berbeda dengan kehidupan anak yang kekurangan kasih sayang. Anak yang kekurangan kasih sayang cenderung mencari alternatif lain untuk mendapatkan kasih sayang, namun terkadang alternatif tersebut berbentuk negatif seperti mencari perhatian atau terjerumus ke pergaulan yang buruk.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi sosiologi tokoh menurut Krawczyk dan Novak (2007), yaitu:

1. Faktor ekonomi: Faktor ekonomi akan mempengaruhi kelas sosial tokoh, cara pandang tokoh, dan menentukan bagaimana kehidupan tokoh dengan kelas sosialnya.
2. Faktor keluarga: Susunan keluarga juga mempengaruhi kehidupan sosial tokoh, misal tokoh berasal dari keluarga yang bekerja di kota atau keluarga yang memiliki lahan pertanian.
3. Status pernikahan: Menentukan pandangan tokoh mengenai pernikahan.
4. Faktor pekerjaan: Jika tokoh memiliki pekerjaan maka harus dipikirkan bagaimana perasaan tokoh terhadap pekerjaannya.
5. Faktor edukasi: Menentukan tingkat edukasi tokoh, apakah tokoh masih berada di sekolah atau sudah di perguruan tinggi. Karakteristik tokoh yang menuntut ilmu lebih lama berbeda dengan tokoh yang berhenti sekolah untuk langsung bekerja.
6. Faktor agama: Agama mempengaruhi bagaimana tokoh berperilaku baik untuk dirinya sendiri ataupun lingkungannya dan bagaimana tokoh melaksanakan ajaran agamanya dalam kehidupan sosialnya.
7. Ras: Ras dapat menentukan bagaimana tokoh berinteraksi dengan lingkungannya, dimana tokoh bisa saja dihadapkan dengan lingkungan yang memiliki berbagai macam ras atau lingkungan tertutup dengan 1 ras saja.

8. Faktor politik: Tokoh bisa saja memiliki pilihan politik tertentu dan perancang tokoh perlu memahami lebih mengenai pilihan politik tersebut.

2.4.3. Psikologis

Psikologi dalam tokoh merupakan tahapan akhir dalam perancangan 3 *dimensional character*, dimana penggabungan latar belakang tokoh mulai dari fisik hingga kehidupan sosial akan menciptakan bagaimana tokoh bertingkah laku. Sheldon (2004) beranggapan bahwa untuk memahami sebuah tokoh seorang perancang tokoh harus membangun relasi dengan tokoh, karena hanya perancang tokoh lah yang lebih memahami mengenai tokoh yang dibuat (hlm. 39). Maka dari itu perancang tokoh perlu memahami tokoh dari berbagai sisi, seperti kekurangan, kelebihan, emosi, hingga cara tokoh menanggapi kejadian yang ada disekitarnya baik dalam hal menyenangkan maupun menyedihkan.

Emosi merupakan salah satu pemicu tokoh untuk melakukan sebuah aksi, dan seorang perancang tokoh perlu mempelajari mengenai emosi yang akan diaplikasikan pada tokoh yang diciptakan. Seperti yang dikatakan oleh Krawczyk dan Novak (2007), bahwa tiap tokoh memiliki emosi yang berbeda-beda, sehingga saat dihadapkan dengan masalah yang sama perilaku untuk menghadapi masalah pun akan berbeda. Perbedaan emosi tersebut menunjukkan karakteristik dari masing-masing tokoh (hlm. 132). Psikologi tokoh juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti:

1. Faktor keyakinan: Faktor ini mempengaruhi pilihan tokoh melalui kepercayaan yang dimilikinya, bisa saja tokoh adalah orang yang teguh pada prinsipnya atau merupakan tokoh yang hipokrit.

2. Kehidupan seksual: Menunjukkan tanggapan tokoh akan kehidupan secara seksual.
3. Faktor watak: Watak dapat menunjukkan bagaimana tokoh berinteraksi dengan lingkungannya dan bagaimana tanggapan yang diberikan oleh tokoh tersebut.
4. Faktor sikap: Sikap tokoh dapat ditunjukkan melalui pandangan dalam kehidupannya.
5. Ekstrovert atau Introvert: Tokoh yang diciptakan bisa saja suka bergaul atau memilih untuk sendiri saja.
6. Kerumitan pikiran: Saat dihadapkan pada masalah, tokoh akan memberikan reaksi yang berbeda-beda, maka bagaimana pemikiran tokoh untuk menyelesaikan suatu masalah sangatlah penting.
7. Faktor kepintaran: Faktor edukasi dapat menunjukkan seberapa cerdas tokoh yang diciptakan, namun bisa saja tokoh tersebut bukanlah tokoh yang cerdas.
8. Faktor emosional: Faktor emosional memnentukan emosi tokoh saat berada di lingkungan sekitarnya, atau saat tokoh bertemu dengan tokoh lainnya.

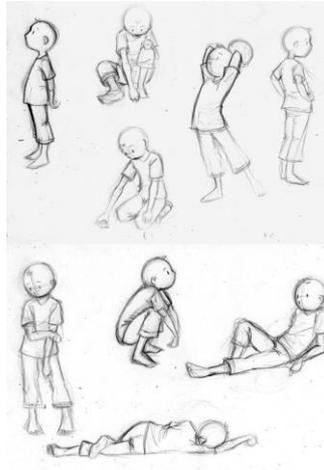
2.5. Kanak-Kanak

Menurut Ahyani dan Astuti (2018), masa kanak-kanak merupakan masa dimana anak berumur 2-11 tahun mulai mempelajari mengenai kehidupan secara sosial. Masa kana-kanak juga dibagi dua, yaitu masa kanak-kanak awal yang berlangsung dari umur 2 sampai 6 tahun dan masa kanak-kanak akhir yang

berlangsung pada usia 6 sampai sebelum pubertas (hlm. 49,61). Pada masa ini anak-anak mulai memasuki masa sekolah, dimana mereka mulai mendapatkan edukasi dan mulai diajarkan untuk lebih mandiri. Anak-anak juga sudah mulai bersosialisasi dengan teman-temannya dan banyak bermain di luar rumah.

2.5.1. Fisik Kanak-Kanak

Tokoh Kevin hasil rancangan penulis memiliki usia 10 tahun, dimana tokoh tersebut sudah memasuki masa kanak-kanak akhir. Pada masa ini, bentuk anggota tubuh sudah mengalami beberapa perubahan yang signifikan. Bentuk kepala masih lebih besar dibandingkan dengan bagian tubuh lainnya, dan wajah sudah mulai mengalami perubahan dikarenakan membesarnya mulut dan rahang. Bagian dahi juga mulai melebar, bibir mulai lebih berisi, pertumbuhan gigi mulai lengkap, dan hidung menjadi lebih berbentuk. Bentuk tubuh juga mengalami perubahan, yaitu badan yang memanjang dan lebih langsing, leher memanjang, dada melebar, lengan dan tungkai juga memanjang, lalu tangan dan kaki yang lambat laun akan tumbuh membesar. Dengan bertumbuhnya bagian tubuh maka motoric pada anak-anak juga mengalami perkembangan, dimana anak-anak menjadi lebih seimbang dan dapat mengontrol dirinya.



Gambar 2.2. Bentuk Tubuh dan *Gesture* Anak Laki-Laki
(sumber: <https://id.pinterest.com/pin/695595104915806361/?lp=true>)

2.5.2. Kehidupan Sosial Kanak-Kanak

Dengan bertambahnya umur tentu anak-anak akan membutuhkan sosialisasi dengan lingkungan baru di luar lingkungan keluarganya. Masa kanak-kanak akhir bisa dibidang merupakan masa anak-anak mendapatkan bimbingan edukasi di sekolah. Oleh karena itu pada masa ini, anak-anak memulai ikatan baru dengan teman-teman sebaya (Ahyani dan Astuti, 2018). Anak-anak juga sudah mulai mempelajari mengenai norma dan moral dalam berkelompok, bertanggung jawab, bekerjasama, dan memahami peraturan yang ada di lingkungannya. Namun pada masa ini pula anak-anak mulai memasuki masa kenakalan, tergantung pada lingkungan sosialnya.

2.5.3. Psikologi pada Anak-Anak

Anak-Anak memiliki emosi yang cukup stabil, dimana mereka belum merasakan emosi negatif seperti rasa kecewa. Anak-anak lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain yang merupakan salah satu cara untuk melampiaskan emosi mereka. Dengan meluasnya lingkungan bagi anak, anak-anak mulai

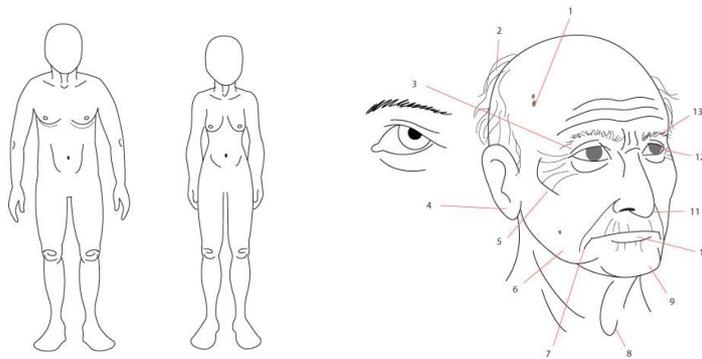
mempelajari banyak hal seperti agama, membedakan teman secara gender, dan mengerti mengenai hal baik dan buruk. Menurut Piaget, anak-anak yang lebih tua memperhitungkan maksud maksud individu, percaya bahwa aturan dapat berubah, dan sadar bahwa hukuman tidak selalu menyertai suatu perbuatan yang salah (Ahyani dan Astuti, 2018).

2.6. Orang Lanjut Usia

Lansia merupakan singkatan untuk orang-orang yang sudah memasuki usia tua atau lanjut usia. Menurut Effendi (2009), lansia bukanlah suatu yang berhubungan dengan penyakit, namun merupakan tahap lanjut dari proses kehidupan yang ditandai dengan penurunan kemampuan tubuh untuk beradaptasi dengan stress lingkungan. Pada umumnya usia 65 tahun merupakan titik awal masa dewasa akhir. Lanjut usia dikelompokkan menjadi tiga, yaitu usia 65-75 tahun (*young old*), usia 75-80 tahun (*old*), dan usia 80 tahun keatas (*very old*).

2.6.1. Fisik Orang Lanjut Usia

Orang yang memasuki masa lansia umumnya mulai mengalami penurunan kondisi fisik. Perubahan kondisi ini dapat ditandai dengan berkurangnya energi dan tenaga, kulit makin berkeriput, gigi mulai rontok, dan tulang yang semakin rapuh. Orang lanjut usia pada umumnya tidak hanya mengalami penurunan pada kondisi fisik, namun mengalami penurunan pada psikologis dan kehidupan sosialnya yang dikarenakan gangguan fungsi tubuh. Keterbatasan fungsi tubuh ini umumnya menyebabkan orang lanjut usia bergantung pada orang lain.



Gambar 2.3. Bentuk Tubuh dan Wajah Orang Lanjut Usia
 (sumber: <https://design.tutsplus.com/tutorials/human-anatomy-fundamentals-drawing-different-ages--cms-21905>)

2.6.2. Kehidupan Sosial Orang Lanjut Usia

Orang lanjut usia pada umumnya mengalami penurunan fungsi tubuh, misalnya penurunan fungsi kognitif dan penurunan fungsi psikomotor. Penurunan fungsi tubuh ini mempengaruhi kehidupan sosial orang lanjut usia, dimana mereka pada umumnya akan jarang terlihat melakukan interaksi dengan orang lain karena merasa terasingkan karena keterbatasan fisik yang mereka miliki.

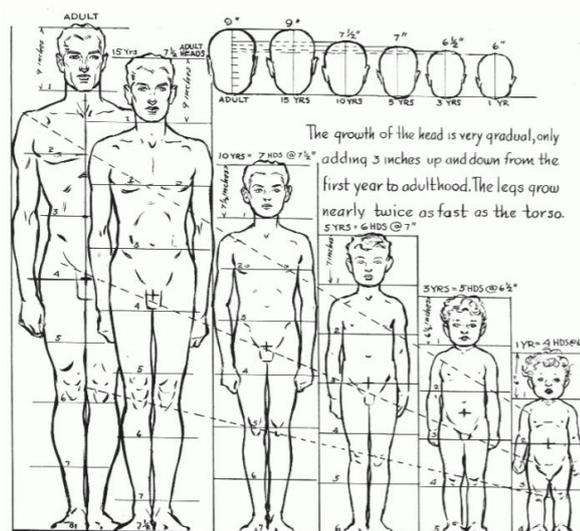
2.6.3. Psikologis Orang Lanjut Usia

Orang lanjut usia mulai memiliki emosi yang berubah-ubah dikarenakan kondisi dan keterbatasan fisik yang mereka miliki. Dalam hal ini, peran keluarga sangatlah penting untuk membantu orang lanjut usia. Orang lanjut usia memiliki permasalahan psikologis seperti merasa kesepian, duka cita, depresi, cemas, curiga, dan mulai hidup tidak teratur. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya peran keluarga atau pengasuh agar orang lanjut usia yang mengalami permasalahan tersebut merasa lebih aman dan nyaman.

2.7. Proporsi Tubuh Manusia

Menurut Loomis dalam bukunya yang berjudul “*Figure Drawing for All It’s Worth*”, proporsi tubuh manusia dibutuhkan sebagai dasar dalam merancang tokoh dalam beberapa jenis kesenian. Proporsi tubuh manusia berubah seiring berjalannya waktu. Ukuran ideal untuk anak laki-laki berusia 10 tahun adalah 1:7 sedangkan untuk orang lanjut usia bergender laki-laki sekitar 1:7½. Perubahan ukuran kepala dari anak-anak hingga dewasa bertambah 3 inci (atau 7,62 cm), dimana anak-anak berumur 1 tahun memiliki tinggi kepala 6 inci dan orang dewasa memiliki besar kepala 9 inci.

Dengan proporsi ideal, anak laki-laki berumur dibawah umur 10 tahun terlihat lebih bulat dan laki-laki dewasa diatas 10 tahun terlihat lebih gagah dan bidang. Penggunaan proporsi tubuh berguna sebagai acuan untuk menunjukkan pribadi tokoh.

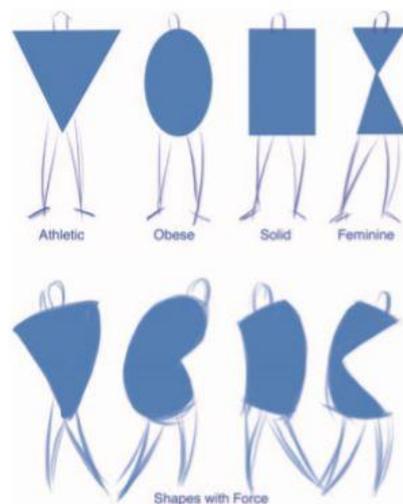


Gambar 2.4. Proporsi Tubuh Laki-Laki

(sumber: <https://illustrationage.files.wordpress.com/2013/04/andrew-loomis-figure-drawing-for-all-its-worth.pdf>)

2.8. Bentuk Dasar dalam Tokoh

Menunjukkan pergerakan tokoh dengan menggunakan bentuk-bentuk dasar dan siluet akan lebih menarik dibandingkan hanya dengan menunjukkan ekspresi tokoh. (Bilyana, 2016, *How to Convey Character's Personality Through Shape, Variance and Size*, <https://graphicmama.com/blog/conveying-characters-personality/>, diakses tanggal 2 Juni 2019). Bentuk-bentuk dasar ini dapat digabungkan untuk membuat tubuh atau wajah dari tokoh. Tiga bentuk dasar yang umum digunakan untuk perancangan tokoh adalah persegi, segitiga, dan lingkaran.



Gambar 2.5. *Abstraction of Shapes*
(sumber: Force: Character Design from Life Drawing)

Mattesi (2008), dalam bukunya mengatakan bahwa ketiga bentuk dasar untuk merancang tokoh memiliki arti masing-masing. Bentuk persegi sering digunakan pada tokoh *superhero* karena memiliki kesan solid dan dapat melambangkan kekuatan, keseimbangan, maskulin, percaya diri, dan dapat

dipercaya. Bentuk segitiga yang biasanya digunakan pada tokoh *villain* memiliki kesan dinamis dan dapat melambangkan bahaya, figur atletis, soliditas, penunjuk arah, dan tekad. Bentuk lingkaran sering ditemui pada tokoh yang ramah, memiliki tubuh *chubby*, atau pada anak bayi karena bentuk ini memiliki kesan halus dapat melambangkan rasa aman dan bersahabat (hlm. 62-63).

2.9. Tokoh dengan Bentuk *Stylized*

Menurut Hem (2018), manusia merupakan salah satu subjek yang sulit untuk digambarkan. Sebagai seorang *character designer*, sangatlah penting untuk memahami mengenai bentuk tubuh dan pergerakannya, karena tujuan seorang *character designer* adalah membuat penonton percaya bahwa tokoh tersebut adalah nyata (hlm. 14). Tidak semua tokoh harus dirancang dengan anatomi tubuh yang sempurna. Dalam produksi animasi, tokoh dirancang sesederhana mungkin untuk mengurangi biaya produksi yang tinggi. Hal ini membuat munculnya penyesuaian gaya gambar, yaitu *stylized*. Gaya gambar *stylized* juga terlihat lebih menonjol untuk dilihat oleh penonton, terutama anak-anak.



Gambar 2.6. Tokoh dengan Gaya Gambar *Stylized*
(sumber: Creating Stylized Characters, 2018)

2.9.1. Menyederhanakan Bentuk

Hem (2018) juga mengatakan bahwa perancang tokoh memiliki keunikan dalam menggambar, sehingga tidak ada benar atau salah dalam menggambar tubuh selama masih menggunakan dasar penggambaran tubuh manusia seperti massa tubuh dan bagian yang menonjol. Tubuh manusia dapat dipisahkan menjadi enam bagian, yaitu dada, panggul, pundak, kaki, tangan, dan kepala. Dengan memisahkan bagian-bagian tubuh tersebut menjadi sebuah bentuk, maka perancang tokoh akan dengan mudah menggambar tokohnya dengan pose yang lebih menarik dan menonjol, serta melebih-lebihkan bentuk tersebut untuk membuat gaya gambar *stylized*.

Menurut Soegaard dalam situsnya <https://www.interaction-design.org/literature/article/the-laws-of-figure-ground-pragma-nanz-closure-and-common-fate-gestalt-principles-3>, Teori Gestalt berguna untuk membuat sebuah desain semakin menarik. Teori Gestalt mengenai penyederhanaan (*simplicity*) menunjukkan bahwa mata akan mencari bentuk yang sederhana dari bentuk-bentuk yang kompleks. Tubuh manusia merupakan objek yang kompleks, sehingga penyederhanaan bentuk dapat digunakan untuk bagian tubuh manusia seperti kepala, pundak, dada, pelvis, lengan, dan kaki. Dengan membagi bagian tubuh tersebut maka akan lebih mudah untuk melihat “gambaran” dari bagian tubuh manusia.



Gambar 2.7. Tubuh Manusia dengan Bentuk yang Disederhanakan
(sumber: *Creating Stylized Characters*, 2018)

2.9.2. Bentuk-Bentuk Tubuh

Manusia memiliki bentuk badan yang unik dan berbeda-beda, sama halnya dengan kepribadian manusia. Sebagai seorang *character designer*, sangatlah penting untuk mempelajari dan mempraktikkan berbagai macam bentuk dan tipe tubuh manusia. Berikut adalah contoh bentuk-bentuk tubuh manusia:

1. Bentuk tubuh normal: Bentuk tubuh manusia yang disebut normal pada umumnya terlihat ideal. Wanita dengan bentuk tubuh normal terlihat kurus namun masih cukup berisi dan terkesan *curvy*. Wanita dengan desain tersebut memberikan kesan halus dan feminim. Laki-laki dengan bentuk tubuh normal terlihat memiliki dada yang bidang, tubuh yang cukup berisi, dan memberikan kesan tegak dan maskulin.
2. Bentuk tubuh terlalu kurus: Bentuk tubuh ini memberikan kesan kecil dan bersudut, terkesan kontras dengan wanita dengan bentuk badan normal yang terlihat halus dan bulat.

3. Bentuk tubuh terlalu gemuk: Bentuk tubuh ini memberikan kesan bulat. Untuk merancang tokoh dengan bentuk tubuh terlalu gemuk, maka diperlukan bentuk sederhana seperti lingkaran.
4. Bentuk tubuh anak-anak: Tubuh anak-anak memiliki ukuran sekitar 4 kepala, sehingga ukuran kepalanya terlihat cukup besar jika dibandingkan dengan ukuran badannya. Anak-anak pada umumnya terlihat lembut sehingga menggunakan bentuk lingkaran sangatlah cocok.
5. Bentuk tubuh berisi: tokoh dengan tubuh berisi berbeda dengan tokoh dengan bentuk tubuh gemuk. Dapat dilihat bentuk lingkaran tidak uncul di seluruh tubuh, namun hanya di sekitar pinggul, pundak, lutut, dan pergelangan kaki.
6. Bentuk tubuh orang lanjut usia: Orang lanjut usia bisa memiliki berat badan yang kurang ataupun lebih, namun yang menjadi ciri khas dari visualisasi orang lanjut usia adalah kulit tubuh yang mulai kendur.
7. Bentuk badan berotot: Bentuk tubuh ini pada umumnya terlihat kuat dan padat. Proporsi ini biasa digunakan untuk tokoh aksi atau tokoh super.

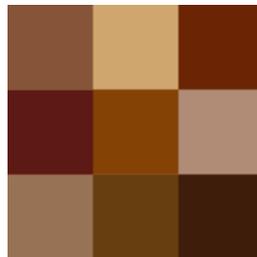
2.10. Warna

Masing-masing warna yang terdapat pada tokoh animasi memiliki makna dan simbolis tersendiri. Menurut Swasty (2017), warna memiliki peran penting dalam desain, karena warna adalah elemen pertama yang menarik mata. Selain itu warna juga dapat digunakan untuk menyampaikan emosi untuk membangkitkan suasana (hal. 35). Warna yang berbeda-beda juga dapat memberikan emosi tersendiri bagi para penikmat film animasi. Sebagai contoh, warna biru memberikan kesan

tenang, kesetiaan, dan dingin. Menggunakan warna yang dengan ide yang sesuai dapat memberikan kekuatan dan nuansa dalam suatu kejadian (Hernandez, 2013).

Tiap warna memberikan arti tersendiri dan memiliki persepsi yang berbeda bagi setiap orang. Menurut Swasty (2017), persepsi warna dari setiap orang di dunia ini sangat berbeda, warna terkadang dihubungkan dengan berbagai macam keadaan atau kejadian, termasuk dalam jalan hidup, alam, kesetiaan, kesakitan, pencapaian secara spiritual dan sugesti (hal. 27). Dalam perancangan kali ini penulis akan menggunakan beberapa warna yang dominan pada tokoh dengan mengaplikasikan tipe-tipe warna secara psikologis, yaitu:

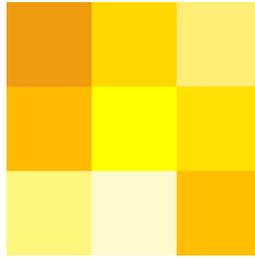
1. Warna coklat, pada umumnya menggambarkan tokoh yang teliti, cermat, dan keras kepala. Namun warna coklat juga bisa digunakan untuk menunjukkan kesan natural, simpel, aman, dan akrab.



Gambar 2.8. Warna Coklat

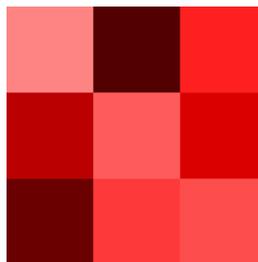
(sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Shades_of_brown)

2. Warna kuning, pada umumnya menggambarkan ketakutan, keresahan, dan peringatan. Namun dapat diartikan juga sebagai warna yang memberi kesan bahagia, energik, optimis, jenius, atau berlebihan.



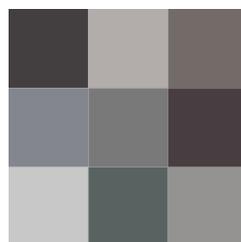
Gambar 2.9. Warna Kuning
(sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Shades_of_yellow)

3. Warna merah, menggambarkan keberanian, kekuatan, energi, dan semangat. Warna merah sering dilambangkan oleh personal yang aktif dan memiliki jiwa ekstrovert.



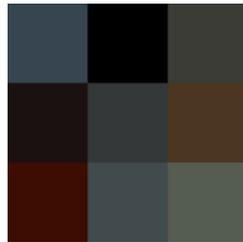
Gambar 2.10. Warna Merah
(sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Shades_of_red)

4. Warna abu-abu, sering dinilai sebagai warna yang kalem dan sedih, namun juga dapat melambangkan keseriusan, kemandirian, dan tanggung jawab.



Gambar 2.11. Warna Abu-Abu
(sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Shades_of_grey)

5. Warna hitam, meskipun sering dianggap sebagai warna yang menggambarkan duka, hampa, dan misterius, warna hitam juga memiliki makna positif, yaitu keberanian, keteguhan, dan alami.



Gambar 2.12. Warna Hitam
(sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Shades_of_black)

2.11. Masyarakat Tionghoa

Etnis Tionghoa merupakan salah satu etnis yang ada di Indonesia. Masyarakat Tionghoa di Indonesia sudah ada sejak abad ke-11, dimana banyak orang Tionghoa yang merantau ke Indonesia untuk memperbaiki kehidupannya. Etnis Tionghoa telah dianggap sebagai bagian dari masyarakat Indonesia sejak abad ke-15. Pada dinasti Ming, terdapat aturan dilarang membawa wanita keluar dari Tiongkok, sehingga orang Tionghoa yang merantau ke Asia Tenggara melakukan perkawinan dengan penduduk asli dan melahirkan anak berdarah campuran.

Orang-orang Tionghoa mayoritas terdiri dari suku Hokkian, Hakka, Kanton, dan Tiochiu. Orang Hokkian adalah penduduk yang berasal dari Fujian yang terletak di bagian tenggara-selatan Tiongkok. Banyak orang Hokkian yang merantau ke Asia Tenggara dan suku Hokkian merupakan salah satu suku dari Tionghoa yang menjadi mayoritas di Indonesia. Orang Hakka juga merupakan salah satu kelompok Tionghoa yang terbesar di Tiongkok. Orang Kanton berasal

dari daerah Guangzhou dan orang Tiochiu yang merupakan salah satu suku yang memiliki dialek seperti Hokkian.

Tionghoa merupakan wujud keberagaman dalam sebuah kelompok heterogen di dalam warna-warni suku bangsa Indonesia dan bagian dari budaya bangsa Indonesia yang indah dengan makna sosio-historis (Santosa, 2012). Kehadiran etnis Tionghoa di Indonesia membuat budaya Indonesia semakin beragam, terutama dalam segi agama dan spiritual. Masyarakat Tionghoa pada umumnya menganut salah satu dari ketiga agama berikut, Taoisme, Konfusianisme, dan Buddhisme. Keragaman ini juga yang memunculkan berbagai upacara keagamaan khas Tionghoa yang diwariskan pada masyarakat Indonesia dengan keturunan Tionghoa.



Gambar 2.13. Masyarakat Tionghoa di Indonesia
(sumber: <https://www.pegipegi.com/travel/7-pertanyaan-yang-sebaiknya-nggak-ditanyakan-ke-orang-tionghoa/>)

2.11.1. Fisik Masyarakat Tionghoa

Fisik masyarakat Tionghoa dapat dikategorikan melalui bagian-bagian fisik yang menjadi ciri khas orang Tionghoa. Secara fisik, memang mengidentifikasi orang-orang Tionghoa tidaklah terlampau rumit. misalnya mengidentifikasi etnis

Tionghoa dari mata dan kulit, bahasa yang digunakan, dan nama asli yang dimiliki. Hal tersebut membuat orang Tionghoa berbeda dari orang Indonesia yang dapat dilihat dari ciri berikut:

1. Bentuk wajah: Orang Tionghoa pada umumnya memiliki wajah dan hidung yang kecil. Bentuk wajah orang Tionghoa juga sering dikatakan berbentuk datar, berpipi lebar, dan bentuk gigi yang melengkung.
2. Bentuk mata: Mata masyarakat Tionghoa terkenal dengan bentuknya yang kecil, atau yang biasa orang-orang sebut dengan kata sipit. Namun orang Tionghoa pada umumnya memiliki lipatan mata yang tidak dimiliki oleh orang Eropa.
3. Warna kulit: Masyarakat Tionghoa dikenal memiliki warna kulit yang cerah dan bersih, atau yang sering disebut dengan kulit kuning. Warna kulit yang cerah melambangkan kesempurnaan menurut masyarakat Tionghoa.
4. Rambut: Warna rambut yang hitam dan bentuk rambut yang lurus menjadi salah satu ciri khas mereka.
5. Tinggi badan: Masyarakat Tionghoa memiliki ukuran badan yang tergolong pendek. Tinggi rata-rata lelaki adalah 169.5 cm, sedangkan tinggi rata-rata wanita adalah 158 cm.



Gambar 2.14. Bentuk Wajah Masyarakat Tionghoa
(sumber: <https://blogs.wsj.com/chinarealtime/2015/05/01/heard-in-the-hutong-how-chinese-people-feel-about-using-english/>)

2.11.2. Masyarakat Tionghoa di Jawa

Masyarakat Tionghoa di Jawa sudah melebur menjadi satu dengan penduduk asli Jawa. Awal kedatangan etnis Tionghoa yang sangat berpengaruh di Jawa terletak di Semarang. Semarang merupakan Ibu kota dari Jawa Tengah, yang memiliki hubungan yang sangat erat dengan Cina. Zheng He (1371-1435) adalah seorang Cina-Muslim dan admiral pada dinasti Ming, dia berlabuh di Semarang pada tahun 1406 dengan membawa 62 kapal dan 27.000 pelaut. Kedatangannya ditandai di Gedong Batu atau sekarang dikenal sebagai kuil Sam Po Kong, yang terkenal sebagai tempat berziarah Muslim-Jawa dan Cina-Buddhist (Mukhlis, 2009: 145).

Orang Tionghoa yang sudah melebur dengan penduduk asli berusaha mengikuti adat dan perilaku penduduk asli. Orang Tionghoa di Jawa pun memiliki sikap yang sopan, mengutamakan tatakrama dan kelembutan. Hal tersebut menjadi sifat-sifat dasar yang diturunkan oleh masyarakat Jawa kepada orang Tionghoa. Masyarakat Tionghoa terbagi menjadi beberapa suku yang menyebar

hampir di seluruh wilayah Indonesia, yaitu Hokkien, Hakka, Kanton, Tiochiu, dan Hainan. Di pulau Jawa sendiri, suku Tionghoa yang paling sering ditemui adalah suku Hokkien, Hakka, dan Tiochiu.

2.11.3. Tradisi Cheng Beng / Festival Qing Ming

Tradisi Cheng Beng merupakan salah satu upacara yang menjadi kebudayaan masyarakat keturunan Tionghoa di Indonesia. Cheng Beng merupakan Salah satu bentuk penghormatan kepada leluhur dan menunjukkan bakti anak kepada orang tua (Mukhlis, 2009: 161). Tradisi Cheng Beng diawali dengan membersihkan makam dan mempersembahkan sesaji berupa makanan kesukaan atau makanan yang biasa dimakan oleh almarhum orang tua / leluhur. Melalui tradisi inilah anak / keluarga akan mengingat jasa dan melakukan penghormatan kepada orang tua atau leluhurnya. Selain mempersembahkan sesaji, anggota keluarga juga membakar dupa dan uang-uang dunia akhirat agar arwah orang tua mereka tidak diganggu oleh arwah-arwah yang penasaran.

Cheng beng lebih menekankan penghormatan kepada leluhur dan menjaga nilai keluarga. Tradisi Cheng Beng bisa disebut juga sebagai pesta arwah, biasanya dilaksanakan setahun sekali pada bulan April. Namun di beberapa daerah seperti Pontianak, tradisi ini dilaksanakan dua kali, yaitu bulan April dan Juli.