



### **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 gabungan kata dalam bahasa latin “*anima*” yang artinya hidup dan “*motion*” yang artinya gerakan. Menurut Musburger (2018) animasi adalah rentetan gambar diam yang disusun dan diperlihatkan secara berkelanjutan sehingga gambar terlihat hidup dan bergerak.

Animasi merupakan media yang dapat membantu menyampaikan sebuah cerita menggunakan elemen-elemen gambar seperti yang dikatakan oleh Wells (2009) dimana gambar dapat membantu menciptakan interpretasi dari suatu elemen dalam pembuatan cerita.

##### **2.1.1. Animasi 2D**

Menurut Rall (2018) untuk menciptakan ilusi pergerakan dalam pembuatan animasi animator dapat menggunakan tehnik pembuatan yang berbeda. Jenis animasi yang akan dibuat disesuaikan dengan kebutuhan produksi.

Salah satu jenis animasi adalah animasi 2D, yakni animasi yang dibuat dengan gambar tangan dimana pergerakan didapat melalui *sequence* gambar dari adegan penting yang disebut *key frame* yang dihubungkan dengan *key frame* tujuan menggunakan susunan gambar yang disebut *inbetween* untuk menciptakan pergerakan animasi yang halus. Animasi 2D memiliki kebebasan dalam pembuatannya karena tidak dibatasi oleh batasan objek secara fisik maupun virtual.

## **2.2. Perancangan Tokoh**

Dalam proses pembuatan desain tokoh animasi ini desain tokoh harus dapat dibuat menarik untuk penonton dan untuk itu Seperti yang dikatakan Simon (2003) rancangan tokoh yang baik membutuhkan figur yang dapat terlihat bagus sekalipun tokoh terlihat dalam keadaan siluet. Setelah selesai menemukan figur tetap proses mendesain berlanjut pada pembuatan detail-detail penting untuk memperkuat identitas dari tokoh seperti ekspresi, *turn-around* tokoh untuk membantu konsistensi dalam pembuatan tokoh, kostum dan warna. (hlm. 53-55)

Menurut Sullivan (2008) menambahkan sebuah cerita yang baik membutuhkan kombinasi dari tokoh yang kuat dan perancangan cerita yang terstruktur dimana cerita tersebut bergerak karena adanya tokoh tersebut, karena itu pembuatan desain tokoh harus dapat menggerakkan cerita karena cerita tersebut adalah milik dari tokoh .

Penyampain pesan pada desain tokoh dapat diperbanyak variasinya dengan memperbanyak referensi *visual style* untuk diteliti seperti yang dikatakan O'Hailey (2010) meneliti *visual style* dapat memperluas wawasan dalam melakukan perancangan tokoh. Hal ini dapat membantu untuk merancang tokoh yang sesuai dengan tema cerita yang digunakan.

### **2.2.1. Three Dimensional Character**

Sullivan (2008) mengatakan bahwa untuk membuat desain yang memunculkan sifat pada desain tokoh dapat dilakukan beberapa hal seperti mencari atribut yang mendeskripsikan apa yang harus dilakukan tokoh dalam cerita atau melihat konflik

yang akan dihadapi oleh tokoh, dan sebuah desain tokoh yang dibuat kontras dengan sifatnya terkadang juga perlu dibuat dalam cerita karena dapat memunculkan sebuah elemen kejutan bagi audiens.

Menurut Egri (2009) Manusia dapat dinilai dari *physiology*, *sociology*, dan *psychology* dimana tiga elemen ini menjadi tiga dimensi dari seorang manusia yang memberi kedalaman dari tokoh yang akan dibuat. Isi dari tiga dimensi yang dimiliki manusia adalah sebagai berikut:

1. *Physiology*

Informasi yang berupa ciri-ciri fisik yang dimiliki oleh tokoh. Informasi fisiologi ini adalah informasi yang dapat dilihat dari penampilan fisik tokoh. Informasi yang dapat disampaikan menggunakan ciri-ciri fisik tokoh.

2. *Sociology*

Sosiologi berisikan tentang informasi latar belakang dan kedudukan social dari tokoh . Berikut ini informasi yang dapat memperlihatkan latar belakang dan kedudukan sosial dari tokoh.

3. *Psychology*

psikologis adalah informasi yang menjelaskan penyebab dari aksi yang diambil oleh tokoh. Berikut ini informasi psikologi yang dapat mempengaruhi perilaku dari tokoh. (hlm. 36-37)

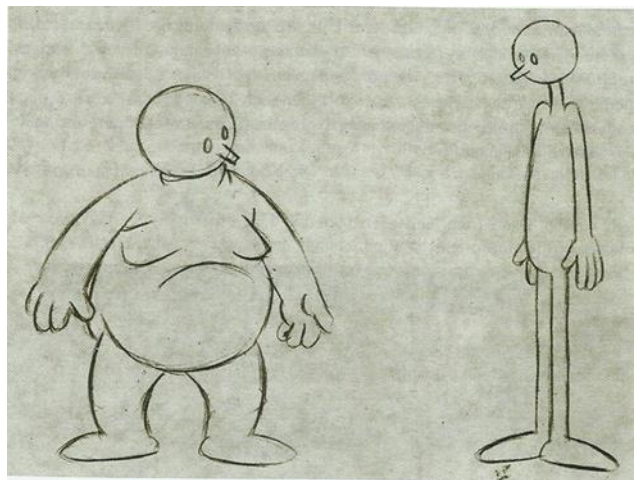
Dengan memberikan informasi latar belakang fisiologi, sosiologi dan psikologi, tindakan dan keputusan yang dibuat oleh tokoh akan lebih mudah untuk dimengerti seperti yang dikatakan oleh Krawczyk (2016) Memberikan tiga dimensi kepada tokoh dapat membantu mempermudah untuk lebih mengerti tindakan dan alasan dari tindakan yang diperbuat oleh tokoh yang akan dibuat.

Tabel 2.1. *Three Dimensional Character*

<i>Physiology</i>	<i>Sociology</i>	<i>Psychology</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seks</li> <li>- Umur</li> <li>- Tinggi dan berat</li> <li>- Warna rambut, mata, kulit</li> <li>- Postur</li> <li>- Penampilan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kelas Ekonomi: bawah, menengah, atas</li> <li>- Okupasi</li> <li>- Agama</li> <li>- Ras, kewarganegaraan</li> <li>- Posisi dalam komunitas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Standar moral</li> <li>- Premis pribadi, ambisi</li> <li>- Frustrasi</li> <li>- Temperamental: pesimis, optimis, santai.</li> <li>- Sikap terhadap kehidupan</li> </ul>

### 2.2.2. Bentuk dan Proporsi

White (2006) mengatakan bahwa proporsi dapat memperlihatkan personality seperti halnya tokoh pria berbadan gendut jarang dijadikan sebagai tokoh heroic, yang biasanya diperankan oleh tokoh dengan fisik sempurna seperti wajah tampan, memiliki otot, dan semacamnya (hlm. 36).



Gambar 2.1. Bentuk dan Proporsi

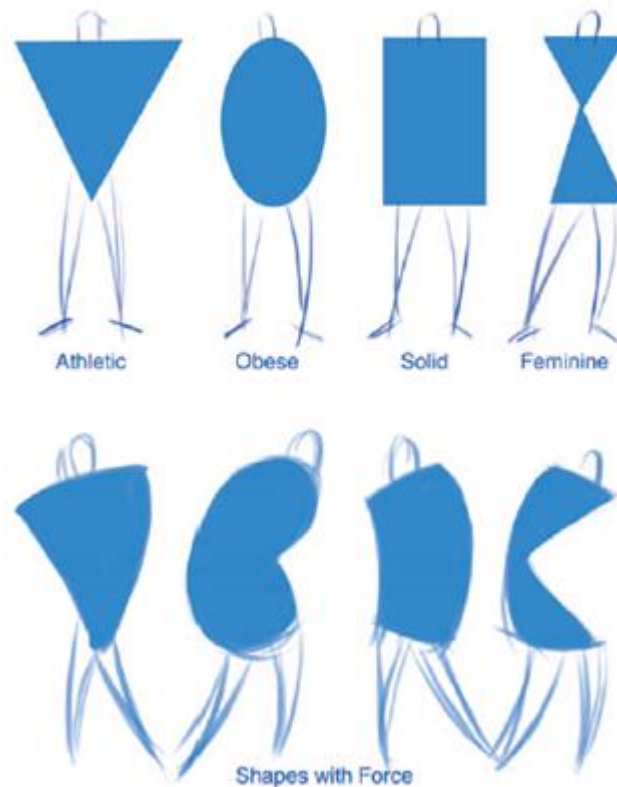
(Animation From Pencils To Pixels, White, 2006)

Menurut Mattesi (2008) membuat bentuk terlebih dahulu sebelum menggambar wujud dalam pembuatan gambar dapat mempermudah proses kreatif karena bentuk tersebut dapat menjadi pacuan awal dalam mengeksplorasi ide gambar yang akan dibuat. Bentuk sendiri memiliki makna dalam perancangan desain tokoh seperti:

1. Segitiga: bentuk segitiga dapat memberikan kesan atletik jika ujung menunjuk ke bawah namun, dapat memberi kesan kokoh jika ujung menuunjuk ke atas.

penggunaan segitiga dalam desain tokoh juga menimbulkan kesan tokoh jahat dan berbahaya karena sudutnya yang tajam.

2. Lingkaran (Oval): ketiadaan sudut dalam lingkaran memberikan kesan lembut dan tidak berbahaya.
3. Persegi: dengan bentuk yang memiliki empat sudut persegi memberikan kesan kukuh dan kuat. (hlm. 61-62).



Gambar 2.2. Abstraksi dari bentuk  
(Force Character Design From Life)

### 2.2.2.1. Bentuk Lucu

Dalam merancang tokoh lucu komposisi dari proporsi bentuk dapat dimainkan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Bancroft (2006)

berpendapat dalam perancangan tokoh kombinasi bentuk kepala besar dan badan kecil dengan mata yang besar dapat memberikan kesan lucu pada desain dari tokoh.

#### **2.2.2.2. Bentuk Seram**

Tokoh yang seram dibuat dengan mengkombinasikan dua jenis makhluk seperti manusia dan hewan atau hewan dengan hewan lainnya. Pembuatan tokoh yang seram tidak memiliki terlalu banyak aturan dan yang terpenting adalah bagaimana gambar yang dibuat dapat menimbulkan rasa jijik atau ketakutan. (Bancroft, 2006)

#### **2.2.3. Warna**

Warna termasuk salah satu elemen penting dalam pembuatan desain tokoh seperti yang dikatakan oleh Edward (2004) dengan adanya warna objek gambar akan terlihat lebih hidup karena karena keberagaman warna yang ada dalam alam sekitar menunjukkan adanya tanda kehidupan.

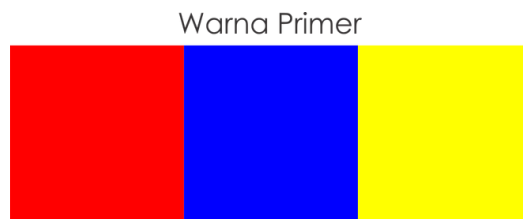
##### **2.2.3.1. Color Wheel**

Menurut Gurney (2010) color wheel adalah Gradasi berkelanjutan dari warna karena cahaya yang terefraksi oleh prisma yang dimaskkan kedalam bentuk lingkaran sehingga menciptakan lingkaran warna. (hlm. 74). Dalam color wheel terdapat warna-warna sebagai berikut:



## 1. Warna Primer:

Warna yang digunakan sebagai warna primer secara umum oleh banyak seniman adalah merah, kuning dan biru. Warna tersebut menjadi dasar yang digunakan untuk mendapatkan warna lain dengan mencampur tiga warna tersebut.

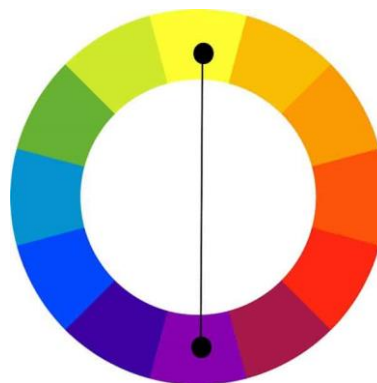


Gambar 2.3. Warna Primer

(<https://design1296.wordpress.com/2016/09/19/konsep-warna-primer-sekunder-dan-tercier/>, 2019)

## 2. Warna Komplementer

Pasangan dua warna yang terletak berseberangan di dalam roda warna.



Gambar 2.4. Warna Komplementer

(<https://www.cbpofarizonainc.com/complementary-paint-schemes/>, 2019)

### 3. Kromatik

Pewarnaan yang diberikan elemen abu-abu. Warna kromatik memberikan gelap dan terang pada warna primer.



Gambar 2.5. Warna Kromatik

(<https://www.blogernas.com/2016/07/warna-kromatis-akromatis-dan-contohnya.html>, 2019)

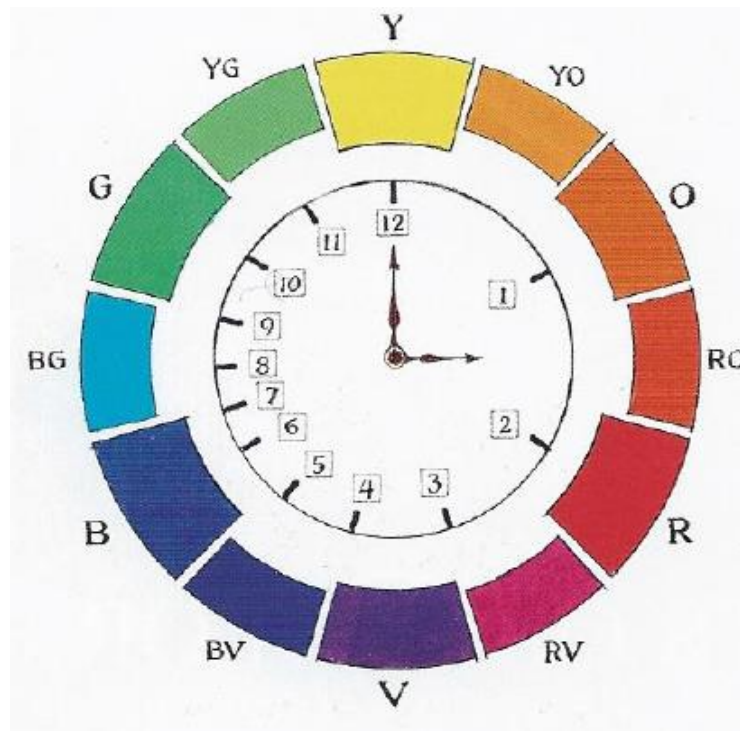
### 4. Red, Green, and Blue

Warna primer dari cahaya yang digunakan oleh pengguna media digital seperti computer. (hlm. 74-75).



Gambar 2.6. RGB

([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:RGB\\_color\\_model.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:RGB_color_model.svg), 2019)



Gambar 2.7. *Color Wheels*

(Color and Light: A Guide for the Realist Painter)

### 2.2.3.2. *Color Harmony*

Menurut Edward (2004) untuk menciptakan harmoni pada warna dibutuhkan keseimbangan dari warna yang dipilih. Keseimbangan pada warna dapat dicapai dengan warna yang complement dengan value dan intensitas level yang sama, values yang bersebrangan untuk tiap hue, intensitas yang berseberangan unuk tiap hue.

### 2.2.3.3. *Color Symbolism*

Warna dapat memiliki simbolisme yang dapat memiliki dan memberikan makna. Menurut Morton (1999) dalam simbolisme warna alam biasanya menjadi acuan dari makna yang di simbolkan oleh warna tertentu. Makna

simbolisme dari suatu warna dapat berubah tergantung dengan negara atau yang sudah berlalu. Simbolisme yang terdapat dalam warna adalah sebagai berikut:

### 1. Warna Merah

Simbolisme dari warna merah diambil dari materi alam seperti api, darah, daging, bunga mawar, buah, dan batu Kristal. Secara psikologi warna merah dapat memberi makna seperti sesuatu yang dinamis, aktivitas, keberanian, kehangatan, kekuatan, dominasi, cinta, gairah, kekerasan, agresif, seksualitas, dan pemberontakan. Warna merah dalam agama juga dapat menjadi simbol dari iblis atau setan.

### 2. Warna Ungu

Acuan alam yang diambil dari warna ungu adalah berupa burung merak, buah anggur, kol, kerang. Makna dari warna ungu secara psikologi adalah seperti mistis, spiritualitas, sihir, alam bawah sadar, iman, kekejaman, duka cita, imjinasi, gairah, inspirasi, kreativitas, dan misteri.

### 3. Warna Biru

Acuan alam yang diambil dari warna biru adalah seperti langit, laut dan danau, *blueberries*, burung biru, ikan. Makna dari warna biru secara psikologi adalah seperti spiritualitas, kebenaran, rasa percaya, kebersihan, pasif, dingin, maskulin, melankolis, teknologi, rasa aman, pengertian.

Dalam simbolisme kebudayaan seperti di Amerika warna biru juga biasa digunakan pada seragam kepolisian.

#### 4. Warna Hijau

Acuan alam yang diambil dari warna hijau adalah seperti sayur-sayuran, danau, *gemstones*, burung, dan ikan. Makna dari warna hijau secara psikologi adalah seperti keberuntungan, ketidak dewasaan, kesegaran, muda, harapan, kesehatan, kesuburan, pertumbuhan, dan alam.

#### 5. Warna Kuning

Acuan alam yang diambil dari warna kuning adalah seperti matahari, pasir, jagung, daun pada musim gugur, lemon, pisang, emas, urinn, warna kulit. Makna dari warna kuning secara psikologi adalah seperti cerah, pencerahan, semangat, harapan, komunikasi, perluasan, filosofi, optimisme, khianat, dan ketidak jujuran.

#### 6. Warna Jingga

Acuan alam yang diambil dari warna jingga adalah seperti api, matahari terbenam, jeruk, ikan emas, bunga. Makna dari warna jingga secara psikologi adalah seperti semangat, energy, aktivitas, kehangatan.

#### 7. Warna Cokelat

Acuan alam yang diambil dari warna cokelat adalah seperti tanah, kayu, akar, batu, daging matang, kulit manusia, dan burung. Makna dari warna cokelat

secara psikologi adalah seperti kokoh, dapat diandalkan, alam, realisme, hangat, nyaman, kebosanan.

#### 8. Warna Hitam

Acuan alam yang diambil dari warna hitam adalah seperti kegelapan dalam malam, ketiadaan cahaya, batu, burung gagak, dan warna rambut manusia. Makna dari warna hitam secara psikologi adalah seperti Seksualitas, tidak diketahui, kekuatan, akhir dari siklus, kematian, kehampaan, korupsi, dan depresi.

#### 9. Warna Putih

Acuan alam yang diambil dari warna putih adalah seperti awan, cahaya, salju, busa laut, opal, bunga, dan kulit binatang. Makna dari warna putih secara psikologi adalah seperti kematian, kebaruan, polos, spiritualisme, tidak berdosa, kebersihan, suci, kebenaran

#### 10. Warna Abu-abu

Acuan alam yang diambil dari warna abu-abu adalah seperti rambut manusia, bayangan, awan, asap, dan batu. Makna dari warna abu-abu secara psikologi adalah seperti kesedihan, ketidakpedulian, kebebasan, aman, sederhana, masa depan, dan netral. (hlm. 14-32)

#### 2.2.4. *Style*

Menurut Bancroft (2006) penentuan style yang sesuai dengan kebutuhan animasi yang akan dibuat dapat membantu konsistensi dalam perancangan desain karakter.

*Style* yang digunakan dapat berupa:

##### - *Comic Book*

Desain tokoh dalam *comic book style* biasanya menggunakan anatomi yang lebih realistis karena tokoh dirancang untuk digunakan dalam kebutuhan pembuatan komik dimana tokoh hanya akan digambar sebanyak panel yang dibutuhkan.

##### - *TV* atau *Web Animation*

Dalam *TV* dan *Web Animation* pembuatan animasi biasanya dilakukan dalam waktu yang terbatas karena itu tokoh dirancang dengan simple untuk mempermudah animator dalam menggerakkan tokoh.

##### - *Feature Animation*

Animasi untuk kebutuhan layar lebar yang biasanya diproduksi dengan biaya besar dan digambar oleh banyak animator sehingga memiliki kualitas yang lebih detail daripada tokoh yang dirancang untuk kebutuhan *TV* atau *web animation*

##### - *CG Animation*

Dalam *CG animation* tokoh dirancang untuk disesuaikan dengan model tokoh yang akan dirancang dan digerakkan secara virtual dengan teknologi grafik komputer.

- *Video Games*

Tokoh dalam *video game* biasanya bervariasi dengan tema gim yang dibuat, dalam gim fantasi tokoh biasa dirancang dengan detail untuk membuat tokoh terlihat keren.

- *Manga*

Ciri khas yang paling banyak digunakan dalam tokoh dengan gaya manga adalah mata yang besar dan rambut yang lancip dan bergerigi.

- *Comic Strip*

Tokoh dalam komik strip dirancang dengan simpel untuk dapat terlihat meski dalam ukuran yang kecil.

### **2.3. Satpam**

Menurut Hasanah (2018) Satuan Pengamanan (Satpam) merupakan suatu bentuk pengamanan yang dibentuk atas kemauan masyarakat dalam menjaga lingkungan sekitar yang mendapatkan dukungan dari Kepolisian Indonesia. anggota dari satpam dapat berasal dari perkerja yang ditunjuk oleh ketua dari organisasinya atau dapat juga berasal dari orang yang berkerja dalam bidang yang berhubungan dengan keamanan.

Tugas satpam adalah untuk menjaga lingkungan tempat kerjanya sehingga tetap aman dan tertib dala aspek fisik, personel, informasi dan tugas keamanan teknis lainnya. Satpam harus dapat membantu pimpinan untuk menjaga keamanan dan ketertiban dari tempat kerjanya serta membantu polri untuk menegakkan



peraturan undang-undang serta memberi kewaspadaan terhadap keamanan di tempat kerjanya.

Berdasarkan peraturan Kapolri nomor 27 tahun 2007 satpam memiliki empat seragam atau yang biasa disebut sebagai “Gam” seperti seragam pakaian dinas (PDH) yang berupa baju putih dengan celana biru gelap dan biasa digunakan saat shift siang hari, seragam dinas lapangan (PDL) yang digunakan pada saat bekerja langsung dilapangan dan pada saat shift malam hari, seragam sipil harian (PSH) digunakan saat menjaga keamanan yang tidak berhubungan dengan keamanan fisik, dan seragam sipil lapangan (PSL) yang digunakan pada saat dilakukan pengamanan pada suatu acara atau *event* tertentu. (Hasanah, 2018)



Gambar 2.8. Seragam Satpam

(<https://mengenalatpam.blogspot.com/>, 2019)

## 2.4. Suku Jawa

Di Indonesia Suku Jawa merupakan suku dengan jumlah terbesar. Orang Jawa biasanya banyak ditemukan di daerah seperti Jawa-timur, Jawa Tengah, dan Daerah istimewa Yogyakarta. (Sarjanto, 1978)

Sarjanto melanjutkan dalam berinteraksi orang Jawa memiliki kecenderungan untuk membatasi interaksi yang dengan melakukan interaksi secara sopan dan santun. Dalam hubungan sosial orang Jawa memiliki adat sopan santun dimana kaum tua diperlakukan dengan hormat oleh kaum yang lebih muda. (hlm.35)

Kusumaningsih (2019) menyebutkan bahwa suku Jawa termasuk kedalam salah satu gelombang dari ras Melayu Mongoloid yakni Deutro Melayu atau Melayu muda dan memiliki ciri-ciri fisik seperti warna kulit sawo matang, warna rambut lurus, bentuk muka yang sedikit bulat, dan besar tubuh yang tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil.



Gambar 2.9. Muka Orang Jawa

(<https://rumahjaring.blogspot.com/2019/05/puasa-orang-jawa.html>, 2019)

## **2.5. Setan**

Menurut Zavada (2019) Setan adalah malaikat yang terjatuh dari surga yang memberontak kepada Tuhan dan juga pemimpin dari iblis dalam melakukan perbuatan buruk. Setan muncul pertamakalinya dalam *bible* dalam wujud ular yang membisikkan godaan kepada Eve untuk melakukan perbuatan dosa. Setan juga biasa digambarkan sebagai sosok yang memiliki tanduk, ekor yang tajam, dan garpu rumput sebagai senjata.

### **2.5.1. Baphomet**

Mingren (2018) mengatakan bahwa Baphomet merupakan perwujudan dari sifat jahat. Informasi tertua mengenai Baphomet dapat dilihat dari surat yang ditulis oleh tertara salib dari prancis dimana tentara muslim biasa meneriakkan “baphomet” dimana kata “baphomet” tersebut saat ini diterima secara umum sebagai pelencengan dari nama “Muhammad” pendiri agama Islam.

Awal mula depiksi Baphomet sebagai sosok hermaphrodite berkepala kambing dimulai dari reinterpretasi Eliphas Levi seorang penyihir seremonial yang menggambarkan baphomet sebagai representasi dari penyatuan sisi yang berlawanan dan seluruh ikon sihir yang bertahan setelah penyebaran agama kristen. Simbol baphoet ini diambil oleh Aleister Crowley seorang *occultist* ternama yang menghubungkan sosok baphomet dengan setan. (Mingren, 2018)



Gambar 2.10. Baphomet

(<https://www.ancient-origins.net/history/baphomet-0010947>, 2019)