



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. Dasar Desain Tokoh

Dalam perancangan karakter desain karakter yang akan dibuat harus disesuaikan dengan peran dan watak dari cerita pada tokoh tersebut. Dengan memikirkan bagaimana karakter dapat berinteraksi secara fisik dan emosionalnya. Menurut Aryanto Yuniawan (2017, hlm. 7) dalam pembuatan karakter pada dasarnya harus menerapkan dalam bentuk yang paling sederhana, setiap karakter harus mempunyai ciri khas agar dapat mudah dikenal, dengan mempertahankan element setiap karakter pada proporsi yang sewajarnya.

2.1.1. Proses Perancangan Tokoh

1. Melakukan penelitian

Dengan melakukan berbagai penelitian tentang karakter yang sudah ada. Ada banyak cara untuk melakukannya, salah satunya dengan Google.

2. Mengetahui anatomi

Sangat penting untuk mengetahui anatomi dari suatu karakter, diambil contoh pada karakter hewan beruang, mempelajari khusus atau dengan menemui langsung hewan tersebut, akan memudahkan dalam mempelajarinya.

3. Mengenal dunia animasi

Dalam pendesainan karakter harus menyajikan karakter yang dapat dikenal dengan ciri khasnya, seperti Aladin yang dikenal dengan lampu ajaibnya. Karakter akan mudah diingat jika memiliki ciri khas tersendiri.

4. Mengerti akan cerita

Memahami lebih awal cerita sebelum memulai merancang karakter, akan memudahkan suatu tokoh dalam memasuki perannya. Seperti bagaimana cara tokoh berpikir, apa yang dibutuhkannya, apa yang membuatnya senang, dan apa yang membuatnya sedih, dirangkum juga dengan alasannya mengapa karakter tersebut seperti itu.

5. Memulai gambar mencoba menggaris

Dimulai dari percobaan pembuatan karakter, dari membuat pose, dan ekspresi. Membuat karakter harus menyisipkan lebih dari satu alternatif, agar nantinya akan dipilih mana yang lebih masuk dalam cerita.

6. Membuat ekspresi wajah (*model sheet*)

Membuat ekspresi wajah dari karakter adalah kunci utama agar karakter dapat masuk dalam *scene*, dan *moment* penting dalam cerita, dimudahkan dengan pembuatan *model sheet* untuk mengetahui bagaimana karakter berekspresi. Untuk memastikan kecocokan pada setiap *animator* dalam pengerjaan animasinya, agar tidak ada kendala dalam pembuatan ekspresi wajah yang tidak sesuai untuk setiap *animator* yang bekerja.

7. Uji coba karakter

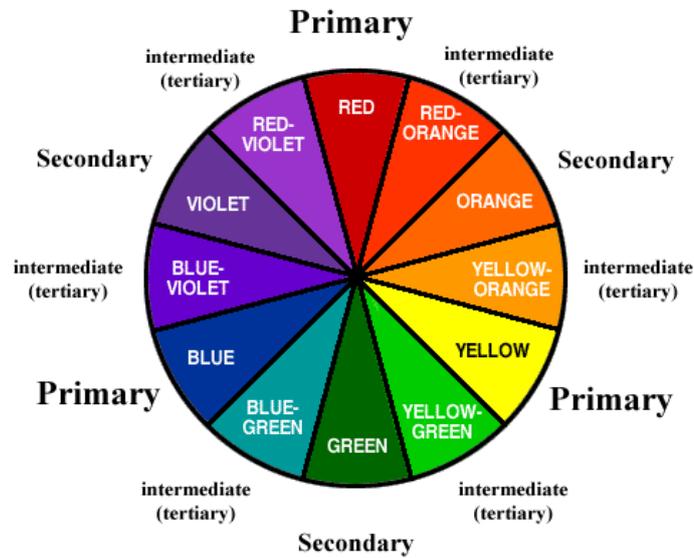
Penguji cobaan karakter dengan memasukannya kedalam aplikasi. Membuat motion test, menggerakkan karakter sebelum terjun ke produksi.

Ini sangat penting untuk memastikan bahwa karakter yang sudah dibuat benar-benar cocok.

2.1.2. Pemilihan Warna Pada Tokoh

Pemilihan warna pada karakter merupakan suatu hal yang relative. Menurut Mike Mattesi (2012, hlm. 99) ketika beliau berkerja di Disney dalam perancangan karakter Worthington Foulfellow seekor rubah dengan topi dan jubah pada film animasi Pinocchio yang membuat mereka kesulitan adalah pemilihan warna pada jubahnya, karena selalu bertabrakan dan tidak sesuai dengan sifat dari karakter. Dengan penerapan warna biru diluar jubah, dan merah didalam jubahnya yang mengartikan biru yang berarti bersahabat, dan merah berarti jahat, maka dibuat 2 buah warna berbeda disetiap sisi jubahnya. Adapun artian warna menurutnya sebagai berikut.

1. Merah: Marah, jahat, cinta, kebencian, darah, panas, aktif, emosi.
2. Oranye: Hangat, bahaya.
3. Kuning: Gembira, senang, terang.
4. Hijau: Tumbuhan, kaya, digital, kotor, sakit, uang.
5. Biru: Bersahabat, sedih, jinak, tenang.
6. Ungu: Royal
7. Hitam: Jahat, takut, dingin, kosong.
8. Putih: Hero, suci, bersih.



Gambar 2.1. teori warna

(<https://www.realmenrealstyle.com/color-wheel-menswear/>)

2.2. Teori mengenai 3-dimensional karakter

Seiring dengan perkembangan teknologi dan dunia komputer membuat animasi 3-dimensional semakin berkembang. Animasi three dimensional adalah proses pembuatan gambar bergerak dalam lingkaran 3 dimensi. Yang mana prinsip kerjanya hampir sama dengan animasi 2 dimensi, namun yang membedakan adalah bangun 3 dimensi seperti shape, kerucut/cone, kubus dan lainnya. Animasi 3 dimensi ini adalah perkembangan dari animasi 2 dimensi. 3-dimensional karakter lebih terlihat hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya. Menurut Krawczyk dan Novak (2006) karakter design agar lebih menarik harus memiliki latar belakang yang dapat mendukung karakter tersebut. Maka dari itu, latar belakang karakter sangat penting dalam hal tersebut. Sebagai contoh saat

membuat tokoh karakter yang superhero yang sangat kuat, maka harus dijelaskan latar belakang mengapa karakter tersebut bisa menjadi kuat.

Dalam pembuatan 3-dimensional karakter, ada 3 aspek yang sangat berkesinambungan untuk membuat 3-dimensional karakter tersebut semakin sempurna, yaitu aspek fisiologis, psikologis, dan sosiologis. Yang mana aspek fisiologis digunakan untuk mengartikan karakter dari sisi luarnya atau tampilan fisiknya, sedangkan aspek sosiologis adalah melihat karakter dari latar belakangnya, dan yang terakhir aspek sosiologis dapat di tinjau dari kondisi sosial atau lingkungan sekitarnya (hal. 128). Semua aspek tersebut menjadi satu kesatuan dalam membuat sebuah karakter animasi 3D. 3-dimensional karakter secara keseluruhan dikerjakan menggunakan bantuan komputer, sehingga keseluruhan objek dapat terlihat secara 3 dimensi.

2.2.1. Fisiologis

Aspek yang pertama adalah fisiologi. Aspek fisiologi merupakan aspek yang bisa dilihat langsung secara fisiki oleh orang lain. Keadaan fisik setiap karakter dapat mempengaruhi cara pandang seseorang. Bentuk fisik dapat mencerminkan bagaimana kepribadian atau sifat dari karakter tersebut. Seperti contoh seorang preman mempunyai tubuh yang bugar dan memiliki raut muka yang tegas dan seram. Penampilan fisik seseorang dapat menggambarkan warna hidup seseorang. Berikut adalah hal yang termasuk kedalam aspek fisiologi:

1. Jenis kelamin
2. Postur tubuh seperti tinggi dan berat badan

3. Umur
4. Ras seperti warna kulit, mata, dan rambut
5. *Appearance* seperti penampilan fisik seperti bentuk tubuh, dan menarik)
6. *Defects* atau abnormal berupa tanda lahir atau penyakit.
7. *Heredity*.

Menurut Egri (1960) aspek fisiologis dapat membantu aspek lainnya yang termasuk ke dalam Three dimensional Characters.

2.2.2. Sosiologis

Aspek sosiologi adalah menganalisa karakter dari lingkungan tempat ia lahir dan dibesarkan, dan bagaimana perilaku orang sekitarnya terhadap karakter tersebut. Dalam hal ini keluarga menjadi bagian terpenting dalam pengembangan karakter diri. Keluarga merupakan faktor sosiologis yang berpengaruh terhadap setiap tindakan yang dilakukan oleh karakter tersebut. Menurut Sheldon (2014) tidak hanya kondisi lingkungan sosial saja yang mempengaruhi pembentukan karakter namun kondisi lingkungan dimana ia dibesarkan sekarang yang dapat berpengaruh. Mulai dari lingkungan miskin, kaya, negaranya, iklimnya, hingga tipe keluarganya yang harmonis atau ada yang besar tanpa orang tua dan sebagainya.

2.2.3. Psikologis

Aspek Psikologis merupakan hasil gabungan dari aspek sebelumnya yaitu fisiologis dan sosiologis. Menurut Krawczyk dan Novak dari aspek psikologis karakter, orang lain dapat menilai dan megamati bagaimana aksi karakter tersebut.

Yang pada hakekatnya setiap orang memiliki reaksi yang berbeda-beda meskipun dihadapkan pada masalah yang sama, karena setiap orang memiliki kepribadian yang berbeda pula. Seperti contoh seseorang yang dibesarkan dengan kedua orang tuanya akan memiliki kondisi psikologis yang berbeda dengan anak yang sejak lahir sudah menjadi yatim-piatu. Kombinasi ini melahirkan ambisi dalam hidup, rasa frustrasi, watak, tingkah laku, dan kepribadian.

2.3. Animasi 2 Dimensi

Animasi yang sering disebut sebagai film kartun, yang berasal dari Bahasa Inggris yaitu *Cartoon*, artinya adalah gambar yang lucu. Menurut Djalle (2007) animasi 2 dimensi mempunyai dua sisi yaitu X-axis dan Y-axis. Pada perkembangan animasi 2 dimensi pada awalnya menggunakan sketsa gambar, yang kemudian digerakan satu per satu dengan menggambar gerakan selanjutnya hingga gambar bergerak seperti nyata. Animasi 2 dimensi hanya bisa dilihat dari sisi depan saja. Kata animasi diambil dari Bahasa latin, yang dimana anima artinya jiwa, hidup, semangat. Sehingga suatu karakter yang dituangkan dalam animasi seolah menjadi hidup, karena dibuatkannya gambar-gambar yang dikumpulkan hingga dapat bergerak. Ada beberapa Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi 2 dimensi, yaitu:

1. Teknik tembus pandang

Teknik ini merupakan Teknik dasar dalam pembuatan animasi 2 dimensi yang dilakukan dengan cara yang kuno. Dengan membuat gambar diatas kertas tembus pandang, objek utama yang digerakan dengan mengikuti

pergerakan pada *background*. Cara ini kurang efektif karena akan terlalu banyak dalam pembuatan gambar.

2. Teknik bayangan

Teknik ini menggunakan lempengan karton atau kulit yang digunting sesuai dengan karakter yang dibuat. Biasanya karakter yang dibuat menghadap kesamping, agar terlihat dengan jelas. Efek lampu yang dipancarkan dari belakang menuju ke objek. Jika objek diletakan jauh dari layar dan mendekat ke arah lampu, maka objek akan terlihat besar. Dan juga jika objek ditempelkan kepada layar maka objek akan berukuran asli. Salah satu yang menggunakan teknik ini adalah wayang kulit.

3. Teknik *computing* 2D

Pada masa sekarang Teknik ini kerap digunakan mulai dari tahun 80-an Teknik ini sudah digunakan. Teknik ini dapat mempermudah dalam proses pembuatan animasi 2D. Semua proses yang dibutuhkan menggunakan komputer, seperti perancangan tokoh, pengisian suara. Jika ada kesalahan, dapat diperbaiki dengan mudah. Teknik komputer, tidak mengharuskan penggunaanya untuk menggambar sesuatu yang sama berulang-ulang kali. Jika ada objek yang sama dengan gerakan yang sama, hanya dengan *copy-paste* maka adegan dengan objek tersebut dapat digandakan, sesuai dengan kebutuhan.

2.4. Cerita Fabel

Fabel berkembang pada abad pertengahan. Koleksi fabel yang terkenal dibuat pada akhir abad ke-12 oleh Marie de France (sumber: britannica.com). Secara

etismologis fabel berasal dari bahasa Latin *fabulat*. Fabel merupakan sebuah cerita yang seperti layaknya dongeng pada umumnya yang memiliki alur cerita yang sederhana, dan dapat disampaikan melalui lisan. Yang berbeda adalah fabel memiliki tokoh berupa hewan, hewan tersebut dapat berupa hewan darat, udara, laut. Tokoh-tokoh hewan tersebut memiliki sifat seperti manusia, dan biasanya setiap sifat pada hewan-hewan tersebut mewakili sifat-sifat pada manusia, misalkan, kelinci cerdik, monyet susah diatur atau bandel dan sebagainya.

Cerita fabel sering juga disebut dengan cerita moral karena didalam ceritanya selalu berkaitan dengan nilai moral (Hamarwati, 2018: 5). Menurut Palumbo dan Sullivan (2010) cerita fabel sangat menarik yang mana karakter hewan diciptakan adalah baik untuk dibaca karena sangat menghibur dan menantang pembaca dalam berbagai cara. Karya sastra ini dapat berpengaruh besar terhadap tradisi karya sastra lainnya.

Gendres sastra fabel menggambarkan karakter yang sederhana. Fabel sendiri menantang gagasan teologi bahwasannya fabel memiliki sedikit hubungannya dengan karakter hewan nyata atau yang biasa kita sebut dengan perspektif hewan (Danta, 2018: 20)

2.5. Bentuk Tokoh

Menurut Bancroft (2006) bentuk dari sebuah tokoh memiliki arti kepribadian dari tokoh tersebut (hlm. 28). Tilman (2011) menambahkan bahwa bentuk tidak hanya diperankan lewat wajah saja, namun dari keseluruhan tubuh tokoh tersebut (hlm. 73).

Menurut Bancroft (2006) bentuk tokoh dijelaskan menjadi 3 bentuk, yaitu:

1. Lingkaran

Bentuk lingkaran menggambarkan tokoh yang menarik, lucu, ramah, dan bersahabat. Bentuk lingkaran biasanya terdapat pada tokoh wanita yang membuatnya terlihat cantik, atau tokoh bayi yang membuatnya terlihat lucu (hlm. 33).

2. Persegi

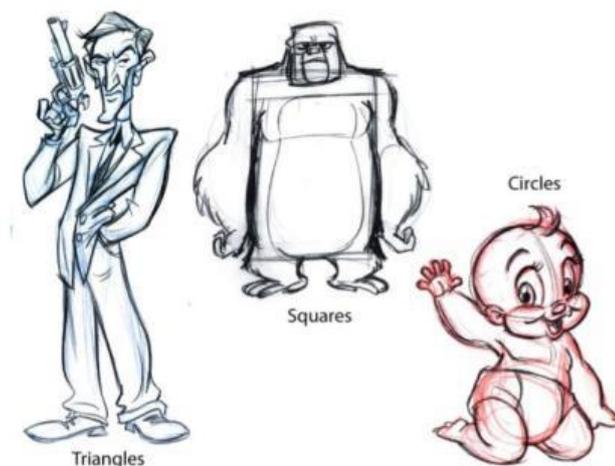
Bentuk persegi menggambarkan tokoh yang kuat, keras, dan gagah.

Bentuk persegi biasanya terdapat pada tokoh superhero yang membuatnya terlihat gagah dan pemberani (hlm. 34).

3. Segitiga

Bentuk segitiga menggambarkan tokoh yang jahat, kejam, licik, angkuh.

Bentuk segitiga biasanya terdapat pada tokoh yang jahat (hlm. 35).



Gambar 2.2. *Shape*

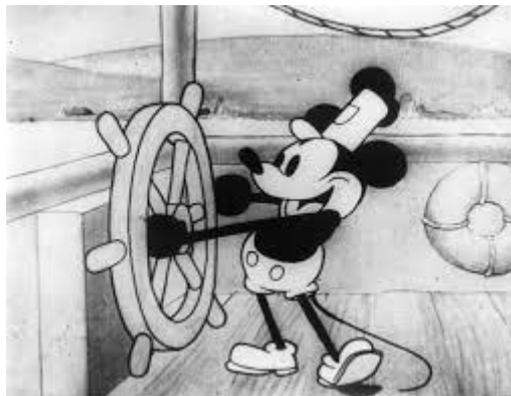
(*Creating Character with Personality*, 2006)

2.6. Hierarki Tokoh

Menurut Bancroft (2006) hierarki pada tokoh mengacu pada tingkat kesulitan, kerealistisan, dan peran pada tokoh dalam cerita. Menurutnya ada 6 jenis kategori dalam hierarkinya, yaitu:

1. *Iconic*

Pada hierarki *iconic* merupakan perancangan tokoh yang sangat sederhana dan terlihat sangat 2 dimensi. Tokoh tersebut memiliki gaya tetapi kurang ekspresif. Biasanya tokoh tersebut memiliki mata yang digambar dengan titik saja. Seperti contoh pada tokoh *Mickey Mouse* awal dan *Hello Kitty* (hlm. 18).



Gambar 2.3. *Mickey Mouse*

(https://www.oscars.org/sites/oscars/files/steamboat_willie.jpg)

2. *Simple*

Pada hierarki *simple* merupakan perancangan tokoh yang sangat bergaya dan lebih memiliki ekspresi pada wajah dari pada yang lainnya. Seperti

contoh pada tokoh *Fred Flintstone*, *Sonic Hadgehog*, dan *Dexter's lab* (hlm. 18).



Gambar 2.4. *Sonic Hadgehog*

(<https://www.pinterest.pt/pin/215117319687814757/>)

3. *Broad*

Pada hierarki *broad* merupakan perancangan tokoh yang jauh lebih ekspresif dari pada yang lainnya. Biasanya tokoh tersebut memiliki mata dan mulut yang besar untuk ekspresif yang besar karena dibutuhkan untuk menghibur. Seperti contoh pada tokoh serigala pada animasi *Tex Avery* dan *Roger Rabbit* (hlm. 19).

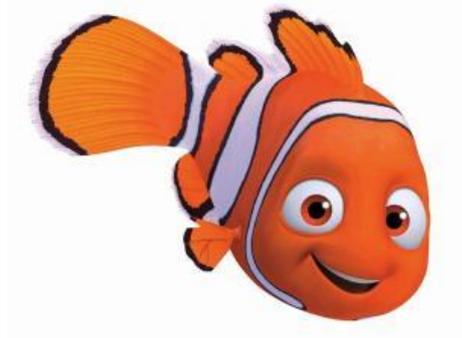


Gambar 2.5. *Roger Rabbit*

(<https://id.pinterest.com/pin/380202393515112283/>)

4. *Comedi relief*

Pada hierarki *comedi relief* merupakan perancangan tokoh yang dapat menghibur melalui akting dan dialognya. Biasanya tokoh tersebut tidak terlalu ekspresif. Kebanyakan tokoh pendukung Disney memiliki wajah seperti ini. Seperti contoh *Nemo*, *Mushu*, dan *Kronk* (hlm. 19).



Gambar 2.6. *Nemo*

(<https://id.pinterest.com/pin/497718196298905911/>)

5. *Lead Character*

Pada hierarki *Lead Character* merupakan perancangan tokoh yang sangat realistis pada ekspresi wajah, akting, dan anatominya. Hal tersebut membuat penonton memiliki ikatan tersendiri pada tokoh tersebut. Tokoh tersebut harus memiliki wajah yang lebih realis. Seperti contoh *Sleeping Beauty*, *Cinderella*, *Mosses* dari *Prince of egipt* (hlm. 20).



Gambar 2.7. *Sleeping Beauty*

([https://hero.fandom.com/wiki/Aurora_\(Disney\)\)](https://hero.fandom.com/wiki/Aurora_(Disney)))

6. *Realistic*

Pada hierarki *Realistic* merupakan perancangan tokoh yang sangat realistis namun masih memiliki desain karikatur. Tokoh tersebut biasanya sering dijumpai pada tokoh komik. Seperti contoh *Princess* dari film *Shrek* serta kebanyakan dari tokoh komik (hlm. 20).



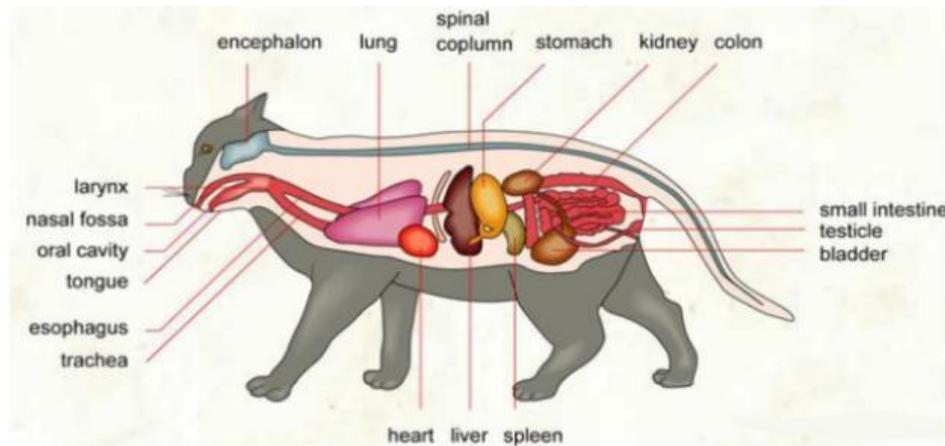
Gambar 2.8. *Superman*

(<https://id.pinterest.com/pin/664984701208829164/>)

2.7. Kucing

Kucing merupakan hewan yang lucu dan menggemaskan. Kucing juga termasuk dalam hewan mamalia yang manja. Nenek Moyang Kucing merupakan Miacis, binatang ini hidup pada jaman Eosen sekitar 50 juta tahun silam. Lalu Miacis berevolusi menjadi kucing. Kucing atau disebut juga dengan *Felis silvestris catus* atau *Felis catus* adalah mamalia karnivora yang tengah populer dikalangan manusia untuk dijadikan hewan peliharaan. Nama kucing sendiri bisa diartikan sebagai kucing jinak ataupun kucing besar seperti singa dan harimau.

2.7.1. Anatomi Kucing



Gambar 2.9. Anatomi Kucing

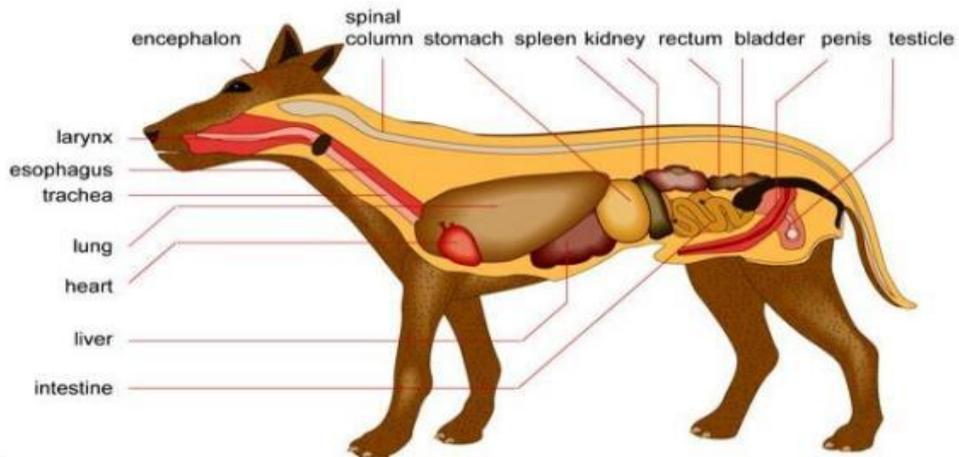
(<http://google.com>)

2.8. Anjing

Anjing adalah mamalia yang telah mengalami domestikasi dari serigala abu-abu (*canis lupus*) sejak 15.000 tahun yang lalu atau mungkin sudah sejak 100.000 tahun yang lalu berdasarkan bukti genetik berupa penemuan fosil dan tes DNA.

2.8.1. Anatomi Anjing

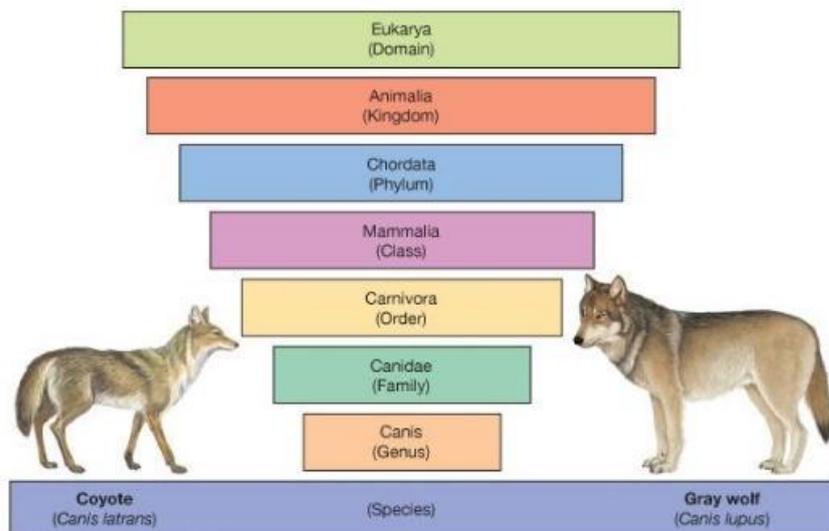
Anjing yang kini dijumpai disebut anjing modern atau dalam nama ilmiah *Canis familiaris*. Hewan ini sudah berbeda dengan nenek moyangnya yang liar, sekarang berubah menjadi sosok binatang dengan berbagai keistimewaan pada penglihatan, pendengaran, dan penciumannya.



Gambar 2.10. Anatomi Anjing

(<http://google.com>)

Berdasarkan taksonomi, anjing digolongkan dalam ordo Carnivora dan termasuk keluarga Canidae. Famili Canidae ini dibagi menjadi 4 grup yaitu Canis (grup anjing), Vulpes (grup rubah, kecuali rubah abu-abu), Dusycyon (grup culpeo), dan Bush dog (mencakup jenis anjing lainnya). Anjing termasuk dalam genus Canis, satu genus dengan wolf (serigala), coyote, jackal dan dingo.



Gambar 2.11. Anatomi Anjing

(*Encyclopedia Britannica, Inc, 2013*)

2.9. Anthropomorphic

Menurut KBBI, anthropomorphic adalah berkenaan dengan anggapan bahwa bentuk dan sifat manusia berasal dari dewa-dewa (<http://www.kamuskbbi.id>). Secara harfiah, anthropomorphic berarti “manusia berbentuk” (dari Yunani anthropos (manusia) + morphe (bentuk)). Menurut Hodges dan Lindsay (2009, hal 6) anthropomorphic adalah perpaduan perkembangan kualitas manusia dan hewan. Hal tersebut menggambarkan konsep antropomorfisme disebut, atau menganggap karakteristik manusia untuk makhluk non-manusia atau benda. Biasanya ini digunakan sebagai penggambaran dewa yang berbentuk manusia. Namun, hal tersebut juga dapat diterapkan pada suatu hal non-manusia, termasuk hewan, tumbuhan, dan benda-benda mati.



Gambar 2.12. Karakter Anthropomorphic *Tom and Jerry*

(<http://pinterest.com>)

Penggambaran karakter seperti ini digambarkan sebagai hewan anthropomorphic. Karakter hewan yang dibuat dapat melakukan hal seperti yang dilakukan manusia (berjalan dengan dua kaki, berbicara, dan melakukan berbagai aktivitas lainnya selayaknya manusia).



Gambar 2.13. Karakter Anthropomorphic Manusia Serigala

(Hodges dan Lindsay 2009)

Karakter anthropomorphic manusia yang digabungkan dengan hewan serigala seperti gambar 2.5 dapat dibuat dengan perpaduan beberapa karakteristik secara fisik, mulai dari penggunaan baju, bisa berjalan dengan dua kaki, memiliki rambut, dan penggabungan karakteristik hewan serigala seperti mempunyai ekor, kuku yang tajam, kuping yang panjang dan berbulu. Dalam pembuatan animasi karakter anthropomorphic tersebut bertingkah laku selayaknya manusia, walau fisiknya menyerupai hewan dan dapat berbicara seperti manusia.