



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:

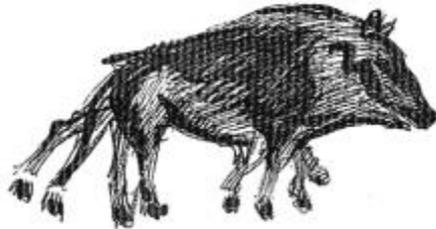
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

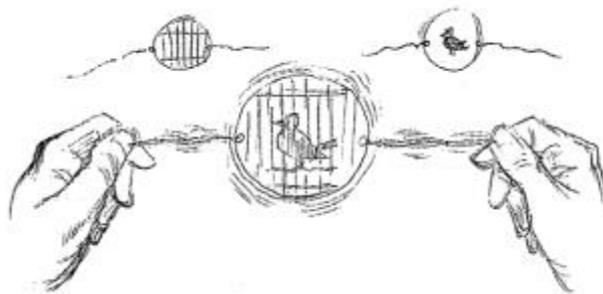
2.1. Animasi

Animare merupakan Bahasa Latin dari kata animasi yang memiliki arti ‘to give life to’ atau dalam bahasa Indonesia berarti ‘memberikan hidup kepada’ (Wells, 1998, hlm. 10). Pembuatan animasi bertujuan untuk membuat suatu objek atau barang mati menjadi bergerak. Perkembangan animasi sudah dimulai sejak 35.000 tahun lalu, dimana manusia purba melukis hewan di dalam goa. Lukisan hewan tersebut digambarkan memiliki empat pasang kaki untuk memberikan ilusi bahwa lukisan tersebut seakan-akan bergerak.



Gambar 2.1. Lukisan di gua 35.000 tahun lalu
(The Animation's Survival Kit/William. R, 2001)

Pada zaman sekarang terdapat beberapa jenis animasi yang digunakan, seperti *2D animation*, *3D animation*, *stop-motion*, *motion graphic*, dsb. Animasi 2D merupakan animasi yang dibuat secara manual menggunakan tangan dimana setiap *frame* digambar manual menggunakan tangan. Animasi ini tidak memiliki dimensi kedalaman atau datar. Berbeda dengan animasi 3D. Sebuah teori yang sudah pernah ada ditegaskan kembali pada tahun 1825 oleh Peter Mark Roget, yaitu teori *Persistence of Vision* (Wells, 1998, hlm. 11). Teori tersebut menjelaskan tentang kemampuan mata manusia menangkap gambar yang baru mereka lihat sementara kemudian, menghubungkan gambar selanjutnya yang muncul.



Gambar 2.2. *The Thaumatrope*
(*The Animation's Survival Kit*/William. R, 2001)

Kemampuan mata ini menyebabkan terciptanya ilusi seakan terjadi pergerakan. Teori ini menjadi dasar dari berbagai eksperimen penciptaan ilusi pergerakan. Beberapa alat yang diciptakan, seperti *Thaumatrope*, *Phenakistoscope*, *Praxinoscope*, dan *Flipper book* (hlm. 12-14). Selain media yang digunakan dalam pembuatan sebuah animasi, animator harus memperhatikan dan memahami satuan waktu dalam animasi yang disebut fps atau dijabarkan menjadi *frame per second* (Webster, 2005, hlm. 5). Pada industry perfilman, terdapat beberapa format yang menjadi standar. Standar untuk film digunakan 24 fps (24 *frame* dalam waktu 1

detik), standar untuk televisi digunakan 25 fps (25 *frame* dalam waktu 1 detik), dan standar untuk video digunakan 30 fps (30 *frame* dalam waktu 1 detik).

2.2. Karakter atau Tokoh

Tillman (2011) mengatakan terdapat dua hal penting ketika menciptakan karakter. Hal pertama yang perlu diperhatikan dalam menciptakan karakter yang baik adalah arkatipe. Personaliti dan sifat-sifat yang dimiliki oleh sebuah karakter diwakilkan oleh kata arkatipe itu sendiri. Hal kedua adalah cerita, maksudnya adalah cerita karakter itu sendiri, latar belakang dan sifat-sifat mereka. Hal-hal tersebut akan membuat karakter yang lebih berdimensi (hlm. 4-5). Blair (1988) memiliki pendapat yang sama dengan Tillman dimana dalam menciptakan sebuah karakter, gambar figure saja tidak cukup, setiap karakter harus memiliki bentuk sendiri, sifat, fitur dan sikap pula (hlm. 9).

2.2.1. *Three Dimensional Character*

Novakovich (2011) mengatakan bahwa karakter terdiri dari dua jenis, yaitu *round characters* dan *flat characters*. Karakter disebut sebagai *round character* jika karakter tersebut seperti sebuah bola dimana bola memiliki tiga dimensi. Sedangkan, karakter yang disebut sebagai *flat character* jika karakter tersebut memiliki sifat yang sedikit, mudah diprediksi dan tidak menciptakan konflik (hlm. 51).

Egri (2007) mengatakan setiap objek memiliki tiga dimensi, yaitu tinggi, lebar dan panjang. Manusia pun memiliki tiga dimensi, yaitu psikologi, sosiologi, dan fisiologi (hlm. 33).

1. Dimensi Fisiologi

Bentuk fisik merupakan hal pertama yang terlihat, mulai dari wajah, tinggi badan maupun kondisi fisik. Perbedaan fisik juga menyebabkan perbedaan pandang pula. Manusia yang memiliki ketidaksempurnaan fisik akan memandang manusia dengan fisik prima secara berkebalikan.

2. Dimensi Sosiologi

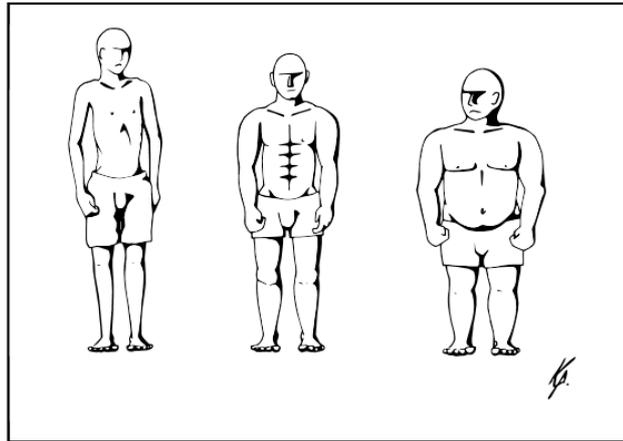
Dimensi ini menjelaskan hubungan manusia dengan lingkungan sosialnya. Misal, dimana karakter itu tinggal, siapa orangtuanya, siapa yang menjadi temannya, bagaimana orang-orang disekitarnya mempengaruhi karakter tersebut, dan sebagainya.

3. Dimensi Psikologi

Dimensi ini merupakan hasil gabungan dari kedua dimensi sebelumnya. Gabungan ini memberikan pengaruh pada ambisi, frustrasi, temperamen, dan sikap. Dengan melihat motivasi yang menarik karakter dalam bertindak maka tindakan yang dilakukan oleh karakter tersebut dapat dimengerti.

2.2.2. Bentuk Tubuh

Sloan (2015) mengutip teori tentang *somatotypes* milik William Sheldon yang mengategorikan bentuk tubuh karakter menjadi 3 kategori (hlm. 8), yaitu:



Gambar 2.3. *Somatotypes*
(*Virtual character design for games and interactive media*, 2015)

1. *Ectomorphs*

Bentuk tubuh ini dicirikan dengan tubuh kurus, tulang-tulang kecil dan otot ramping. Orang dengan bentuk tubuh ini juga memiliki ciri-ciri seperti bahu sempit, metabolisme tinggi yang menyebabkan kadar lemak yang sedikit, memiliki tinggi badan dan panjang anggota tubuh diatas rata-rata.

2. *Mesomorph*

Orang dengan bentuk tubuh ini memiliki tubuh yang kokoh dengan tulang yang lebih besar. Hal lain yang menjadi ciri lain dari bentuk ini adalah tubuh atletis, memiliki otot yang lebih besar dan lebih terlihat walaupun memiliki kadar lemak tubuh yang terbatas.

3. *Endomorphs*

Orang dengan bentuk tubuh ini memiliki proporsi otot yang lebih sedikit dibandingkan lemak tubuh. Orang-orang ini biasanya memiliki tinggi badan yang rendah, lebih bulat, lebih berisi dan mungkin memiliki lengan dan kaki yang kuat.

2.2.3. Bentuk

Shapes (bentuk) memiliki peran besar dalam mendesain karakter. Bentuk dapat memberikan cerita tentang karakter secara visual. Setiap bentuk memiliki makna tersendiri (Tillman, 2011, hlm. 6). Menurut Sloan (2015), lingkaran, segitiga dan persegi merupakan bentuk paling sederhana dari suatu objek. Sloan (2015) mengartikan makna bentuk-bentuk dasar tersebut seperti berikut (hlm. 29):

1. Lingkaran

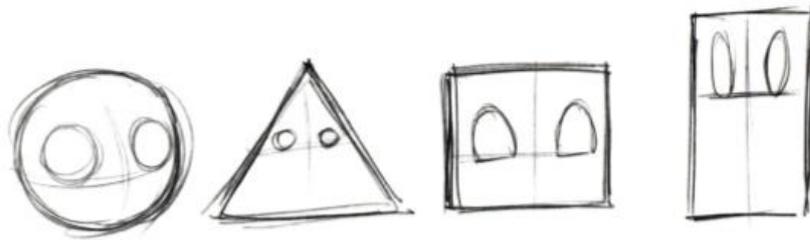
Menurut kategori lama, bentuk ini memberikan gambaran karakter yang penuh keceriaan, kekanak-kanakkan, energi dan polos. Sedangkan, menurut kategori baru, bentuk ini memiliki makna positif, anggun, kesatuan, keseimbangan, alam dan perlindungan.

2. Segitiga

Bila puncak segitiga menghadap keatas, maka bentuk ini memiliki makna keseimbangan, dasar dan kekuatan. Sedangkan, jika puncak segitiga berada dibawah, maka bentuk ini memiliki makna kegentingan, ketidakseimbangan dan ketegangan. Biasa bentuk ini menggambarkan karakter yang agresif, bermusuhan, licik, dan gairah.

3. Persegi

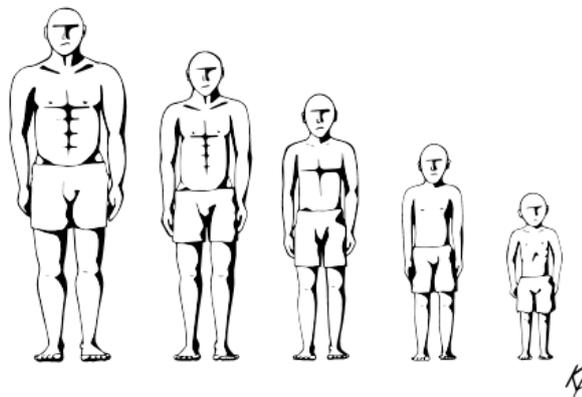
Bentuk ini merupakan bentuk dengan kekuatan dan keseimbangan yang paling kuat. Persegi biasa diasosiasikan dengan maskulin, aman, rasional dan jernih.



Gambar 2.4. Bentuk dasar
(*Creating characters with personality*, 2006)

Bancroft (2006) juga menerapkan lingkaran, segitiga dan persegi dalam menciptakan suatu karakter. Bentuk lingkaran dapat digunakan untuk karakter bayi dan santa Klaus, bentuk persegi digunakan untuk karakter *superhero*, dan bentuk segitiga digunakan untuk karakter jahat, seperti Darth Vader (hlm. 32-34). Selain bentuk, proporsi juga penting.

2.2.4. Proporsi Tubuh



Gambar 2.5. Proporsi tubuh berdasarkan usia
(*Virtual Character Design for Games and Interactive Media*, 2015)

Menurut Sloan (2015), tinggi ideal keseluruhan karakter kurang lebih setinggi delapan buah kepala. Pada kenyataannya, proporsi orang dewasa mendekati tujuh setengah tinggi kepala. Secara kasar, tinggi remaja kurang lebih tujuh tinggi kepala, anak-anak kurang lebih lima sampai enam tinggi kepala dan bayi kurang lebih empat kepala. Namun, dalam kartun, proporsi tubuh dapat dilebih-lebihkan untuk memanipulasi persepsi manusia (hlm. 5).

Menurut Blair (1988), proporsi tertentu menentukan tipe karakter, misal karakter yang lucu dibuat berdasarkan proporsi bayi dimana ukuran kepala besar, badan oval, dahi yang tinggi dan mulut kecil (hlm. 10). Bancroft (2006) mengatakan terdapat tiga elemen penting dalam mendesain suatu karakter pada usia tertentu, yaitu, ukuran, kekakuan, dan jumlah detail. Semakin tua usia karakter, semakin kecil ukuran mata namun, ukuran kaki, hidung dan telinga bertambah (hlm. 97).

2.2.5. Siluet

Mattesi (2008) mengatakan bahwa siluet merupakan elemen vital dalam gambar bergerak. Siluet itu sendiri adalah isi suatu bentuk yang terbentuk dari garis luar seluruh objek. Siluet membantu dalam melihat seluruh tubuh dengan jelas tanpa ada interupsi. Siluet dapat memperlihatkan tentang karakter, emosi dan sebagainya (hlm. 98).

Sloan (2015) mengatakan bahwa siluet merupakan teknik penting yang digunakan oleh karakter desainer dan tahapan penting dalam proses desain. Dengan menghilangkan seluruh atau sebagian besar detail bagian dalam dan mengurangi warna, siluet digunakan untuk mengenali karakter dari segala sudut dan pose

berbeda. Terdapat beberapa factor lain dalam menganalisa siluet suatu karakter, yaitu:

1. *Recognizability*

Aspek ini merupakan aspek terpenting dari suatu siluet dimana dapat menentukan apakah karakter tersebut berbeda atau tidak. Siluet yang lebih kompleks tidak menjadikan siluet itu sendiri lebih mudah dikenali, bisa saja desain sederhana dapat lebih mudah dikenali.

2. *Hierarchy.*

Dalam desain grafis, hierarki visual dapat mempermudah pemahaman mengenai informasi yang diberikan dengan isyarat visual, misal melalui penggunaan ukuran dan bentuk. Hierarki dibagi menjadi tiga konsep, yaitu kontras, pengulangan dan penyelarasan.

3. *Functionality.*

Aspek ini digunakan untuk menentukan apakah fungsi intrinsic suatu desain karakter tampak logis atau tidak logis. Misal, ukuran dan penempatan peralatan, atau pakaian yang digunakan oleh suatu karakter.

4. *Metaphor.*

Secara luas, aspek ini dapat memperlihatkan garis besar karakter secara lengkap dan menentukan hubungan bentuk yang dikenali dari alam, karya seni atau ikon budaya. Siluet ini membangun interpretasi penggunaan garis dan bentuk dalam karakter untuk menentukan apakah itu bertindak sebagai metafora.

5. *Dynamism.*

Aspek siluet ini digunakan untuk memperlihatkan adaptasi desain visual terhadap alur cerita. Misal, apakah karakter mengalami perubahan fisik.

2.2.6. Kostum

Cohen (2011) mengatakan bahwa kostum dapat membantu menjelaskan dan mengidentifikasi karakter yang dibuat dan menceritakan cerita mereka, maka dari itu kostum merupakan bagian penting dalam mendesain karakter. Kostum tidak hanya berupa pakaian, tetapi juga aksesoris dan gaya rambut (hlm. 20).



Gambar 2.6. Kostum
(*Creating Characters with Personality*, 2006)

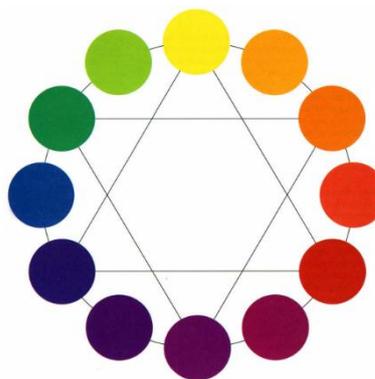
Bancroft (2006) mengatakan pakaian akan memberikan gambaran sifat dari karakter. Setiap pakaian mengatakan hal yang berbeda tentang sifat karakter dan memisahkan desain antar karakter. Perbedaan bentuk tubuh akan memakai pakaian yang berbeda (hlm. 60-61).

Menurut Mattesi (2008), penambahan kostum pada karakter akan menambah level pada karakter yang digambarkan. Misal, jika seorang karakter

wanita memakai jaket kulit hitam dengan kaos hitam atau pink, *high turtleneck*, atau sweater, pikiran manusia akan segera membayangkan images dan memberikan opini. Pakaian juga dapat menjadi hal yang menunjukkan periode waktu. Misal, warna pakaian yang digunakan pada suatu era. Setiap orang memiliki cara untuk memperlihatkan persona mereka (hlm. 95-96).

2.3. Warna

Edwards (2004) menjelaskan penemuan warna yang dilakukan oleh Sir Isaac Newton, dimana Newton membagi cahaya putih dari sinar matahari menggunakan prisma kaca. Newton menamai pantulan warna-warna tersebut ungu, indigo, biru, hijau, orange dan merah (hlm. 15).



Gambar 2.7. *Color Wheel*
(*A course in mastering the art of mixing colors*, 2004)

Warna-warna tersebut memiliki makna tersendiri sehingga memperkuat kesan dalam suatu karya. Berikut makna dari warna-warna tersebut:

1. Merah

Warna ini biasa digunakan untuk mengekspresikan kemarahan dibanding ketenangan seperti prajurit Roman yang membawa bendera perang merah. Warna merah juga mengekspresika kejantanan, stimulasi, dan bahaya.

Mattesi (2008) mengartikan warna merah sebagai kemarahan, jahat, cinta, kebencian, darah, panas, aktif dan emosional.

2. Hijau

Warna ini digunakan untuk mengekspresikan keseimbangan dan harmoni serta merupakan simbolisasi dari musim semi, muda, harapan dan kegembiraan. Mattesi (2008) mengartikan warna hijau sebagai hal organik, kaya, digital, jijik, sakit dan uang.

3. Kuning

Warna ini adalah warna dari sinar matahari, emas, kesenangan, dan pencerahan maka dari itu kuning merupakan warna penuh ambisi. Namun, kuning juga dapat mengekspresikan iri, aib, penipuan, pengkhianatan, dan pengecut. Mattesi (2008) mengartikan warna kuning sebagai kegirangan, senang dan cahaya.

4. Biru

Warna ini mengekspresikan ketenangan dan kejernihan seperti lautan. Warna ini jarang digunakan karena memberika kesan ketidakberdayaan. Mattesi (2008) mengartikan warna biru sebagai pertemanan, sedih, membaur dan tenang.

5. Oranye

Warna Oranye memiliki sedikit makna simbolisasi. Warna ini merupakan pencampuran antara warna merah dan kuning. Pencampuran warna kuning pada warna merah memberikan efek penurunan rasa bahaya dan lebih pada

kehangatan seperti api. Mattesi (2008) mengartikan warna oranye sebagai kehangatan dan bahaya.

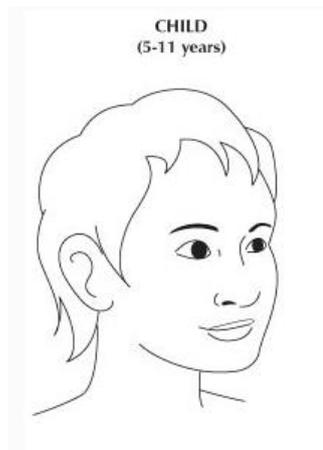
6. Ungu

Warna ini merupakan komplementari dari warna kuning, seperti sinar matahari dan bayangan. Ungu diasosiasikan dengan perasaan yang dalam, seperti duka.

Mattesi (2008) mengartikan pula warna hitam dan putih dimana warna hitam mengartikan jahat, ketakutan, keren dan kosong sedangkan, warna putih sebagai kepahlawanan, kesucian dan bersih (hlm. 99).

2.4. Fitur Wajah

Menurut Medlej (2014), wajah anak berusia mulai dari lima tahun mulai terlihat kontur wajah dan sedikit dagu. Jembatan hidung mulai terbentuk, namun bagian ujungnya masih mengadiah keatas, sehingga terlihat pendek. Telinga berkembang lebih cepat di masa ini, sehingga terlihat besar. Dikarenakan pergantian antara lemak pada bayi dengan ketebalan otot, leher anak menjadi lebih kurus dari sebelumnya serta letak alis mata masih tinggi.



Gambar 2.8. Wajah anak berusia 5 sampai 11 tahun
(*Human Anatomy Fundamentals: Advances Facial Features*, 2014)

2.5. Hierarki Karakter

Menurut Bancroft (2006), dalam merancang suatu karakter, hierarki karakter berfokus pada tingkatan simplisitas atau realisme. Merancang karakter didasarkan pada peran dan fungsi masing-masing karakter didalam cerita. Berikut enam kategori utama dalam desain karakter, yaitu:

1. *Iconic*



Gambar 2.9. *Iconic*
(*Creating Characters with Personality*, 2006)

Pada kategori ini desain karakter sangat simple, hampir tidak nyata dan tidak ekspresif. Biasanya, bagian mata karakter berbentuk bola tanpa pupil.

Contoh karakter *Iconic*: Mickey Mouse dan Hello Kitty.

2. *Simple*



Gambar 2.10. *Simple*

(*Creating Characters with Personality*, 2006)

Desain karakter simple hampir menyerupai karakter *iconic* namun karakter *simple* memiliki fitur wajah yang lebih ekspresif dibanding karakter *iconic*. Desain ini merupakan desain yang paling sering digunakan dalam acara televisi dan web. Contoh karakter *simple*: Fred Flintstone, Sonic the Hedgehog, dan Dexter's Lab.

3. *Broad*



Gambar 2.11. *Broad*

(*Creating Characters with Personality*, 2006)

Desain karakter ini lebih ekspresif dibandingkan kedua desain sebelumnya. Karakter ini biasanya memiliki mata dan mulut yang besar agar terlihat sangat ekspresif untuk kebutuhan humor. Contoh karakter *broad*: tokoh serigala pada kartun Tex Avery dan Roger Rabbit.

4. *Comedy Relief*



Gambar 2.12. *Comedy Relief*

(*Creating Characters with Personality*, 2006)

Desain karakter ini digunakan untuk menyampaikan humor melalui akting dan dialog. Sedikit berbeda dari karakter *board*, karakter *comedy relief* memiliki anatomi wajah yang tidak terlalu luas dan lebih didorong oleh acting sederhana. Contoh karakter *comedy relief*: Nemo, Mushu, dan Kronk.

5. *Lead Character*



Gambar 2.13. *Lead Character*
(*Creating Characters with Personality*, 2006)

Karakter ini memiliki ekspresi wajah, akting dan anatomi yang lebih realistis. Karakter ini butuh proporsi dan ekspresi wajah yang mendekati nyata atau realis agar audiens dapat memiliki hubungan emosi dengan karakter yang dibuat. Contoh *lead character*: karakter putri pada film Disney.

6. *Realistic*



Gambar 2.14. *Realistic*
(*Creating Characters with Personality*, 2006)

Karakter ini memiliki tingkat realisme paling tinggi pada ukuran, walau tidak mendekati fotorealis. Hierarki ini biasa digunakan untuk membuat karakter monster, karakter komik dan karakter animasi. Contohnya: *The Princess in Shrek* (hlm. 18-20).

2.1. **Etnis**

Negara Indonesia merupakan Negara yang memiliki beragam suku dan budaya. Menurut data SP2010, Suku Jawa memiliki persentase besar sebagai suku terbesar, yaitu 40,05% dari jumlah penduduk Indonesia (Badan Pusat Statistik, 2015). Data SP2010 juga menunjukkan bahwa 1,20% dari seluruh jumlah penduduk Indonesia merupakan keturunan Tionghoa. Blakemore (2019) mengatakan secara general etnis diartikan sebagai sekelompok besar orang yang umumnya dibagi menjadi kelas berdasarkan ras, kewarganegaraan, suku, agama, bahasa atau kultur maupun latar belakang. Penelitian ini akan berfokus pada dua etnis, yaitu etnis Tionghoa dan etnis Jawa.

2.1.1. Tionghoa

Christian (2017) mengutip dari Wang (2006) yang mengatakan bahwa nenek moyang dari etnik Tionghoa Indonesia berasal dari daerah Guangdong, Hokkian dan Hainan. Orang-orang ini menikah dengan pribumi dan menetap di Indonesia. Etnik Tionghoa yang tinggal di perkotaan cenderung mendalami bidang bisnis atau berwirausaha sedangkan, etnik Tionghoa yang tinggal di perdesaan cenderung mendalami bidang perkebunan dan pertanian. Etnik Tionghoa Indonesia terbagi lagi menjadi subkelompok yang dikategorikan berdasarkan dialek, wilayah domisili, dan marga. Orang Tiongkok memiliki karakteristik bentuk wajah yang lebih bulat dibandingkan dengan orang Korea dan Jepang, menurut Priyanka (2020). Berdasarkan penelitian Eickstedt (1937, 1952), Vogel (1974) dan Knussmann (1996), ras Tungid mendiami daerah Asia Tengah kemudian pada zaman Neolitik ras ini menyebar ke arah barat. Ras ini memiliki ciri-ciri seperti, tubuh tebal, ukuran tengkorak kecil dan rendah, memiliki wajah lebar dan bulat, memiliki ciri ras Mongolian, memiliki warna kulit coklat kekuningan, jenis rambut lurus dan berwarna hitam.



Gambar 2.15. Wajah ras Tungid

(<http://humanphenotypes.net/basic/Tungid.html>)

2.1.2. Jawa

Menurut Vannisa (2020), suku Jawa merupakan suku terbesar di Indonesia. Orang yang berasal dari suku Jawa dikenal dengan kehalusan dan keramahatamannya. Suku Jawa sangat lekat dengan falsafah hidup. Misal, “urip kui urup” yang artinya seorang yang harus bermanfaat bagi sesama dan lingkungan selama hidupnya. Kemudian, ada “nrima ing pandum” yang berarti menerima apapun yang telah diberikan oleh Sang Pencipta. Falsafah-falsafah ini membentuk karakter suku Jawa seperti filosofi seperti air mengalir yang dimana merupakan pemikiran sederhana asalkan dapat beribadah, makan, menghidupi keluarga, dan sebagainya. Revitasari (2018) mengatakan bahwa orang Jawa memiliki karakter yang kalem, rendah hati, sederhana, ramah dan pekerja keras. Fa'izah (2020) menulis artikel mengenai leluhur dari suku Jawa, suku Jawa berasal dari ras Melayu muda atau Deutro Melayu. Ras ini memiliki ciri-ciri seperti, memiliki warna kulit sawo matang, wajah

bulat, jenis rambut lurus atau ikal, bentuk hidung sedang atau lebar, memiliki bentuk tubuh yang ramping.



Gambar 2.16. Wajah ras Deutero Melayu

(<http://humanphenotypes.net/DeuteroMalayid.html>)

