



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

Menurut Selby (2013) Animasi merupakan adaptasi audio-visual yang efektif dalam menyampaikan cerita dan ide dengan cara menggabungkan gambar bergerak dengan suara. William (2008), melalui bukunya menyatakan bahwa kita sudah lama berusaha untuk membuat sebuah gambar menjadi bergerak. Sejarah animasi sendiri sudah dimulai sejak lama bahkan sebelum era *cinema* maupun televisi. Sejarah sendiri mencatat bahwa sejak 35.000 tahun yang lalu ketika manusia sudah menggambar binatang di dinding gua, mereka sudah menggambarkan 4 pasang kaki untuk memberi ilusi bahwa gambar itu bergerak. Tidak hanya itu, dari sejak masa Mesir kuno dan Yunani, konsep gambar bergerak sudah diterapkan, *figure* yang digambar secara berurutan akan menciptakan sebuah ilusi gerakan jika digerakan secara cepat.

Pada tahun 1824, Peter Mark Roget menemukan kembali prinsip “The Persistence of Vision”, yang berarti bahwa visual yang ditangkap oleh mata akan disimpan sementara oleh mata. Prinsip Roget inilah yang akhirnya melahirkan berbagai alat optik seperti *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *zoetrope*, *praxinoscope* dan *flipper book*. Alat-alat inilah yang akan menghasilkan ilusi gambar yang bergerak.

Menurut Selby (2013) pada saat ini Animasi sendiri sudah banyak digunakan dalam berbagai medium seperti dalam iklan, film, seri televisi, dan bahkan dalam

pengembangannya juga digunakan dalam website, game, aplikasi, hingga di bidang-bidang seperti arsitektur, *engineering* dan farmasi. Hal ini membuktikan bahwa medium animasi memiliki kemampuan untuk menghibur, memberi informasi, edukasi hingga inspirasi.

2.1.1. Animasi 2D

Gunawan (2013) menyatakan bahwa animasi 2D merupakan animasi tradisional yang dibuat dengan cara *frame by frame*, yang artinya gambar digerakan dengan cara digambar per-*fram*enya secara berurutan, lalu *frame* tersebut digerakan dengan cepat agar terjadi ilusi bahwa gambar di dalam *frame* itu bergerak. Perkembangan teknologi yang pesat membuat animasi 2D sudah bisa dikerjakan menggunakan perangkat lunak di komputer. Proses pembuatannya pun sekarang sudah tidak sesulit dulu, sekarang semua proses pengerjaan animasi mulai dari pembuatan animasi, pewarnaan, penataan aset dan lain-lain sudah bisa melalui perangkat lunak di komputer.

2.1.2. Animasi Hybrid



Gambar 2.1. Contoh penggunaan metode hybrid dalam animasi The Black Cauldron.

(Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets, 2010, hlm.5)

Menurut O'Hailey (2015) Animasi *hybrid* merupakan penggabungan dari animasi 2D dan animasi 3D. Animasi 2D dan 3D merupakan sebuah media animasi yang

bisa dibuat masing-masing secara independen. Animasi *hybrid* yang menggabungkan kedua elemen 2D dan 3D sendiri baru mulai dipakai sejak pembuatan animasi Disney “The Black Cauldron”. Animasi Disney “The Black Cauldron” sendiri merupakan animasi 2D namun terdapat elemen 3D di dalamnya. Elemen ini adalah bola cahaya yang dibuat menggunakan teknik animasi 3D. Sejak saat itu animator-animator mulai bereksperimen lebih lanjut dalam menggunakan metode animasi *hybrid* ini.

Teknik *hybrid* ini bisa digunakan dengan berbagai cara, seperti menggunakan aspek 3D di *background* atau *environment* dan Animasi tetap menggunakan 2D, contohnya seperti Animasi “The Amazing World of Gumball”. Contoh lain dari penggunaan metode *hybrid* ini adalah pada Animasi 2D “The Iron Giant” dimana adanya penggunaan animasi 3D pada tokoh Iron Giant.

2.1.3. Pra-Produksi Animasi

Dalam pengerjaannya Animasi terbagi menjadi tiga bagian, pra produksi, produksi dan pascaproduksi. Shelby (2013) menyatakan bahwa dalam tahap pra produksi inilah skrip, visual, konsep suara dan ide di eksplor dan dikaji. Hal ini dilakukan untuk mempersiapkan materi yang akan di *shooting* ataupun di rekam. Terdapat beberapa tahap dalam pra produksi, yaitu

1. Briefing

Dalam tahap ini, animasi yang akan dibuat ditentukan akan menjadi proyek personal, komersial, atau untuk organisasi *non-profit*. Selain itu juga untuk menentukan kebutuhan klien, biaya dan skala waktu yang dibutuhkan, hingga kendala teknis.

2. *Script*

Skrip dibuat setelah tahap *briefing*, skrip dibuat sesuai dengan apa yang sudah di *briefing* sebelumnya. Skrip dapat dibuat berdasarkan dari observasi, interpretasi sebuah kejadian. Atau pun adaptasi dari cerita lain.

3. Konsep dan Ide

Sutradara nantinya akan mengarahkan *crew* untuk menginterpretasikan materi visual yang ada dalam skrip. Nantinya konsep akan di eksplorasi dan di kembangkan untuk menghasilkan gambaran kasar dari animasi yang akan dibuat. Konsep disini adalah konsep tokoh ataupun *environment* serta konsep-konsep visual lainnya.

4. *Research*

Langkah selanjutnya adalah melakukan penelitian dari konsep dan gambaran kasar yang sudah dihasilkan dari tahap sebelumnya. Dalam penelitian ini akan dilakukan pengumpulan data melalui observasi, rekaman lalu penyusunan material yang didapat secara berurutan agar dapat memberi detail dan informasi lebih lanjut mengenai konsep yang dibuat sebelumnya.

5. *Treatment*

Proyek yang ada di ajukan kepada klien melalui sinopsis tertulis yang disebut *treatment*, dimana ide cerita dan konsep diringkas melalui presentasi. Hal yang dipresentasikan antara lain adalah, konsep cerita, konsep visual, *soundtrack* sementara, *sample voice over* dan lain-lain.

6. *Storyboard*

Storyboard dibuat untuk mengilustrasikan cerita, memperlihatkan *scene*, memperkenalkan tokoh, menentukan dialog dan tindakan, menentukan *shot* dan *angle* kamera, dan menentukan efek suara. Setelah itu *storyboard* akan dijadikan *animatic* untuk menentukan *pacing* dan *timing* dari sebuah *shot*.

7. *Development*

Setelah tahap *storyboard*, *Environment*, *scene* dan tokoh mulai dikembangkan lagi sesuai dengan hasil riset, serta pengerjaan *storyboard* dan *animatic*. Proses ini mencakup analisis secara detail seperti bagaimana tokoh melakukan tindakan seperti berjalan, berbicara dan berkomunikasi, bagaimana pencahayaan dan kamera dapat menangkap setiap *frame*, agar tidak terjadi kendala selama pengerjaan animasi.

8. *Sound*

Pemilihan dialog, narasi, musik dan spesial efek di *design* bersamaan dengan pengembangan visual. Musik dikomisi jika diperlukan *score*, pengisi suara diaudisi juga dalam tahap ini untuk membacakan narasi ataupun pengisian suara tokoh dan *crew* yang bertugas untuk mengerjakan *special effect* mulai mencari material yang bisa dipakai untuk proses perekaman nantinya.

2.2. Tokoh

Menurut Hidajat (2014) tokoh adalah aspek terpenting dalam film, karena cerita dalam film tidak akan berjalan jika tidak ada tokoh yang menggerakkan alur cerita tersebut. Tokoh juga memiliki peran yang krusial dalam suatu produksi animasi. Selain untuk menjalankan cerita, tokoh memiliki fungsi lainnya seperti memberi

kesan dimana penonton bisa *relate* dengan tokoh tersebut, karena dengan membangun tokoh yang *relatable*, penonton akan lebih mudah untuk berempati dengan tokoh tersebut. Dalam konteks ini artinya tokoh memiliki peran untuk memberikan kesan antisipasi kepada penonton.

2.2.1. Perancangan Tokoh

Aspek visual dalam animasi merupakan bagian terpenting dalam penyampaian cerita. Agar cerita dapat disampaikan dengan baik secara visual kepada penonton maka perancangan visual merupakan hal yang penting terutama perancangan visual sebuah tokoh. (Su dan Zhao, 2012) Desain tokoh dilakukan untuk mendesain tokoh manusia maupun tokoh yang memiliki karakteristik seperti manusia yang memiliki keunikan dan penampilan yang beragam untuk berbagai media visual.

Merancang sebuah tokoh tidak hanya sesederhana membuat sebuah tokoh terlihat menarik, namun diperlukan arti yang mendalam dari perancangan tokoh dan korelasinya terhadap cerita. Hal ini tentu saja dapat dilihat dari bentuk tokoh, postur, gestur tokoh, gerakan, maupun ekspresi tokoh. Banyak hal yang perlu dipertimbangkan dalam merancang sebuah tokoh, fungsi inti dari tokoh sangat mempengaruhi bagaimana tokoh akan di rancang nantinya, karena itu seorang perancang tokoh harus sangat mempertimbangkan rancangan tokoh dengan baik.

2.2.2. Target Penonton

Tillman (2011) menyatakan bahwa, dalam membuat perancangan tokoh, sangat penting bagi perancang tokoh untuk memikirkan *target audience* dari animasi yang akan dibuat. Tilman menambahkan, dalam merancang tokoh kita harus memikirkan

preferensi dari penonton juga, berikut merupakan klasifikasi *target audience* menurut Tilman:

1. Usia 0-4 tahun

Target penonton usia 0-4 biasanya lebih menyukai tokoh yang *simple, colorful* dan cerah serta memiliki kepala dan mata yang besar. Hal ini dikarenakan anak-anak dalam usia ini mudah tertarik dengan hal yang *colorful* dan *simple*.

2. Usia 5-8 tahun

Target penonton usia 5-8 tahun biasanya lebih menyukai tokoh yang lebih rumit daripada kelompok usia 0-4 tahun, *colorful* dan tidak terlalu cerah serta memiliki kepala dan mata yang lebih kecil.

3. Usia 9-13 tahun

Target penonton usia 9-13 tahun biasanya lebih menyukai tokoh yang rumit dan juga sudah tidak sederhana lagi. *Style* tokohnya juga sudah mirip dengan proporsi manusia. Warna dan detail dari tokohnya juga sudah mulai rumit.

4. Usia 14-18 tahun keatas

Target penonton usia 14-18 biasanya lebih menyukai tokoh yang tingkat kedetailannya yang rumit dan juga sudah menyerupai dengan proporsi tubuh asli manusia. Tingkat kerumitan warnanya juga sudah lebih rumit dibandingkan dengan kelompok usia 9-13.

2.2.3. 3-Dimensional Character

Menurut Egri (1946) setiap objek memiliki 3 dimensi, yaitu kedalaman, tinggi, dan lebar, begitu juga manusia. Manusia memiliki 3 dimensi yaitu, fisiologi, psikologi dan sosiologi. Tokoh fiksi juga memiliki hal yang sama dengan manusia, untuk

merancang tokoh, penentuan 3 dimensi tersebut diperlukan untuk membuat tokoh terkesan hidup dan *believable*. Berikut penjelasan ketiga dimensi tersebut:

1. Fisiologi

Aspek fisiologi membahas ciri-ciri fisik dari tokoh tersebut. Aspek fisik yang dibahas antara lain adalah jenis kelamin, umur, tinggi dan berat badan, warna rambut, mata, dan kulit, postur tubuh, penampilan sehari – hari, cacat, disabilitas atau tanda lahir yang dimiliki oleh tokoh, dan keturunan atau ras.

2. Psikologi

Aspek psikologi membahas kepribadian dari tokoh tersebut. Aspek psikologi yang dibahas antara lain adalah kehidupan seks, standar moral, ambisi, frustrasi atau kekecewaan yang dialami tokoh, sikap atau perilaku, yang disukai atau tidak disukai, temperamen, kemampuan dan IQ.

3. Sosiologi

Aspek sosiologi membahas aspek kehidupan sosial yang membangun tokoh tersebut. Aspek sosiologi yang dibahas antara lain adalah kelas sosial, pekerjaan, pendidikan, agama, kebangsaan, ras, peran serta dalam lingkungan, pandangan politik, hobi, dan kehidupan dalam keluarga.

Ketiga dimensi ini saling berhubungan dan berkaitan antara satu dengan yang lainnya dalam membangun tokoh. Bentuk fisik dari seorang tokoh akan memberikan persepsi yang berbeda-beda kepada setiap penonton. Begitu juga dari psikologi tokoh, lingkungan sosial dari tokoh akan membangun psikologi tokoh tersebut dan menentukan peran tokoh di dalam masyarakat. Apabila ketiga aspek dari tokoh sudah ditentukan, nantinya akan lebih mudah dalam menentukan apa

yang akan tokoh itu lakukan jika dihadapi oleh situasi tertentu, karena itulah penentuan ketiga dimensi tokoh ini wajib dilakukan untuk membangun tokoh.

2.2.4. Bentuk Dasar

Bentuk dasar seorang tokoh dapat menentukan kepribadian atau sifat dari tokoh tersebut (Bancroft, 2006). Bentuk-bentuk dasar ini antara lain adalah:

1. Bulat



Gambar 2.2. Contoh tokoh bulat
(Creating Character with Personality, 2006, hlm.33)

Bentuk bulat biasanya digunakan oleh tokoh utama atau protagonis. Bentuk bulat juga memberi kesan bahwa tokoh tersebut terlihat menyenangkan, lucu dan ramah. Hal ini disebabkan karena bentuk bulat atau melengkung tidak memiliki sudut yang tajam, artinya tidak ada kesan berbahaya dari tokoh yang memiliki bentuk dasar bulat.

2. Kotak



Gambar 2.3. Contoh tokoh kotak
(Creating Character with Personality, 2006, hlm.34)

Bentuk kotak biasa menggambarkan tokoh yang tegas, bisa diandalkan dan kokoh, selain itu tokoh yang berbentuk kotak biasanya memegang peran yang penting dalam cerita. Bentuk kotak biasanya sering direlasikan dengan tokoh hero, karena bentuknya yang tegas dan cenderung bisa diandalkan.

3. Segitiga



Gambar 2.4. Contoh tokoh segitiga
(Creating Character with Personality, 2006, hlm.35)

Bentuk segitiga biasa digunakan untuk tokoh antagonis, karena bentuknya yang berlawanan dengan bentuk bulat. Bentuk segitiga menggambarkan tokoh yang

mencurigakan, jahat, dan terkesan berbahaya. Kesan berbahaya ini dihasilkan oleh bentuk segitiga yang memiliki sudut tajam.

Dalam merancang sebuah tokoh, tentunya tokoh tersebut tidak terbatas hanya menggunakan satu bentuk saja. Namun, perancang tokoh dapat bereksperimen dengan mengkombinasikan kedua bentuk agar perancangan visual tokoh bisa lebih akurat dalam menyesuaikan kepribadian tokoh.

2.2.5. Character Hierarchy

Menurut Bancroft (2006) Sebelum membuat visual tokoh, perancang tokoh harus menentukan terlebih dahulu *character hierarchy* dari tokoh yang akan dibuat. *Character hierarchy* sendiri artinya adalah tingkat dari kedetailan visual sebuah tokoh. Tingkat kedetailan ini ada yang dari sangat sederhana hingga sangat kompleks dan penuh detail. *Character hierarchy* sendiri terdiri dari 6 bagian, yaitu:

1. Iconic



Gambar 2.5. Contoh tokoh Iconic

(Creating Character with Personality, 2006, hlm.18)

Tokoh *iconic* biasanya sangatlah sederhana. Tipe tokoh ini biasanya sangat *stylized* namun tidak terlalu ekspresif. Biasanya bentuk mata dari tokoh ini hanya berbentuk bulat karena sangat sederhana. Walaupun begitu, karena

bentuknya yang sederhana tipe tokoh ini akan lebih mudah dikenal oleh penonton. Contoh dari tipe tokoh ini adalah Hello Kitty.

2. *Simple*



Gambar 2.6. Contoh tokoh Simple
(Creating Character with Personality, 2006, hlm.18)

Tipe tokoh *simple* ini biasanya sangat *stylized*, dan berbeda dengan tokoh *iconic*, walaupun bentuknya sederhana namun tipe tokoh *simple* ini biasanya lebih ekspresif. Tipe tokoh seperti ini biasanya terdapat pada animasi serial televisi.

3. *Broad*



Gambar 2.7. Contoh Tokoh Broad
(Creating Character with Personality, 2006, hlm.19)

Tipe tokoh *broad* biasanya lebih ekspresif dibandingkan kedua tipe di atas, karena tipe tokoh ini bukan dirancang untuk akting biasa namun lebih ke tipe yang lebih *cartoony* dan melebih-lebihkan. Tipe tokoh ini biasanya memiliki mata yang besar dan mulut yang besar karena ekspresi yang ekstrim sangat dibutuhkan untuk humor.

4. *Comedy Relief*



Gambar 2.8. Contoh tokoh *Comedy Relief*
(Creating Character with Personality, 2006, hlm.19)

Tipe tokoh ini tidak menyampaikan humor secara visual seperti tokoh *broad*, melainkan tokoh ini menyampaikannya melalui akting dan dialog. Ekspresi dari tokoh ini juga cenderung tidak terlalu ekspresif. Contoh dari tipe tokoh ini adalah Nemo, Mushu dan Kronk.

5. *Lead Character*



Gambar 2.9. Contoh tokoh Lead Character
(Creating Character with Personality, 2006, hlm.20)

Tipe tokoh ini memiliki anatomi, akting dan ekspresi yang realistik. Hal ini diperlukan agar penonton dapat memiliki koneksi dengan tokoh tersebut, karena itu tipe tokoh ini harus memiliki ekspresi seperti manusia pada umumnya. Contoh dari tipe tokoh ini antara lain adalah Cinderella dan Aurora.

6. *Realistic*



Gambar 2.10. Contoh tokoh Realistic
(Creating Character with Personality, 2006, hlm.20)

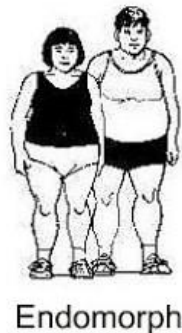
Tipe tokoh ini memiliki *level* realisme tertinggi dibandingkan dari semua tipe tokoh lainnya. Walaupun tipe tokoh ini terlihat realistik, namun terdapat kesan

karikatur di perancangan tokohnya. Contoh dari tipe tokoh ini adalah tokoh Fiona dalam animasi Shrek.

2.2.6. Jenis-jenis bentuk tubuh

Menurut Sheldon dalam Kamenskaya dan Kukharev (2008) sifat seseorang dapat ditentukan dari bentuk tubuhnya. Dalam klasifikasi bentuk tubuh ini Sheldon membagi jenis-jenis bentuk tubuh menjadi 3 jenis. Bentuk-bentuk tubuh ini adalah:

1. *Endomorph*

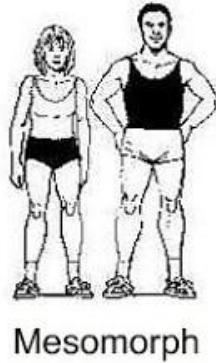


Gambar 2.11. Bentuk tubuh *endomorph*

(Sumber: <https://bit.ly/2LPQY7e>)

Endomorph merupakan bentuk tubuh yang terlihat gemuk dan berisi. Menurut beliau orang yang memiliki bentuk tubuh *endomorph* bersifat terbuka dan memiliki sifat yang hangat. Selain itu orang yang memiliki bentuk tubuh ini juga terkenal pandai dalam bersosialisasi. Bentuk tubuh ini juga bisa disamakan dengan teori bentuk dasar tokoh, dimana tokoh yang bulat dianggap memiliki sifat yang sama dengan teori bentuk tubuh *endomorph*, hal ini dikarenakan bentuk bulat dan *endomorph* tidak memiliki sudut yang lancip.

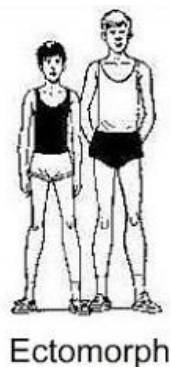
2. *Mesomorph*



Gambar 2.12. Bentuk tubuh *mesomorph*
(<https://bit.ly/2LPQY7e>)

Mesomorph merupakan bentuk tubuh yang terlihat kekar dan berotot. Menurut Sheldon orang yang memiliki bentuk tubuh ini memiliki sifat yang tegas, aktif, kuat dan bisa diandalkan. Bentuk tubuh ini juga bisa disamakan dengan teori bentuk dasar tokoh, dimana tokoh yang kotak dianggap memiliki sifat yang sama dengan teori bentuk tubuh *mesomorph*.

3. *Ectomorph*



Gambar 2.13. Bentuk tubuh *ectomorph*
(<https://bit.ly/2LPQY7e>)

Ectomorph merupakan bentuk tubuh yang terlihat kurus. Bentuk tubuh ini terlihat rapuh, tidak berotot dan lemah. Menurut Sheldon orang yang memiliki bentuk tubuh ini memiliki sifat yang pendiam, rapuh, sensitif dan tidak tegas.

2.2.7. Usia

Menurut Bancroft (2006) Usia dapat menentukan proporsi tubuh seorang tokoh serta gestur dan detail tokoh. Berikut merupakan klasifikasi usia serta penjelasannya:

1. Bayi

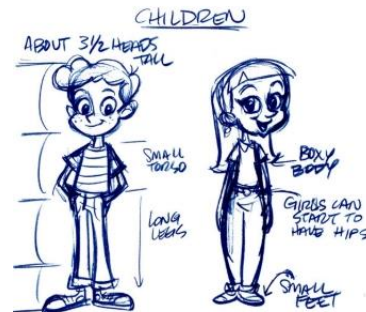


Gambar 2.14. Contoh Tokoh Bayi

(Creating Character with Personality, 2006, hlm.98)

Bayi memiliki tinggi badan yang seukuran dengan dua setengah kepala. Tokoh bayi biasanya tidak memiliki proporsi yang proporsional, dikarenakan oleh bentuk kepala yang biasanya besar dan badannya yang kecil. Tokoh bayi memiliki bentuk kepala dan badan yang berbentuk bulat dan gemuk serta bentuk mata yang besar agar terlihat masih polos dan tidak berdosa. Selain itu tokoh bayi biasanya memiliki sedikit bahkan tidak ada rambut sama sekali.

2. Anak-anak



Gambar 2.15. Contoh Tokoh Anak-Anak

(Creating Character with Personality, 2006, hlm.101)

Anak-anak memiliki tinggi badan yang seukuran dengan tiga setengah kepala. Mata pada tokoh anak-anak biasanya lebih kecil dan memiliki tangan dan kaki yang lebih panjang daripada tokoh bayi. Pada tokoh anak perempuan biasanya terdapat lekukan pinggul, namun lekukan tersebut belum terlalu terlihat.

3. Remaja



Gambar 2.16. Contoh Tokoh Remaja

(Creating Character with Personality, 2006, hlm.101)

Tokoh remaja biasa memiliki tinggi badan yang seukuran dengan lima hingga lima setengah kepala. Tokoh remaja laki-laki biasanya memiliki tinggi badan yang seukuran dengan lima setengah kepala, sedangkan tokoh perempuan

biasanya memiliki tinggi badan yang seukuran dengan lima kepala. Mata pada tokoh remaja biasanya proporsional dengan bentuk wajah dan memiliki tangan dan kaki yang lebih panjang daripada tokoh anak-anak. Pada tokoh remaja perempuan biasanya lekukan pinggul sudah terbentuk. Tokoh remaja biasanya memiliki karakteristik yang unik, variatif dan menarik, dan biasanya dikategorikan dengan *High school stereotype* dalam budaya populer yaitu *jock*, *goth*, *prep* dan *nerd*.

4. Dewasa



Gambar 2.17. Contoh tokoh dewasa
(Creating Character with Personality, 2006, hlm.103)

Tokoh dewasa biasa memiliki tinggi badan yang seukuran dengan lima setengah hingga enam setengah kepala. Tokoh dewasa laki-laki biasanya memiliki tinggi badan yang seukuran dengan enam hingga enam setengah kepala, sedangkan tokoh perempuan biasanya memiliki tinggi badan yang seukuran dengan lima kepala setengah hingga enam kepala. Mata dan telinga pada tokoh dewasa biasanya lebih kecil daripada tokoh remaja, memiliki tangan dan kaki yang lebih panjang daripada tokoh remaja anak-anak. Tokoh perempuan biasanya

memiliki rambut yang lebih mengembang. Tokoh laki-laki biasanya memiliki hidung yang lebih besar dan bahu yang lebar.

5. Orang tua



Gambar 2.18. Contoh tokoh orang tua
(Creating Character with Personality, 2006, hlm.104)

Tokoh orang tua biasa memiliki tinggi badan yang seukuran dengan lima setengah hingga enam setengah kepala. Tokoh orang tua laki-laki biasanya memiliki tinggi badan yang seukuran dengan enam hingga enam setengah kepala, sedangkan tokoh perempuan biasanya memiliki tinggi badan yang seukuran dengan lima kepala setengah hingga enam kepala. Hal yang membedakan tokoh orang tua dengan tokoh dewasa adalah, tokoh orang tua biasanya memiliki badan yang lebih bungkuk, dan memiliki banyak kerutan. Tokoh orang tua biasanya memiliki hidung dan telinga yang lebih besar serta mata yang lebih kecil atau menyipit dibandingkan tokoh dewasa.

2.3. Psikologi Warna

Menurut Tillman (2011) warna merupakan salah satu faktor terpenting dalam merancang sebuah tokoh, karena warna dapat menunjukkan bagaimana pribadi dari

tokoh tersebut dalam cerita. Warna memiliki peran yang besar dalam sebuah cerita, karena dengan melakukan perubahan terhadap warna sebuah tokoh, kesan yang akan diberikan oleh tokoh tersebut juga akan berubah. Bellantoni (2005) menyatakan bahwa warna adalah hal yang paling sering diperhatikan oleh manusia, hal dikarenakan warna sendiri dapat memberikan respon baik itu emosional ataupun fisik terhadap penonton. Selain itu warna juga dapat mempengaruhi opini, emosi dan pilihan penontonya, karena itu sangat penting untuk mengetahui makna dari setiap warna sebelum diaplikasikan secara visual kepada tokoh. Berikut merupakan makna dari warna menurut Tillman:

1. Merah

Warna merah memiliki makna untuk menggambarkan adanya aksi, keberanian, kepercayaan diri, energi dan *vitality*. Warna merah juga kerap kali memiliki keterkaitan dengan adanya bahaya, perang, kekuatan, hasrat, tekak amarah, dan cinta.

2. Kuning

Warna kuning memiliki makna positif yaitu, kegembiraan, kenyamanan, keaktifan, keoptimisan, kecerdasan dan kebijaksanaan. Selain itu warna kuning juga memiliki makna negatif, yaitu keserakahan, penyakit, kecemburuan, kepengecutan, dan tanda berhati-hati.

3. Biru

Warna biru memiliki makna kesetiaan, kepercayaan, kebijaksanaan, kepercayaan diri, pengetahuan, kecerdasan, pengetahuan, kebenaran

keheningan, kejujuran, dan kesehatan. Selain arti-arti di atas, warna biru juga memiliki makna lain yaitu, kesedihan, rasa dingin, kekuatan, dan keseriusan.

4. Ungu

Warna ungu biasanya menggambarkan bangsawan, eleganas, kebijaksanaan, kekuatan, kemartabatan, kemewahan dan kekayaan. Selain itu warna ungu juga dapat diasosiasikan dengan sesuatu yang misterius, magis, kreatif, dan ambisi.

5. Hijau

Warna Hijau dapat diasosiasikan dengan alam, harmoni, kesuburan, optimis, kejujuran, dan kesegaran. Selain hal-hal di atas, warna hijau juga dapat menggambarkan adanya penyakit, kecemburuan, ataupun sesuatu yang berhubungan dengan uang.

6. Hitam

Warna hitam biasanya melambangkan, kekuatan, formalitas, dan kemewahan. Warna hitam juga dapat diasosiasikan dengan kematian, misteri, depresi, kejahatan, dan dukacita.

7. Putih

Warna putih biasanya diasosiasikan dengan kesucian, kebersihan dan bertolak belakang dengan arti-arti di warna hitam. Hal ini dikarenakan warna putih dapat melambangkan kedamaian, kesederhanaan, kebaikan, dan kesempurnaan.

8. Abu-abu

Warna abu-abu biasanya diasosiasikan dengan kenetralan, maskulinitas, praktikal, dingin, dan kekuatan.

2.4. Kostum Sebagai Penanda Status sosial

Menurut Cohen (2011) kostum adalah bagian terpenting dalam perancangan sebuah tokoh, hal ini dikarenakan kostum dapat membantu dalam mengenali dan mempertegas tokoh dan cerita itu sendiri. Busana biasanya mencakup baju, gaya rambut, *property* dan aksesoris yang dikenakan tokoh. La monte (2010) juga menyatakan bahwa kostum dapat memperlihatkan kedudukan, kebudayaan, dan kelas. Selain itu perancangan kostum dapat ditentukan oleh *setting* waktu, lokasi, lingkungan, dan budaya dalam cerita itu sendiri.

Kostum dapat menjadi penanda bagi status sosial seseorang. Menurut Ma, Shi, Chen, dan Luo (2012) gaya berpakaian adalah salah satu aspek yang digunakan untuk mengklasifikasikan seseorang dalam kelas sosial. Busana yang biasanya dikenakan oleh orang kaya adalah pakaian yang ukurannya sesuai dengan tubuhnya, dan pakaian yang dikenakan pun juga rapih. Selain itu orang kaya akan cenderung menghabiskan uang untuk membeli perhiasan seperti jam tangan, dan sepatu mahal.

Ulfa (2012) menyatakan bahwa, objek konsumsi seseorang juga menentukan prestise, status, dan simbol sosial tertentu bagi pemakainya. Hal inilah yang menyebabkan orang-orang cenderung menilai dan mengenali seseorang dari penampilan luarnya. Hal ini bisa didasarkan dari apa merek mobilnya, pakaian yang dikenakan, sampai aksesoris yang dikenakan seperti, tas, sepatu, dan kacamata. Barang dengan merek-merek tertentu dapat menunjukkan nilai sosial yang lebih tinggi. Pada barang-barang bermerek ini biasanya terdapat kode nilai eksklusivitas yang dapat menjadi penanda bagi pemakainya.

Sebaliknya pada kelompok kelas bawah, menurut Raharjo (2009) kelompok kelas bawah tidak memerlukan simbol status yang digunakan untuk menjaga gengsi. Dalam kelas bawah prestise ataupun gengsi tidak diperlukan, karena kebutuhan mereka umumnya adalah mendapatkan uang untuk melanjutkan hidup.

2.5. *Pathological Gambling*

Menurut psychologytoday.com , seorang penjudi kompulsif atau patologis adalah seorang yang tidak dapat menahan dorongan dirinya untuk terus melakukan aktivitas berjudi. Terkadang penderita penjudi patologis ini tidak menyadari atau menyangkal dirinya menderita gangguan ini, dan untuk sebagian orang hanya menyadari bahwa mereka menderita penyakit ini jika mereka sudah mencapai titik terendah. Gangguan ini awalnya merupakan *compulsive disorder*, namun sekarang dianggap sebagai *addiction disorder* di dalam DSM-5 (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*).

2.6. Tipe Penjudi Patologis

Menurut Moran dalam Lesieur dan Custer (1984) terdapat beberapa tipe yang membedakan penjudi patologis berdasarkan sifat dan kehidupan sosial mereka.

Berikut 5 tipe penjudi patologis berdasarkan Moran:

1. Variasi *Subcultural*

Penjudi yang melakukan judi atas dasar sub-budaya. Dalam kasus ini judi merupakan hal yang lumrah dilakukan di lingkungan sosialnya, karena itu penjudi ini dapat melakukan judi tanpa merasa bersalah karena hal ini sudah lumrah dilakukan di lingkungan sosialnya.

2. Variasi *Neurotic*

Penjudi jenis ini melakukan judi biasanya bukan untuk mendapatkan uang namun karena ia memiliki uang. Penjudi jenis ini biasanya melakukan judi untuk memperlihatkan status sosialnya.

3. Variasi Impulsif

Penjudi jenis ini awalnya melakukan judi karena coba-coba. Awalnya penjudi jenis ini juga memiliki ragu-ragu ketika memulai aktivitas ini. Namun, penjudi jenis ini sangat beresiko untuk hilang kontrol dalam berjudi, karena semua hal yang dilakukan penjudi ini dalam berjudi adalah berdasarkan sifat impulsifnya.

4. Variasi *Psychopatic*

Penjudi jenis ini melakukan judi karena ia merasa berjudi merupakan sebuah bentuk dari kerusuhan global.

5. Variasi *Symptomatic*

Penjudi ini melakukan judi karena memiliki penyakit mental.

Sosiolog telah membuat perbedaan berdasarkan kelas sosial dan orientasi kelompok. Livingston menjelaskan gaya perjudian kompulsif kelas pekerja dan kelas menengah. Lesieur membedakan antara penyendiri, yang sebagian besar kelas menengah; berorientasi kelompok, yang biasanya kelas pekerja; dan para pemain sistem aksi, yang terlibat dalam sistem aksi dua puluh empat jam sehari.