



### **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. Game dan Animasi**

Game dalam bahasa Indonesia dapat diterjemahkan sebagai permainan digital. Permainan menurut KBBI merupakan nomina dari kata dasar main, dan berarti sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipertandingkan; mainan. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan digital adalah permainan yang dimainkan secara digital menggunakan satu atau lebih alat elektronik.

Schell (2008, hlm. 30-34) menyampaikan bahwa sebuah permainan digital adalah kegiatan mengendalikan sesuatu secara sukarela, yang bertujuan untuk menunjukkan kekuatan dan dibatasi oleh aturan-aturan, dan bertujuan untuk mencapai suatu hasil yaitu menang atau kalah.

Dan dari definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek yang harus dimiliki permainan adalah sebagai berikut: Permainan harus dimainkan secara sukarela dan oleh keinginan pemain, Permainan harus memiliki sebuah tujuan akhir, Permainan harus memiliki konflik, Permainan harus memiliki aturan, Permainan harus bisa dimenangkan atau dikalahkan, Permainan harus interaktif, Permainan harus memiliki tantangan, Permainan harus memiliki nilai dan bermakna, Permainan harus bisa mengikutsertakan pemainnya, dan Permainan harus tertutup dan memiliki sistem yang tertata. Dan dari 10 poin tersebut, sebuah permainan dapat terbentuk.

Animasi merupakan medium bercerita dengan menggunakan teknik manipulasi pergerakan gambar, di mana serentetan gambar disusun dengan sedemikian rupa untuk menciptakan sebuah sekuens. Williams (2001, hlm.11) mengatakan bahwa “We’ve always been trying to make the pictures move, the idea of animation is aeons older than the movies or

television”, yang menyatakan bahwa konsep gambar bergerak sudah ada bahkan sebelum diciptakannya film dan televisi. Gambar bergerak merupakan produk yang sudah diciptakan sedari zaman dahulu kala, buktinya dapat ditemukan di ukiran-ukiran sertalukisan-lukisan yang ada di dalam gua purbakala.

## **2.2.Desain Tokoh**

Desain Tokoh merupakan bagian yang penting dalam merangkai sebuah cerita, karena Tokoh merupakan penggerak sebuah cerita. Seorang desainer Tokoh harus menciptakan konsep, gaya, serta *model sheet* dari Tokoh tersebut. Hal ini juga bisa meliputi pandangan mendalam ke dalam kepribadian Tokoh untuk mengembangkan ide visual dari fitur fisik Tokoh.

Tiap Tokoh diciptakan pasti memiliki arketip. Tillman (2011, hlm. 4-5) menyatakan dalam bukunya bahwa arketip melambangkan kepribadian dan ciri khas dari seorang Tokoh, dan hal-hal tersebut lah yang kemudian diidentifikasi oleh audiens dalam sebuah cerita. Kepribadian dan ciri khas dibutuhkan oleh seorang Tokoh demi membawa suatu cerita ke depan, dan hal tersebut yang membuat Tokoh menarik dan bisa dinikmati oleh audiens.

Menurut Tillman (2011, hlm. 11-23), terdapat 5 arketip yang paling umum digunakan dalam penuturan suatu cerita di masa modern ini. Para arketip tersebut ialah *The Hero*, *The Shadow*, *The Fool*, *The Anima/Animus*, *The Mentor*, dan *The Trickster*.

- *The Hero* merupakan protagonis dari sebuah cerita, peranannya adalah untuk menjadi Tokoh utama yang mengikuti alur cerita dan mendikte tindakan Tokoh lainnya.

- *The Shadow* merupakan rival dari Tokoh utama, fungsinya adalah untuk menggiring cerita ke arah yang berbeda dari protagonis.
- *The Fool* merupakan Tokoh yang berfungsi untuk menjatuhkan Tokoh lainnya ke dalam situasi yang tidak menguntungkan, dan berfungsi sebagai hambatan Tokoh lainnya untuk maju mengikuti alur cerita.
- *The Anima/Animus* merupakan Tokoh yang menjadi perwujudan dari segala nafsu. *Anima/Animus* berfungsi untuk memicu emosi timbul dari lawan mainnya.
- *The Mentor* memiliki peranan penting dalam membuat seorang Tokoh menyadari potensi diri sepenuhnya, dan biasanya digambarkan dengan jarak umur yang berbeda jauh dengan sang Tokoh yang ia bina.
- *The Trickster* merupakan Tokoh yang tidak memihak, dan cenderung ingin mengubah alur cerita untuk memenuhi kebutuhan serta tujuan mereka sendiri.

### **2.3.Three Dimensional Character dalam Game dan Animasi**

Krawczyk & Novak menyatakan bahwa setiap Tokoh wajib memiliki *backstory* untuk menciptakan Tokoh yang bagus. Fungsi dari *backstory* adalah sebagai informasi mendalam mengenai seorang tokoh, yang dapat memperkuat ikatan emosional sang tokoh dengan audiensnya. Ada 3 hal yang menciptakan seorang Tokoh menurut teori *Three Dimensional Characters*, yaitu;

- Fisiologis, kondisi fisik dari seorang Tokoh berdampak pada sifat yang ditunjukkan oleh Tokoh tersebut. Beberapa faktor yang harus diperhatikan karena secara langsung

mempengaruhi fisiologi Tokoh di antara lain adalah gender, umur, warna serta gaya rambut, mata, tipe tubuh, dan kondisi tubuh.

- Sosiologis, kondisi kehidupan sosial seorang Tokoh juga perlu dipertimbangkan ketika merancang seorang Tokoh. Lingkungan sosial, bagaimana cara mereka dibesarkan, lingkungan mereka tinggal, serta hubungan mereka dengan figur orangtua mereka menentukan sifat serta watak yang mereka tonjolkan sebagai seorang Tokoh.
- Psikologis, menjabarkan perilaku serta motivasi Tokoh dengan didasarkan oleh emosi. Perilaku Tokoh dapat menonjolkan Karakteristik mereka secara fisiologis maupun psikologis, dan kedua hal tersebut juga dapat mempengaruhi motivasi serta Karakteristik seorang Tokoh secara psikis.

#### **2.4.Bentuk**

Menurut Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008, hlm. 106), aspek yang perlu diperhatikan ketika menciptakan sebuah Tokoh adalah bentuk dan proporsi. Bentuk dan proporsi yang unik akan mudah ditangkap oleh audiens.

- Lingkaran: *Circles are organic and innocent*. Organik serta polos, melambangkan kebaikan.
- Persegi: *Squares are human-made and solid*. Dibuat oleh manusia serta tegas, melambangkan kekuatan.
- Segitiga: *Inverted triangles are strong, upright triangles can be subordinate, complacent, or content*. Segitiga terbalik menandakan kekuatan, melambangkan heroisme. Segitiga ke atas menandakan kepatuhan, kesopanan, serta kepuasan, melambangkan pribadi yang rendah diri.

- Sudut lancip dan diagonal: *Sharp angles and diagonals suggest danger or evil.*  
Menandakan bahaya atau kejahatan.



Gambar 2.1. Model Attitude Sheet Beck & Tesler, protagonis dan antagonis Tron Uprising.

(<https://titansterrorstoys.blogspot.com/>)

## 2.5.Suku

Smith (1991, hlm. 13) dalam bukunya menyatakan bahwa suku merupakan kelompok etnik merupakan suatu golongan manusia, yang di mana bagian dari para anggotanya mengasosiasikan dirinya dengan satu sama lain berdasarkan garis keturunan, dan didukung oleh kesamaan dalam budaya, bahasa yang digunakan, agama, perilaku, dan fitur biologis.

### **2.5.1. Suku Batak**

Simorangkir, Nainggolan, Pasaribu, dan Simanjuntak (2015, hlm. 5-8) menyatakan bahwa suku Batak merupakan sebutan yang umum digunakan untuk mengidentifikasi sekumpulan masyarakat yang hidup dan berasal dari pesisir barat dan timur Provinsi Sumatera Utara.

Kekerabatan dalam suku batak terbagi menjadi dua, yaitu berdasarkan garis keturunan serta garis sosiologis. Secara penampilan, sebagian besar orang Batak memiliki perawakan yang tegas, berkulit sawo matang dan berambut keriting.

### **2.5.2. Suku Betawi**

Chaer (2015, 3-12) menjelaskan bahwa suku Betawi merupakan salah satu suku bangsa di Indonesia yang mayoritas penduduknya biasanya tinggal di Jakarta, Bogor dan sekitarnya.

Mereka adalah keturunan penduduk yang tinggal di yang dahulunya adalah Batavia (Jakarta) sejak abad ke-17. Suku Betawi berasal dari perkawinan antar etnis dan etnis di masa lalu. Secara biologis, mereka yang menyebut dirinya Betawi biasanya merupakan campuran dari berbagai suku dan negara yang dibawa ke Batavia oleh Belanda. Suku ini berasal dari gabungan suku bangsa lain yang sudah pernah tinggal di Jakarta, dan memiliki karakteristik campuran dari berbagai etnis seperti Melayu, Jawa, Bali, Bugis, Makassar, Ambon, Arab, Tionghoa dan India, yang menghasilkan karakteristik wajah yang lebar, dagu pendek, dahi sempit, rahang besar dan hidung mancung. Secara fisik, orang Betawi cenderung memiliki tubuh yang gempal dan pendek.

## **2.6.Korps Wanita Angkatan Laut (KOWAL)**

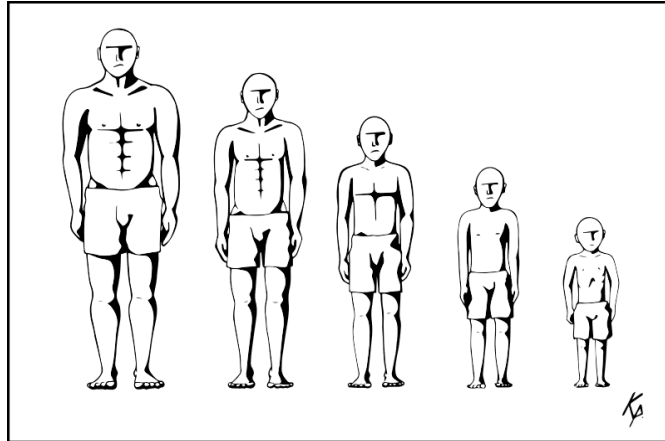
Korps Wanita Laut (KOWAL) adalah sebutan untuk prajurit angkatan laut wanita. KOWAL adalah bagian dari Angkatan Laut Indonesia. Dengan perkembangan TNI AL pada awal 1960-an, terjadi peningkatan kebutuhan akan personel wanita dalam TNI Angkatan Laut. Pembentukan korps wanita di TNI AL bertujuan untuk membawa wanita untuk mengerjakan bidang-bidang tertentu yang lebih cocok ditugaskan pada wanita dalam sifatnya. Ide pembentukan Korps Marinir perempuan dikemukakan oleh Komodor Yos Sudarso, Laksamana R. E. Martadinata, yang kemudian menghasilkan terbentuknya Korps Wanita Angkatan Laut pada tanggal 26 Juni 1962.

## **2.7.Anatomi Tokoh dalam Game dan Animasi**

Anatomi merupakan studi biologis mengenai struktur dan organisasi dari makhluk hidup. Sloan (2015, hlm. 4) menyatakan bahwa bagaimana sebuah desain menyesuaikan bentuknya, melebih-lebihkan, atau mengacaukan (berubah) prinsip anatomi akan berdampak signifikan terhadap bagaimana mengobservasi dan menginterpretasikan sebuah Tokoh.

Tinggi badan manusia dewasa ideal diperkirakan sekitar 7 kepala. Sloan (2015, hlm. 5) menyatakan bahwa dengan memahami proporsi tubuh manusia, akan lebih mudah untuk menciptakan sebuah Tokoh dan mempermainkan proporsinya sesuai kebutuhan ceritanya.



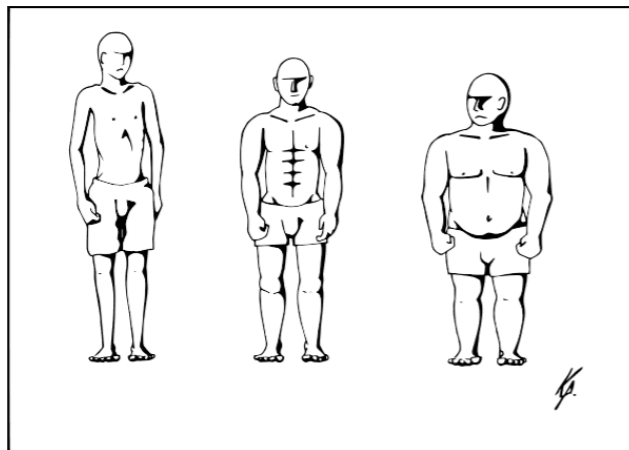


Gambar 2.2. Proporsi Tubuh

([www.researchgate.net](http://www.researchgate.net))

William Herbert Sheldon mengklasifikasikan somatotype menjadi tiga jenis, yaitu:

- Ectomorph, memiliki Karakteristik figur langsing/kurus dan tinggi.
- Mesomorph, memiliki Karakteristik figur tubuh yang atletik dan berotot.
- Endomorph, memiliki Karakteristik figur yang gempal dan pendek.



Gambar 2.3. Somatotype

([www.researchgate.net](http://www.researchgate.net))

Kemudian, menurut Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008, hlm. 178), dibandingkan dengan film yang menggunakan aktor sungguhan, animasi cenderung menggunakan *exaggeration* dan fitur karikatur untuk memvisualisasikan keadaan dan menciptakan energi yang berlebih untuk ditampilkan kepada audiens. Seorang kreator dapat menonjolkan ide cerita dengan menggunakan desain Tokoh yang ada di dalam ceritanya. *Exaggeration* Tokoh yang menunjukkan kepribadiannya akan membantu mempengaruhi persepsi penonton untuk memahami naratif kisah yang diceritakan dalam bentuk visual Tokoh yang ada di dalamnya.

### **2.7.1. Warna: Makna dan Simbolisasinya**

Menurut Abeledo (2011, hlm. 12), warna yang kita lihat dan persepsikan berasal dari frekuensi warna yang dipancarkan dan dilihat oleh mata kita. Kombinasi berbagai warna dapat menciptakan dampak visual yang berbeda. Ada dua metode dalam menciptakan penggabungan warna: Subtraktif dan Aditif.

- Subtraktif: Mencampurkan warna tergantung dengan bahan material yang digunakan serta cahaya yang dipantulkan.
- Aditif: Mencampurkan warna berdasarkan sumber cahaya dan kualitas cahaya yang pereka pancarkan.

Berbagai warna memiliki dampak psikis yang berbeda, menurut Abeledo (2011, hlm. 21-29).

Warna memiliki peranan krusial dalam kehidupan bermasyarakat. Berikut merupakan daftar warna-warna dasar dan maknanya:

- Hitam: secara psikis melambangkan kematian, ketakutan, depresi, dan misteri. *Gender neutral*. Secara sosial dianggap sebagai warna yang menandakan keburukan, otoritas, dan keahlian.
- Putih: secara psikis melambangkan kesucian, kebaikan moral, dan kebersihan. *Gender neutral*. Secara sosial dianggap sebagai warna yang menandakan simplisitas, datar, dan dingin.
- Merah: warna primer. Secara psikis melambangkan gairah, kemarahan, kesakitan, dan malu. *Gender neutral*, namun sering diasosiasikan ke wanita. Secara sosial dianggap sebagai warna yang menandakan bahaya, tantangan, dan kepercayaan diri.
- Kuning: warna primer. Secara psikis melambangkan kehangatan, kesenangan, ketenangan, dan kekayaan. *Gender neutral*, namun sering diasosiasikan ke wanita. Secara sosial dianggap sebagai warna yang menandakan keawasan, ketakutan, kecerahan, dan intelektualitas.
- Biru: warna primer. Secara psikis melambangkan kesegaran, keterbukaan, dan kesedihan. Umum diasosiasikan dengan laki-laki. Secara sosial dianggap sebagai warna yang kedamaian, kebebasan, otoritas, kekuatan, ketidakpedulian, ketenangan, dan maskulinitas.
- Oranye: warna sekunder. Secara psikis melambangkan dominansi visual, energik, panas, dan nafsu makan. Umum diasosiasikan dengan laki-laki. Secara sosial dianggap sebagai warna yang menandakan Halloween, kesegaran, dan keberanian.
- Hijau: warna sekunder. Secara psikis melambangkan alam, pertumbuhan, dan kesegaran. *Gender neutral*, namun sering diasosiasikan ke pria. Secara sosial dianggap sebagai

warna yang menandakan kesejahteraan, keamanan, kebaikan, kepedulian dengan alam, dan kesuburan.

- Ungu: warna sekunder. Secara psikis melambangkan ketertarikan visual, kemewahan, dan femininitas. Umum diasosiasikan dengan wanita. Secara sosial dianggap sebagai warna yang menandakan royalti, keagamaan, dan nobilitas.
- Merah Muda: sedikit warna merah. Secara psikis melambangkan seksualitas, menggoda, dan femininitas. Umum diasosiasikan dengan wanita. Secara sosial dianggap sebagai warna yang menandakan warna kesadaran dan kenakalan.
- Coklat: bagian dari oranye. Secara psikis melambangkan kedataran dan prediktabilitas. Umum diasosiasikan dengan laki-laki. Secara sosial dianggap sebagai warna yang menandakan warna alam, bumi, stabilitas, dan keamanan.
- Abu-abu: sedikit warna hitam. Secara psikis melambangkan kebosanan, depresi, dan ramalan. Umum diasosiasikan dengan pria. Secara sosial dianggap sebagai warna yang menandakan warna tua, kebosanan, stabilitas, dan cuaca buruk.