

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

(Wells, 1998) menyatakan bahwa animasi berasal dari bahasa latin *animare* yang berarti memberikan kehidupan. Ia menyimpulkan animasi dalam prakteknya adalah gambar yang dibuat *frame-by-frame* sehingga menghasilkan ilusi gerakan yang tidak dapat direkam oleh kamera secara tradisional. Menurut (Solomon, 1987 hlm. 11) animasi bukanlah hanya seni dari menggambar yang digerakkan melainkan seni dari sebuah gerakan yang digambar sehingga apa yang terjadi pada setiap *frame* nya memiliki korelasi satu dengan yang lain.

Menurut Wells (1998) merealisasikan gerakan melalui gambar salah satunya dapat terjadi akibat teori "*Persistence of Vision*" milik Peter Mark Roget yaitu dimana mata manusia menangkap sebuah gambar dan menyimpannya dalam memori sehingga menghasilkan kontinuitas yang semu. Dengan adanya teori tersebut animasi dengan menggunakan teknik *frame-by-frame* memungkinkan untuk terjadi. Hasilnya ditemukan banyak penemuan-penemuan seperti *Phenakistoscope*, *Zoetrope*, *Kinematoscope*, *Praxinoscope*, dan *Flip-Book* yang kemudian menjadi konsep dasar dari pembuatan film animasi.

Dengan demikian Wells (1998) kemudian menyimpulkan bahwa animasi adalah memberikan ilusi gerakan pada gambar sehingga terkesan hidup dan ia juga mengatakan bahwa animasi tidak terlalu mementingkan apa yang sesuai dengan

realita yang ada melainkan makna dari setiap *frame* dan *shot* nya itu sendiri, namun juga tetap memiliki logika yang masuk akal.

2.1.1. Animasi Hybrid

(O’Hailey, 2010) mengatakan bahwa *hybrid animation* adalah penggabungan antara dua medium animasi yaitu tiga dimensi (3D) dan dua dimensi (2D). Ia menyatakan bahwa medium ini dapat digunakan secara terpisah namun untuk beberapa kasus banyak orang yang memilih untuk menggabungkan dua medium ini. Ia menyatakan bahwa animasi dua dimensi (2D) adalah gambar-gambar yang pembuatannya menggunakan medium dua dimensi yang biasanya digambar *frame-by-frame* secara tradisional maupun digital. Sedangkan untuk animasi tiga dimensi (3D) adalah gambar-gambar yang pembuatannya menggunakan medium tiga dimensi melalui aplikasi-aplikasi tertentu.

Menurut Hailey ada beberapa alasan seorang animator memilih satu medium dibandingkan yang lain atau bahkan menggabungkannya, yaitu target visual, sesuai dengan cerita yang dimiliki oleh tim, medium seperti apa yang paling tepat dan mendukung cerita serta penyampaian naratif seperti apa yang diinginkan animator. Banyaknya gambar yang harus dibuat, dengan mempertimbangkan jumlah gambar animator juga dapat menentukan medium yang akan mempermudah pekerjaan. Tingkat kesulitan, menentukan medium juga dapat dinilai dari tingkat kesulitan proyek yang dikerjakan, berdasarkan dari tingkat kesulitan tersebut dapat dipertimbangkan medium yang paling tepat untuk mengeksekusi proyek. Kemampuan tim dibandingkan dengan waktu produksi, menyesuaikan kemampuan tim dengan waktu yang diberikan pada produksi. Menyesuaikan dengan kondisi

keuangan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa medium harus menyesuaikan dengan cerita yang dimiliki agar mencapai hasil yang semaksimal mungkin.

2.2. Tokoh dan Perancangan Tokoh

(Corbett, 2013) mengatakan bahwa pada umumnya tokoh dirancang berdasarkan cerita, ketidaksadaran manusia, inspirasi dari musik, seni, alam, dari manusia di kehidupan nyata, dan yang terakhir penggabungan dari beberapa hal. Jika berdasarkan cerita maka tokoh yang dirancang akan mengikuti kebutuhan dari cerita. Ketidaksadaran manusia juga merupakan salah satu sumber pembentukan tokoh, dalam kata lain bisa melalui imajinasi ataupun mimpi. Inspirasi dari musik, seni, alam dan manusia di kehidupan nyata adalah yang paling sering digunakan sebagai acuan untuk membentuk sebuah tokoh, karena dengan memperhatikan lingkungan sekitar maka kita dapat membentuk tokoh yang dekat dengan kehidupan masyarakat. Penggabungan dari beberapa hal misalnya, gabungan dari manusia dengan hewan ataupun bisa juga seperti penggabungan dari manusia dari kehidupan nyata dengan sebuah foto ataupun musik yang kemudian bisa menjadi latar belakang dari tokoh.

2.2.1. Tridimensional Tokoh

Menurut beliau seorang sosok tidak bisa terbentuk secara sendirinya berdasarkan perasaan dan pemikiran orang tersebut melainkan melalui keterikatan dari orang maupun lingkungan disekitarnya, maka visualisasi serta penggambaran dari sebuah

tokoh sangatlah krusial dalam membuat sebuah animasi untuk dapat menyampaikan cara pandang, perasaan serta perilaku dari tokoh tersebut

1. Fisiologi

Menurut Corbett (2013), penampilan fisik dari tokoh tidak hanya sekedar memberikan informasi yang cukup mengenai tokoh tersebut, melainkan bagaimana penampilan dari tokoh bisa menggambarkan kehidupannya secara mendalam, mempengaruhi cara tokoh bertindak serta mempengaruhi reaksi orang lain terhadap penampilan tokoh. Selain itu yang perlu dipelajari lebih mendalam dari fisiologis tokoh bukan sebatas warna rambut, tinggi, berat, dan penampilan fisik yang sangat literal tapi *the senses* (indra), *sex and gender* (seks dan gender), *race* (ras), *age* (umur), *health* (kesehatan), dan *fashion sense* (selera berpakaian).

Beliau menyatakan bahwa *the senses* adalah cara tokoh untuk menginterpretasikan dunia melalui kelima inderanya. Biasanya indra ini digunakan untuk menggambarkan seorang tokoh secara implisit, misalnya ketika ada seseorang yang memiliki bau tubuh yang tidak mengenakan biasanya dihubungkan dengan sesuatu yang juga kurang mengenakan seperti tokoh dalam film *Parasite* (2019) tubuh dari keluarga Kim memiliki bau seperti *semi basement* karena mereka sudah terlalu lama menjadi orang miskin dan tinggal di *semi basement* maka bau itu sudah melekat pada mereka. Kemudian ada *sex and gender* yang menentukan cara tokoh berperilaku melalui gender mereka, laki-laki dan perempuan pasti memiliki pemikiran, perasaan dan perilaku yang berbeda juga. Maka menyesuaikan dengan keinginan dan tujuan yang ingin

dicapai oleh tokoh kemudian menentukan gender yang tepat untuk tokoh. Lalu ada ras yang juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter, hal ini akan menentukan cara tokoh berbicara, bertindak, dan bereaksi terhadap lingkungan sosialnya. Umur dari tokoh juga menentukan bagaimana cara tokoh melihat dunia, seorang anak kecil yang memiliki daya imajinasi sangat tinggi akan memiliki perilaku dan pemikiran berbeda dengan seorang ibu rumah tangga yang setiap harinya hanya memikirkan pekerjaan rumah tangga. Kemudian cara tokoh berpakaian dan berpenampilan sehari-harinya juga menentukan bagaimana kemudian tokoh tersebut diinterpretasikan misalkan seorang pekerja kantoran yang setiap hari berpenampilan berantakan dan tidak mencukur bisa menunjukkan tokoh tersebut malas dan kurang bertanggung jawab.

2. Psikologis

Corbett (2013) mengatakan bahwa psikologis dari karakter berarti melihat lebih dalam dari sebuah tokoh, yang mereka rasakan, pikirkan serta apa yang diinginkan akan mempengaruhi perilaku sebuah tokoh terhadap tokoh lainnya. Ada beberapa hal yang dapat dieksplorasi ketika menentukan psikologis dari tokoh diantaranya (*desire*) keinginan atau apa yang tokoh damba-dambakan. Keinginan akan menunjukkan tujuan dari tokoh yang akan menuntun jalannya sebuah cerita berdasarkan cara dari tokoh untuk mencapai tujuan tersebut meskipun harus melewati halangan dan tantangan. Jalan tokoh untuk mencapai tujuannya pasti akan mengalami hambatan yang biasanya ini dimunculkan dari ketakutan (*fear*) yang membuat tokoh akhirnya sulit untuk

keluar dari zona nyaman mereka. Ketakutan ini bisa berasal dari pengaruh luar maupun dalam diri tokoh itu sendiri. Agar tokoh dapat mengatasi ketakutan mereka pasti dibutuhkan keberanian (*courage*) untuk tokoh akhirnya keluar dari zona nyaman mereka, misalnya tokoh akhirnya terbuka kembali akan kemungkinan adanya cinta yang lain dan melupakan sakit hati yang dulu pernah ia rasakan.

Dalam membangun psikologis tokoh, kurang hidup rasanya jika tokoh tidak diberikan rasa cinta (*love*). Rasa cinta ini tidak selalu berarti mengenai kisah romantis tokoh namun mengenai apa yang ia rasa sangat berharga dalam hidupnya. Kemudian bagaimana kecintaan tokoh pada suatu hal ini akan mempengaruhi keseluruhan hidupnya dan ditunjukkan dari cara karakter berperilaku. Berlawanan dengan rasa cinta sebuah tokoh juga memiliki sesuatu atau seseorang yang sangat ia benci (*hate*). Kebencian bisa menjadi sesuatu yang irasional dan bahkan sesuatu yang tanpa disadari terjadi atau biasanya berbicara mengenai ketakutan secara lebih mendalam atau merefleksikan sifat dari tokoh sendiri, apa yang mereka sembunyikan, rasa bersalah ataupun ketakutan akan kelemahan mereka yang dapat terekspos, maka mereka tanpa sadar menggunakan rasa benci untuk melindungi diri. Hal yang mempermalukan (*shame*) tokoh juga akan merubah kehidupan tokoh kearah yang lebih baik maupun lebih buruk. Biasanya hal ini yang terjadi kepada *villain* atau tokoh jahat dari sebuah cerita, berangkat dari rasa malu mereka ingin membuktikan pada dunia apa yang mereka bisa lakukan dan yang paling klise adalah melakukan balas dendam. Bertolak belakang dengan *shame* sebuah

tokoh juga memiliki (*guilt*) atau kesalahan dimasa lalu yang masih menghantui mereka, seperti melakukan pembunuhan, pengkhianatan, ataupun tindakan kriminal lainnya yang akhirnya perlu disembunyikan tokoh agar tidak merusak hidup yang dimiliki pada masa kini. Penyelesaian dari sebuah masalah bisa dilakukan dengan adanya rasa maaf (*forgiveness*). Dalam pembentukan psikologis tokoh biasanya rasa maaf digambarkan sebagai pernyataan bahwa tokoh sudah merelakan sesuatu dan akhirnya memilih untuk melanjutkan hidupnya tanpa ada beban amarah yang masih dirasa. Tidak ada sesuatu yang sempurna di dunia ini, maka begitu juga dengan kehidupan, sebuah tokoh tidak akan memiliki hidup yang mulus-mulus saja, pasti ada kegagalan dan perjalanan terjal yang akhirnya menuntun tokoh untuk menjadi versi terbaik dari dirinya ataupun sebaliknya. Berlawanan dengan kegagalan ada juga kesuksesan (*success/pride*) yang mempengaruhi gaya hidup tokoh dari sebelum ia merasakan kesuksesan hingga merasakannya kearah yang lebih baik atau bahkan buruk. Selanjutnya sebuah tokoh juga pasti memiliki kepercayaan yang ia pegang (*religion/spirituality*) yang akan mempengaruhi kebiasaan dari tokoh tersebut, tokoh dengan agama katolik dan hindu pasti memiliki pemikiran yang berbeda juga. Kemudian yang terakhir adalah ketakutan terbesar dalam hidup manusia yaitu kematian (*death*) dengan adanya hal ini akan memisahkan tokoh dengan orang tercinta atau bagaimana cara tokoh menghargai kehidupan akan menunjukkan kepribadian tokoh secara lebih mendalam.

3. Sosiologis

Menurut Corbett (2013), ketika psikologis berbicara mengenai kondisi mental dan kepribadian dari tokoh, sosiologis berbicara mengenai bagaimana karakter berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dimulai dengan keluarga, sebuah tokoh pertama kali mengenal dunia ini pasti melalui keluarganya. Cara dari orangtua memperlakukan tokoh juga akan berpengaruh pada cara tokoh memperlakukan orang disekitarnya. Mulai dari pekerjaan kedua orang tua, kemudian cara orang tua tokoh menyelesaikan sebuah argumen juga mempengaruhi kemampuan sosial tokoh. Ketika tokoh tidak memiliki keluarga, biasanya ada sesuatu yang terasa kosong dalam hidup mereka yang biasanya cenderung membuat tokoh menjadi lebih tertutup dan sulit untuk memiliki interaksi sosial dengan orang lain. Selain dari pengaruh orang tua, lingkungan sekitar seperti cara tokoh berperilaku dengan pasangan ataupun teman dekatnya pasti memiliki perbedaan dan hal ini akan mempengaruhi gestur dari tokoh terhadap orang-orang terdekatnya saat ingin menyuarakan pemikirannya. Selain tiga hal di atas, pekerjaan, kelas sosial, tingkat pendidikan, geografis, rumah, dan kebangsaan/suku juga akan mempengaruhi cara tokoh bertindak terhadap lingkungan sekitarnya.

Contohnya, Seperti seorang dokter pasti memiliki cara bertindak yang berbeda dengan seorang pelukis. Meskipun memiliki kemampuan kapasitas otak yang sama, kepintaran mereka ditunjukkan dengan cara yang berbeda, seorang dokter harus selalu terlihat bersih dan profesional setiap saat sehingga

bisa dipercaya sedangkan seorang pelukis biasanya terlihat eksentrik dan bebas mengekspresikan diri mereka.

2.2.2. Archetypes

Menurut Tillman (2019) sifat-sifat dari tokoh dapat digolongkan menjadi beberapa kelompok yang disebut dengan *archetypes*. Sebuah *archetypes* adalah model, sifat atau kebiasaan manusia yang telah disempurnakan sehingga dapat menjadi contoh saat membentuk sebuah tokoh. Berikut ini beberapa *archetypes* yang diciptakan oleh Carl Jung dan sering digunakan saat membentuk tokoh:

1. *The Hero*

Tillman (2019) mendeskripsikan *the hero* adalah sebuah tokoh yang berani, rela berkorban dan mau menolong sesama apapun yang terjadi. Biasanya *the hero* digunakan sebagai protagonis atau tokoh utama dalam sebuah cerita, dimana awalnya tokoh ini dihancurkan atau diusik hingga ia bangkit dari keterpurukannya dan berhasil mengalahkan musuhnya.



Gambar 2.1. The Hero Archetypes
(Creative Character Design Second Edition)

2. *The Shadow*

Setelah memiliki seorang *hero*, dibutuhkan seorang musuh yang akan menjadi lawan darinya atau yang biasa disebut dengan *shadow*. *Shadow* mewakili perasaan tidak mengenakan, kejam, ketidaksenangan, dan kejahatan.



Gambar 2.2. The Shadow Archetypes
(Creative Character Design Second Edition)

3. *The Fool*

The fool adalah tokoh pendamping yang tidak tahu apa-apa dan tanpa sengaja membawa malapetaka bagi tokoh lain. *The fool* biasanya digunakan untuk menguji tokoh utama, bagaimana mereka memperlakukan *the fool* akan merepresentasikan sifat asli mereka.



Gambar 2.3. The Fool Archetypes
(Creative Character Design Second Edition)

4. *Anima/Animus*

Anima/animus menggambarkan kesempurnaan dari seorang manusia, biasanya tokoh ini dibuat sebagai pasangan dari karakter utama maupun audiens karena mereka digambarkan dengan sangatlah rupawan, bertubuh ideal, dan menarik. Tokoh ini digunakan untuk menarik perhatian penonton terhadap cerita.



Gambar 2.4. The Animus/Anima Archetypes
(Creative Character Design Second Edition)

5. *The Mentor*

The mentor adalah tokoh yang muncul untuk memberikan sebuah informasi atau petunjuk yang tokoh utama butuhkan walaupun mereka tidak mau mendengar hal tersebut. *Mentor* biasanya membantu tokoh utama menyadari potensi terbesar mereka dan biasanya diwujudkan dalam sosok seorang yang sudah tua, karena konon semakin besar usia maka itu membuat seseorang menjadi lebih bijaksana.



Gambar 2.5. The Mentor Archetypes
(Creative Character Design Second Edition)

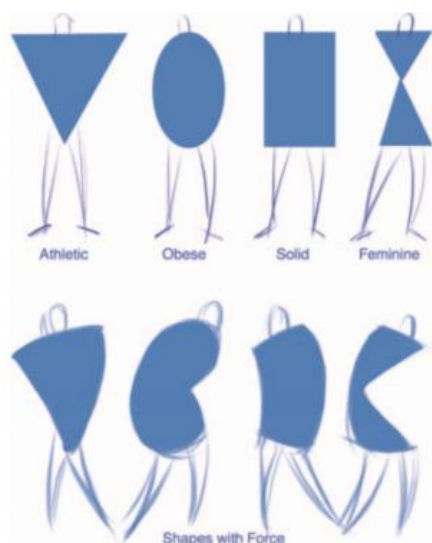
6. *The Trickster*

The trickster adalah sebuah tokoh yang berada di pertengahan antara baik dan jahat dan selalu meminta adanya perubahan, mereka akan melakukan apapun agar sesuatu berjalan sesuai keinginan mereka. Biasanya tokoh ini lah yang mengusik pikiran dari tokoh utama.



Gambar 2.6. The Trickster Archetypes
(Creative Character Design Second Edition)

2.2.3. Bentuk dan Siluet



Gambar 2.7. Bentuk Dasar Tokoh
(Force: Character Design from Life Drawing)

Bancroft (2006) mengatakan bahwa bentuk adalah dasar dari perancangan desain tokoh, keseluruhan bentuk dari sebuah tokoh akan berbicara mengenai karakter mereka tanpa harus dijelaskan dalam sebuah dialog. Dengan adanya bentuk juga

memudahkan *animator* untuk dapat menggambar ulang tokoh dari berbagai *angle* yang berbeda. Menurut Mattesi (2008) berikut ini berbagai macam bentuk serta maknanya:

1. Persegi

Persegi menggambarkan kekuatan, jika dibuat secara horizontal maka akan terasa seperti memberikan dasar dan pondasi, sedangkan secara vertikal memberikan kesan sebuah pilar yang kuat. Menurut Bancroft (2006) biasanya bentuk ini seringkali digunakan untuk tokoh pahlawan super.

2. Lingkaran

Mattesi (2008) mengatakan bahwa lingkaran adalah bentuk yang paling terasa nyaman untuk dilihat dan tidak berbahaya, dengan tidak memiliki sudut sama sekali, lingkaran memberikan kesan halus dan lembut sehingga banyak tokoh dari kartun untuk anak-anak memiliki bentuk dasar lingkaran, misalnya Mickey Mouse.

3. Segitiga

Segitiga ketika ujungnya mengarah ke atas maka akan menunjukkan sebuah kekokohan, sebaliknya jika mengarah ke bawah segitiga memberikan kesan sesuatu yang berbahaya, kegentingan, serta dapat merepresentasikan sebuah tokoh yang atletis. Karena bentuknya yang dinamis serta tajam segitiga seringkali digunakan dalam merancang tokoh penjahat (Mattesi, 2008).

Selain bentuk, dalam perancangan tokoh juga penting untuk mengetahui tentang siluet tokoh. Sloan (2015) mengatakan bahwa siluet digunakan sebagai fondasi untuk menentukan wujud dari sebuah tokoh. Menganalisis siluet dari sebuah tokoh

membantu perancang tokoh untuk menemukan efek dari tokoh terhadap penonton, dengan menghilangkan segala jenis detail serta warna pada tokoh dapat menentukan daya tarik dari sebuah tokoh, mudah dikenali atau tidaknya tokoh tersebut, serta menentukan *angle* yang tepat ketika membuat pose maupun *keyframe* pada sebuah animasi. Beliau juga memaparkan bahwa ada beberapa faktor yang harus dipertimbangkan ketika menganalisis siluet dari tokoh, antara lain:

1. *Recognizability* (mudah dikenali), salah satu aspek terpenting dari sebuah siluet adalah dapat menentukan keunikan dari sebuah tokoh. Bagaimana sebuah tokoh akan terlihat menonjol dibandingkan *background* disekitarnya juga ditentukan melalui siluet tokoh, siluet yang kompleks belum tentu dapat membuat tokoh lebih mudah dikenali, melainkan rancangan yang sederhana lebih mudah untuk dikenali dan diingat.
2. *Hierarchy* (hirarki), siluet juga menentukan bagaimana sebuah tokoh berperilaku serta menunjukkan hubungan dari sebuah tokoh dengan tokoh lainnya. Keterhubungan dari visual tokoh dapat membuat informasi lebih mudah dipahami oleh audiens dengan memberikan petunjuk-petunjuk melalui bentuk serta ukuran dari tokoh. Ada tiga jenis konsep hierarki yang sering digunakan dalam perancangan tokoh yaitu, *kontras* dimana sebuah tokoh lebih mendominasi atau sebaliknya dibandingkan tokoh yang lain, *pengulangan* untuk menunjukkan hubungan dari dari tokoh yang satu dengan yang lainnya, dan *alignment* untuk menunjukkan ketertataan.
3. *Functionality* (fungsi), selain unsur-unsur di atas, penting juga untuk sebuah tokoh memiliki fungsi dari sebuah cerita, dan hal ini didukung dengan

perancangan yang ada, misalnya dengan menambahkan senjata, ataupun kostum.

4. *Metaphor* (metafora), dapat membangun interpretasi dalam penggunaan garis dan bentuk pada tokoh serta bagaimana keseluruhan siluet menentukan sebuah tokoh sebagai metafora. Misalnya sebuah tokoh dengan bentuk bunga dapat melambangkan alam, pertumbuhan, kesuburan, kerapuhan ataupun kecantikan sesuai dengan intepretasi masing-masing audiens.
5. *Dynamism* (kedinamisan), menentukan keluwesan dari sebuah tokoh, dengan memberikan kedinamisan terhadap sebuah tokoh dapat memberikan kesan hidup pada tokoh tersebut sehingga terasa lebih dekat dan diingat oleh penonton.

2.2.4. Proporsi dan Bentuk Tubuh



Gambar 2.8. Perbandingan Proporsi dan Bentuk Tubuh Tokoh

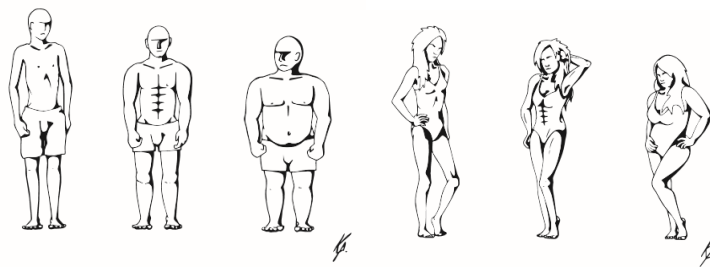
Menurut Sloan (2015), tidak ada manusia di dunia ini yang memiliki proporsi tubuh sama persis, bahkan orang yang mirip satu sama lain pun pasti memiliki proporsi anatomi yang berbeda. Menurut *rules of thumb* idealnya sebuah tokoh memilih

tinggi delapan kepala, namun kembali lagi kepada umur dan gender dari tokoh tersebut. Pada umumnya orang dewasa memiliki tinggi tujuh sampai delapan kepala, remaja enam sampai tujuh kepala, anak-anak lima sampai enam kepala, dan balita empat sampai lima kepala. Terlepas dari semua prinsip dari pengukuran tersebut, dalam membentuk tokoh akan kembali lagi kepada hal-hal yang mempengaruhi pertumbuhan tokoh seperti gen, umur, gender, ras, dan segala sesuatu yang mendukung kepentingan cerita.

Beliau juga mengatakan selain proporsi tubuh, penting juga bagi seorang perancang tokoh untuk mengetahui tentang bentuk tubuh manusia. Sistem yang paling sering digunakan dalam mengelompokkan jenis tubuh manusia adalah melalui jumlah otot serta lemak yang ada dalam tubuh dan dikenal dengan istilah *somatotypes*. Berdasarkan faktor ini ada tiga jenis bentuk tubuh manusia, yaitu:

1. *Ectomorphs*, bentuk tubuh ini biasanya dimiliki oleh orang-orang yang dianggap “ringan”, dengan tulang yang kecil serta massa otot yang tidak terlalu besar. Biasanya orang yang memiliki bentuk tubuh ini memiliki bahu yang tajam serta lemak tubuh yang tidak terlalu banyak dikarenakan metabolisme yang tinggi, dan umumnya memiliki anggota tubuh yang jenjang serta tinggi dibandingkan rata-rata.
2. *Mesomorphs*, orang-orang dengan tulang yang besar biasanya dimasukkan ke dalam kategori ini, sejak dasarnya memiliki bentuk tubuh yang atletis, orang-orang dalam kategori ini memiliki lemak tubuh yang sedikit serta otot mereka lebih besar dan terbentuk.

3. *Endomorphs*, orang-orang dalam kategori ini biasanya memiliki massa lemak tubuh yang lebih besar dibandingkan massa otot, mereka cenderung lebih sulit untuk menurunkan berat badan dibandingkan tipe tubuh *ectomorph* dan *mesomorph*. Biasanya mereka lebih pendek, bulat, kekar, dan kemungkinan memiliki tangan serta kaki yang kuat.



Gambar 2.9. Bentuk Tubuh *Ectomorph*, *Mesomorph* dan *Endomorph*
(Virtual Character Design: for Games and Interactive Media)

Walaupun kategori-kategori ini mendeskripsikan bentuk tubuh manusia pada umumnya, namun belum tentu semua manusia hanya memiliki satu kategori tubuh saja, biasanya ada manusia yang memiliki kategori tubuh kombinasi dari dua jenis *somatotype*. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh perancang tokoh untuk mengkomunikasikan keunikan dari tokoh terhadap audiens melalui interpretasi serta pandangan yang ada mengenai bentuk tubuh. Misalnya, jenis tubuh *ectomorph* dapat membentuk makna seperti kebijaksanaan, kontrol terhadap emosi, introversi, perpindahan, intensitas serta kreativitas. Sedangkan orang dengan bentuk tubuh *mesomorph* dapat dimaknai dengan keberanian, petualang, dominasi, ketegasan, kompetitif, serta kecenderungan untuk mengambil resiko. Terakhir *endomorph* biasanya dihubungkan dengan tokoh yang lucu, mudah disukai, memiliki selera humor yang baik, toleransi, mudah bersosialisasi serta kuat.

2.2.5. Warna

Sloan (2015) menjabarkan bahwa warna juga mengambil peran penting untuk mengkomunikasikan ide visual melalui tokoh yang ada, maka penting bagi perancang tokoh untuk mengerti mengenai teori warna. Warna dapat digolongkan menjadi tiga kategori yaitu, merah, kuning dan biru sebagai warna primer, hijau, orange dan ungu sebagai warna sekunder, kuning-orang, merah-orange, dan merah keunguan sebagai warna tersier. Warna-warna ini kemudian disusun hingga membentuk sebuah *color wheel* yang nantinya dapat digunakan sebagai panduan perancang tokoh untuk menentukan warna pada tokoh.

Dalam penggunaannya tokoh memiliki beberapa komponen, antara lain *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* umumnya adalah semua warna yang kita lihat sehari-harinya, semua warna tersebut kemudian digolongkan menjadi delapan *hue* yaitu, merah, orange, kuning, hijau, biru, ungu dan magenta. Warna-warna tersebut kemudian dapat diasosiasikan dengan penampilan dari tokoh, pada dasarnya warna dalam hubungannya dengan tokoh dapat dibagi menjadi warna hangat (magenta hingga kuning) dan warna dingin (hijau sampai ungu). Warna dingin biasanya dihubungkan dengan ketenangan, objektivitas, kenyamanan, serta keterpeliharaan, sedangkan warna hangat diasosiasikan dengan hasrat, optimisme, dan kegembiraan. Selain *hue* kemudian dalam komponen warna juga ada yang dikenal dengan *value*, komponen warna ini dihubungkan dengan terang dan gelap dari sebuah warna atau bagaimana sebuah cahaya merefleksikan warna tersebut. *Value* juga dapat diartikan sebagai perbandingan warna dari hitam hingga mencapai titik tertingginya yaitu putih. *Hue* jika digabungkan dengan *value* yang tinggi dengan *saturation* yang

cukup rendah akan menghasilkan warna-warna pastel yang sangat cocok digunakan untuk melambangkan tokoh yang ceria, lembut, dan polos sehingga warna-warna ini banyak ditemui pada animasi yang target audiens nya berusia masih muda, sebaliknya *value* yang rendah akan menghasilkan warna-warna yang lebih natural dan gelap mengarah ke warna-warna tanah. *Value* juga dapat digunakan untuk menciptakan kontras antara tokoh yang satu dengan yang lainnya. Selain kedua komponen tadi, ada satu jenis komponen terakhir yaitu *saturation*, dengan komponen ini sebuah warna dapat terlihat lebih cerah maupun kusam atau pudar. Dengan saturasi yang tinggi warna dapat terlihat lebih berani, mencolok, terlihat tidak natural sehingga seringkali digunakan untuk tokoh yang menggebu-gebu dan memang mencolok penampilannya, sedangkan dengan saturasi yang rendah, sebuah tokoh akan terlihat lebih halus, natural, dan realistis.

Sloan (2015) menjabarkan bahwa masing-masing warna dan komponennya memiliki efek yang berbeda-beda terhadap audiens, warna-warna ini kemudian dikombinasikan sehingga membentuk skema warna.

2.2.6. Hirarki Tokoh

Bancroft (2006) mengatakan bahwa dalam merancang tokoh juga penting untuk mengetahui hirarki tokoh yang biasanya mengacu pada tingkat kesederhanaan atau realisme yang diciptakan bagi setiap tokoh sesuai dengan peran dan fungsinya bagi cerita. Ia kemudian menyebutkan ada 6 kategori dari perancangan tokoh:

1. *Iconic*

Pada kategori ini tokoh akan dirancang dengan sangat sederhana, *stylized*, namun tidak begitu ekspresif, dan biasanya memiliki mata yang hanya

menunjukkan bola matanya saja tanpa pupil, contohnya seperti *Mickey Mouse* dan *Hello Kitty*.



Gambar 2.10. Iconic
(Creating Character with Personality)

2. *Simple*

Biasanya sangat *stylized* dan memiliki rancangan wajah yang lebih ekspresif dibandingkan *iconic*. Tokoh dengan kategori ini seringkali ditemui pada acara televisi maupun *website*, contohnya seperti *Fred Flintstone*, *Sonic the Hedgehog*, dan *Dexter's Lab*.



Gambar 2.11. Simple
(Creating Character with Personality)

3. *Broad*

Pada kategori ini tokoh dirancang jauh lebih ekspresif dari kedua kategori di atas, rancangan ini biasanya digunakan pada tokoh yang memiliki *gesture* tubuh yang lebar. Biasanya tokoh dalam kategori ini memiliki mata dan mulut yang sangat besar agar dapat menunjukkan ekspresi wajah secara ekstrim, contohnya seperti *Roger Rabbit*.



Gambar 2.12. Broad
(Creating Character with Personality)

4. *Comedy Relief*

Tokoh dengan kategori ini biasanya dirancang untuk jenis *archetype sidekick* yang tidak terlalu memiliki rancangan yang berlebihan namun harus dapat menyampaikan humor melalui akting serta dialog yang ada, contohnya seperti *Nemo*, *Mushu* dan *Krunk*.



Gambar 2.13. Comedy Relief
(Creating Character with Personality)

5. *Lead Character*

Memiliki ekspresi wajah, akting serta anatomi yang realistis dengan tujuan agar tokoh ini dapat lebih terhubung dengan penonton, contohnya seperti *Sleeping Beauty*, *Cinderella*, dan *Moses* dari film *Prince of Egypt*.



Gambar 2.14. Lead Characters
(Creating Character with Personality)

6. *Realistic*

Pada kategori ini perancangan difokuskan pada jenis visual yang realistis namun dengan sedikit menambahkan rancangan karikatur agar tidak terlihat terlalu kaku. Biasanya sering ditemui pada rancangan tokoh monster, komik, dan animasi, contohnya seperti tokoh *The Princess* dalam film *Shrek*, serta kebanyakan tokoh komik.



Gambar 2.15. Realistic
(Creating Character with Personality)

2.3. Monster

Menurut Alegre (2015) monster merupakan segala sesuatu yang lahir dengan “*tidak normal*” atau bisa dikatakan juga sesuatu yang melanggar alam dan kodrat yang seharusnya. Dalam media naratif seperti film dan komik monster seringkali digunakan sebagai penambah elemen seram, hal ini menimbulkan kontroversi dimana banyak orang beranggapan bahwa dengan adanya monster dalam film atau komik dapat mempengaruhi daya pikir dan imajinasi dari anak kecil. Salah satu medium naratif yang seringkali menggunakan monster sebagai alat untuk bercerita

adalah dongeng. Pada dongeng seringkali ditemui sosok monster yang menurut Bruno Bettelheim (seorang *psychologist*) dapat menuntun moral dari seorang anak. Dengan adanya monster, seorang anak kecil dapat menyerap moral dari sebuah cerita dengan lebih baik, dimana biasanya monster dilambangkan sebagai sosok yang seram dan jahat, maka tanpa disadari anak akan menghindari dirinya untuk melakukan kejahatan seperti yang dilakukan oleh sesosok monster.

2.4. Emosi Dasar Manusia

Menurut Ekman (2003) emosi adalah proses bagaimana tubuh bereaksi terhadap suatu kejadian atau situasi tertentu. Dari berbagai macam emosi yang dialami oleh manusia, Ekman kemudian mengelompokkan emosi tersebut menjadi 6 yaitu *happiness, anger, sadness, disgust, surprise, dan fear*.

2.4.1. Anger

Anger adalah jenis emosi yang paling berbahaya, karena ketika sedang marah manusia akan cenderung untuk tidak bisa mengendalikan dirinya sehingga memiliki kemungkinan untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun verbal. *Anger* biasanya dapat timbul akibat beberapa faktor yaitu, merasakan frustrasi ketika aktivitas maupun tujuan yang ingin dicapai mengalami hambatan atau gangguan, hal ini kemudian berujung pada seseorang untuk menyalurkan ke-frustasiannya kepada benda ataupun sesuatu yang merepresentasikan pengganggu tersebut. Kedua *anger* juga dapat timbul ketika seseorang terprovokasi melalui ancaman kekerasan, yang kemudian akan cenderung berujung pada kekerasan juga sebagai jalan penyelesaiannya. Ketiga, selain kekerasan secara non-verbal, seseorang juga

dapat merasakan marah ketika dirinya mengalami kekerasan secara verbal yang biasanya akan berpengaruh kepada psikologis dari orang tersebut. Keempat, *anger* juga dapat timbul dari ketika seseorang mengamati perilaku dari orang lain yang menurutnya melanggar nilai-nilai moral yang selama ini ia percaya. Dalam bukunya Ekman juga menjelaskan mengenai *facial expression* ketika seseorang sedang dalam keadaan marah, menurut beliau ciri-ciri dari ekspresi marah adalah ketika alis condong mengarah ke satu sama lain, memunculkan kerutan pada dahi, kemudian pada mulut biasanya bisa terlihat datar hingga membuka ketika seorang berteriak untuk melampiaskan kemarahannya.

Plutchik dalam bukunya yang berjudul *Theory of Emotion* yang dirilis pada tahun 1980, membuat suatu teori yang bernama *Wheel of Emotion* dimana dalam “roda” tersebut terdapat progresi emosi yang umumnya terjadi pada manusia dimana salah satunya adalah *level of anger*. Berikut ini adalah tahapan kemarahan yang dialami setiap manusia:

1. *Annoyance*

Annoyance adalah bentuk *anger* yang masih belum berbahaya, tahap ini merupakan tahap dimana tindakan atau perkataan yang dinilai kurang menyenangkan memicu timbulnya kekesalan dalam diri seseorang. Pada tahap ini manusia masih memiliki kontrol terhadap dirinya sendiri dan tindakan terburuk yang akan terjadi hanyalah sekedar kekerasan secara verbal.

2. *Restrained Anger*

Tahap dimana seorang manusia hampir kehilangan kontrol atas dirinya sendiri. Pada tahap ini emosi *anger* bercampur dengan *fear* yaitu, ketakutan akan

terjadinya kekerasan, akibat dari kekerasan tersebut, kehilangan kendali terhadap diri dan takut membahayakan target amarah.

3. *Anger*

Tahap dimana seseorang mulai kehilangan kontrol atas emosinya sendiri. Tindakan terburuk yang dapat terjadi pada tahap ini adalah kekerasan secara fisik atau mengarahkan emosi tersebut terhadap benda-benda disekitarnya, namun tindakan ini tidak akan membahayakan hidup seseorang. Biasanya tahap ini terjadi ketika seseorang merasa terserang baik secara verbal maupun non-verbal.

4. *Rage*

Rage adalah tahapan *anger* yang paling berbahaya, karena pada tahap ini seseorang benar-benar kehilangan kontrol terhadap dirinya sehingga dapat mengancam nyawa seseorang. Manusia yang sudah mengalami *rage* akan kehilangan akal sehatnya dan akan menyerang target amarahnya hingga menghilang.



Gambar 2.16. *Wheel of Emotion*
(Theory of Emotion)