

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Dalam bukunya Wright (2005) mengatakan bahwa, *animate* berasal dari kata latin yang berarti *animare* yang artinya untuk memberi kehidupan atau memberi nafas pada sesuatu yang mati. Maksudnya dalam konteks animasi adalah, sebuah gambar yang mati dibuat seolah-olah hidup. Bagaimana caranya? Dengan menunjukkan sekuens gambar dengan cepat untuk membuat sebuah ilusi pergerakan.

Dalam bukunya, Williams (2002) mengatakan bahwa sejak zaman ribuan tahun nenek moyang sudah berusaha untuk menghidupkan gambar-gambar yang mati menjadi bergerak. Dari pot yang memiliki pola gambar, Tembok yang menunjuka fase-fase pergerakan sampai ke teknologi animasi yang dapat memperlihatkan pergerakan animasi singkat seperti ‘*Crystaloid*’ atau ‘*The Praxinoscope*’ yang dibuat oleh Emile Reynaud pada 1877. Usaha tersebut adalah salah satu bagian dari sejarah film yang membuat film animasi nyata sampai sekarang.

Beliau menuliskan bahwa, pada 1896 terjadinya sebuah wawancara yang di mana itu menjadi sebuah awal dari perkembangan animasi pada jalan yang benar. Dengan Thomas Edison dan James Stuart Blackton, setelah wawancara tersebut terbentuklah animasi pertama yang menjadi akar dari awal film animasi. Dari film yang dibentuk oleh Disney, MGM, Warner Brothers, dan masih banyak lagi. Namun setelah selesainya perang dunia ke-2, munculnya televisi menjadi sebuah perubahan dalam animasi, dan orang-orang ingin mengkonsumsi media dengan

mudah pada televisi. Dari itu, animasi harus memiliki gaya yang simpel dan juga dapat cepat diproduksi.

2.1.1. Animasi 2D

Seperti pada awal, animasi adalah sebuah proses penghidupan gambar mati. Menurut Roberts (2007), animasi 2d, terdiri dari sekuens gambar yang dimainkan dari satu ke gambar berikutnya dengan cepat untuk menunjukkan sebuah ilusi gerak, dengan menggunakan proses gambar dari *frame* ke *frame* selanjutnya. Animasi 2d dapat bersifat digital atau tradisional. Digital berarti Digambar melalui computer, sedangkan tradisional Digambar melalui kertas, yang lalu di mana akan dibetulkan dan diperindah dalam komputer.

Heginbotham (2019) Mengatakan bahwa animasi 2d pada awalnya dilakukan dengan menggunakan plastic yang bernamakan cel. Dari situ, *cel animation* muncul sebagai sebuah seni membuat animasi 2d. beliau mengatakan bahwa animasi 2d adalah sebuah ilusi gerakan yang dibuat dari setiap gambar pada frame, namun pada animasi 2d, gambar tersebut digambar setiap frame untuk membuat ilusi tersebut. *Cel animation* adalah sebuah proses tradisional yang di mana animasi dibuat pada kertas, namun pada saat ini, animasi 2d sudah menggunakan alat alat digital, meskipun begitu beliau mengatakan bahwa proses pembuatan animasi 2d masih tetap sama, hanya saja animator dibantu dengan software software yang canggih.

2.1.2. Motion Graphic

Menurut Schlittler (2015), *motion graphic* adalah sebuah seni yang menggabungkan animasi dan desain grafis untuk memberikan informasi atau untuk

berkomunikasi kepada penonton. Artinya, sebuah animasi dibentuk untuk mengikuti kenyataan dan gerakan, yakni memberikan ilusi kehidupan. Beliau mengatakan *motion graphic* menggunakan animasi sebagai Teknik, memungkinkan orang desain grafik untuk berkomunikasi melalui gerakan. Beliau melanjutkan bahwa pada proses pembuatan *motion graphic* secara digital adalah kegunaan manipulasi *keyframe* dan komposisi gambar. Dari hal tersebut, sebuah animasi terbentuk, dan beliau mengatakan bahwa *motion graphic* memiliki beberapa perbedaan dengan animasi sendiri, yakni *motion graphic* berupa fungsional, informasional; *keyframe based*, tipografi, eksperimental, rasional, bentuk yang pendek, efek film, tertangkap kamera, terkomposisi, dan spasial. Di lain sisi animasi itu sendiri berupa naratif, penghibur, dilakukan secara *frame by frame*, memiliki tokoh, adanya karikatur, kegunaan emosi untuk mengikat penonton, film yang biasanya dalam bentuk Panjang, memiliki efek dramatic, dibentuk, terdiri dari komposisi, dan teatrikal.

2.1.3. Animasi 3D

Menurut Beane (2012), animasi 3d adalah sebuah animasi yang dibentuk dengan menggunakan *software* dan *hardware* 3d, mau dalam bentuk digital maupun nyata. Animasi 3d dapat digunakan sebagai banyak sekali media namun fungsi utama dari sebuah animasi 3d adalah pergerakan dan penganimasian yang di mana banyak industry gunakan. Beliau menjelaskan bahwa ada banyak sekali kegunaan dari animasi 3d, dari media penghibur, gambaran ilmiah dan banyak lagi. Sebagai media penghibur, media yang digunakan untuk menayangkan animasi 3d adalah film, televisi, video game dan periklanan beliau mengatakan.

Beliau juga menjelaskan bahwa sejarah animasi 3d berawal 80 tahun lalu, di mana pada saat itu, sebuah computer yang dapat digunakan untuk membuat model 3d muncul. Beliau melanjutkan bahwa, banyak sekali konsep konsep seperti shader, rendering dan sebagainya muncul juga pada saat awal awal perkembangan animasi 3d berjalan. Semakin kecil dan cepat teknologi, dan sekarang animasi 3d dapat dibuat hanya dengan menggunakan alat yang sebesar tas 15 inci. Namun bukan berarti animasi menjadi semakin gampang, karena ada banyak sekali bagian yang mencakup pembuatan animasi 3d terutama dalam skala besar.

Menurut Beane (2012), ada banyak sekali proses pembuatan animasi 3d. dimulai dari *pre-production* yang di mana ide, cerita, tokoh, *storyboard*, animatic, dan desain dibuat. Kedua adalah *production*, di mana tahap pembentukan, penambahan tekstur, pemberian tulang (*Rigging*), penggerakan tokoh, pemberian *visual effect*, pencahayaan dan rendering. Terakhir adalah *post production*, di mana *compositing*, penambahan vfx, pembetulan warna dan lalu jadilah hasil akhir. Proses ini dibagi menjadi 2 tim, manajemen dan seniman. Manajemen adalah orang yang berhubungan dengan investor, pembelian software, lisensi dan segala macam benda yang akan digunakan dalam pembuatan animasi. Seniman adalah sekelompok orang yang membuat desain tokoh, model 3d tokoh, tekstur dan berbagai macam proses dalam pembentukan animasi.

2.2. Character Design (Perancangan Tokoh)

Dalam buku “*Character Design from Life Drawing*” Mattesi (2008) mengatakan bahwa, sebuah perancangan tokoh (*Character Design*) adalah sebuah proses di

mana, tokoh dibentuk berdasarkan sikap, gaya gerak, bentuk tubuh, dsb pada sebuah tokoh yang ingin dibuat. Artinya, sebuah tokoh harus memiliki perancangan yang matang agar dapat tersampaikan dengan baik. Beliau juga mengatakan bahwa sebuah tokoh harus memiliki sebuah cerita yang dapat disampaikan melalui visualisasi tokoh tersebut. Tokoh harus dapat menceritakan sebuah cerita tanpa disampaikan melalui tulisan atau perkataan, maupun tokoh tersebut adalah jahat atau baik. Beliau juga mengatakan bahwa, perancangan tokoh itu selalu mengenai cerita sama seperti visualisasi gambar. Dari situ, sebuah perancangan tokoh tidak boleh memiliki unsur-unsur yang jauh dari ceritanya.

Tillman (2011), dalam bukunya ia menuliskan bahwa sebuah character design harus memiliki prinsip inti yang baik. Inti tersebut adalah *Archetype*. Prinsip ini merepresentasikan personalitas dan sifat tokoh yang dikenali manusia. Walaupun begitu, beliau mengatakan bahwa berbagai macam *archetype* dapat muncul dalam cerita. Prinsip ini dibutuhkan untuk membuat cerita berjalan maju, dan cerita pribadi tokoh membuat kemajuan tokoh yang baik. Beliau mengatakan bahwa cerita adalah bagian kedua yang membuat tokoh bagus. Berikanlah waktu dan upaya untuk membentuk latar belakang tokoh dan sifat unik tokoh yang ingin dibikin, dengan begitu, tokoh dapat divisualisasikan dengan lebih kuat.

Beliau melanjutkan bahwa selain *archetype*, tokoh juga harus dapat dirancang berdasarkan pertanyaan yang sering digunakan yaitu 5W1H. *Who, what, when, where, why* dan *how* merupakan pertanyaan yang harus dapat dijawab sebelum perancangan masuk ke dalam tahap visualisasi. Beliau melanjutkan bahwa, sebuah tokoh sangat jarang memiliki visualisasi yang menonjol tanpa memiliki latar

belakang yang utuh. Beliau mengutip David Silva, bahwa membuat tokoh terlebih dahulu akan membuat tantangan pada bagian penceritaan, namun membuat cerita terlebih dahulu akan membuat tantangan dalam menggambar sebuah tokoh yang baik. Dari sini dapat disimpulkan bahwa, latar belakang yang kokoh dapat membuat tokoh yang kuat.

2.2.1. Three-Dimensional Character

Menurut Frey (1987), *three-dimensional character* adalah sebuah tokoh yang lebih susah untuk bahas melainkan *uni-dimensional character*. *Three-dimensional character* adalah tokoh yang memiliki motif yang kompleks, keinginan yang menyimpang, dan hidup memiliki dan ambisi. Beliau mengutip dari Lajos Egri dari buku “*The Art of Dramatic Writing*” (1946), bahwa dimensi dalam *three-dimensional character* adalah fisiologi pada dimensi pertama, sosiologi pada dimensi kedua, dan psikologi pada dimensi ketiga. Beliau juga mengutip dari George Baker, dari buku “*Dramatic Technique*” (1919), mengatakan bahwa, tokoh harus dapat dipahami oleh sang pencipta secara mendalam untuk membuat cerita yang baik.

Menurut beliau, dimensi pertama yaitu fisiologi pada tokoh merupakan tinggi, berat badan, umur, jenis kelamin, ras, kesehatan, dsb dari sang tokoh. Sebagai contoh, seperti di manakah orang orang akan berada jika mereka memiliki perbedaan? Beliau mengatakan tentu saja tidak, bukan saja profesi mereka menjadi salah satu hal yang berubah namun sifat mereka juga dapat berubah karena perbedaan tersebut. Beliau mengatakan, cakap atau jelek, tinggi atau pendek,

gemuk atau kurus, semua ini dapat mengubah perkembangan suatu tokoh sama seperti di dunia nyata. Beliau mengatakan bahwa masyarakatlah yang membentuk karakteristik seseorang melalui penampilan, ukuran, jenis kelamin, bentuk tubuh, warna kulit, bekas luka, disabilitas, dan sebagainya. Beliau mengatakan bahwa, untuk mengenal tokoh secara penuh, pencipta harus mengetahui fisiologi tokoh yang dibentuknya secara penuh.

Dimensi kedua yaitu sosiologi. Sosiologi bersangkutan dengan kelas social tokoh, lingkungan di mana tokoh bertumbuh, tempat di mana tokoh sekolah, paham politik mana yang sang tokoh ikuti, mengikuti gereja atau tidak, sikap orang tua pada saat mendidik sang tokoh, kebebasan tokoh hargai atau tidak, apakah tokoh memiliki teman yang sedikit atau banyak dan seterusnya. Beliau mengatakan bahwa untuk mengetahui tokoh yang dibentuk, pencipta harus mengetahui akar dari asal sikap dan sifat tersebut berasal. Tokoh manusia diasah oleh sosiologi penempatan di mana sang tokoh dibentuk, mau itu manusia asli atau tokoh yang dibuat. Beliau melanjutkan bahwa, jika sang pencipta tidak mengetahui dinamika perkembangan tokoh, akan susah untuk penonton mengetahui motivasi sang tokoh dengan jelas. Beliau mengatakan bahwa motivasilah yang membentuk konflik dan ketegangan naratif dalam cerita, dan itulah yang dapat membuat sebuah cerita sukses (Frey 1987).

Beliau mengatakan bahwa dimensi ketiga adalah psikologi. Sebuah produk yang muncul dari fisiologi dan sosiologi sang tokoh. Dalam psikologi dapat ditemukan ketakutan dan kegilaan, kompleksitas, larangan, pola dari perasaan bersalah dan keinginan, mimpi, dan masih banyak lagi. Beliau mengatakan yang

masuk ke dalam dimensi ini juga adalah IQ, kemampuan, spesialisitas, pemikiran, kebiasaan, kecenderungan untuk marah, kepekaan, talenta, dan lainnya.

Semua penjelasan di atas ini menurut Egri (1946), adalah dimensi dimensi ini merupakan sebuah struktur tulang yang membentuk sebuah tokoh, ataupun juga dapat kita teliti bahwa dimensi-dimensi ini juga dapat kita lihat dalam manusia pada dunia nyata. Seorang pencipta tokoh harus membuat tokoh berdasarkan dimensi dimensi ini untuk menghasilkan tokoh yang kokoh.

Meskipun begitu, menurut Frey (1987), pencipta tidak perlu menjadi seorang psikologis seperti Freud atau Jung, juga pencipta tidak perlu dapat membedakan psikopat dan orang penderita skizofrenia. Beliau mengatakan bahwa pencipta harus dapat mengetahui sifat alami dari manusia dan mengerti mengapa orang akan melakukan apa yang mereka lakukan, dan apa yang mereka katakan. Beliau mengatakan bahwa buatlah dunia sebagai lab uji sains. Teman mu ingin berhenti bekerja, tanyalah mengapa, tanyalah mengapa seorang dokter gigi ingin mengambil profesi yang sehari-hari berurusan dengan gigi, dan sebagainya. Dari situ, sebuah tokoh dapat dibentuk melalui ciri-ciri yang didapatkan dari pertanyaan tersebut dan membuat sebuah tokoh yang baik. Beliau memberi contoh, bahwa Grace Metalious, menggunakan karakteristik teman dan tetangga di daerah rumahnya, walaupun ia kehilangan beberapa teman, tetapi beliau mengatakan bahwa Grace membuat sebuah novel yang sangat bagus.

Beliau melanjutkan bahwa sebuah cerita yang sukses itu harus dapat memberikan percikan kepada penonton. Dari situ beliau mengatakan bahwa tokoh

harus memiliki karakteristik dinamik dibandingkan karakteristik yang statik. Beliau melanjutkan bahwa tokoh dapat memiliki *three-dimensional* yang baik dan tetap menjadi tokoh yang pasif dalam cerita. Beliau mengatakan bahwa tokoh yang statik itu dapat membuat cerita menjadi buruk, dan beliau mengatakan bahwa kebanyakan dari tokoh yang statik, akan mati bahkan sebelum tokoh tersebut muncul di dalam tulisan. Sebuah cerita membutuhkan tokoh yang dinamik, hidup memiliki gairah dan emosi. Beliau mengatakan buatlah sebuah tokoh, setidaknya tokoh utama sebagai tokoh yang dinamik dan memiliki emosi membara-bara.

Frey (1987) melanjutkan bahwa, setelah pencipta telah selesai membuat sebuah tokoh, pencipta harus dapat melihat, berbicara, dan sebagainya sebagai tokoh yang telah dibuat. Beliau mengatakan jika pencipta masih kurang memahami tokoh yang telah dibuatnya, coba lakukan sedikit psikoanalisis, taruhlah sang tokoh kesebuah sofa, dan bertanyalah kepada sang tokoh. Beliau mengatakan seperti berikut, agar pencipta dapat memahami tokoh lebih dalam lagi dengan pertanyaan yang ditanya.

Beliau melanjutkan, tokoh fiksi harus melampaui manusia. Tokoh harus dapat dengan efisien menyelesaikan sebuah masalah. Oleh karena itu, sebuah kapasitas harus ada pada sebuah tokoh. Prinsip dari kapasitas ini, sebuah tokoh tidak selalu perlu pada kapasitas yang penuh melainkan pada kemampuan kapasitas sang tokoh. Sang tokoh dapat terlihat lemah, tetapi secara dramatis, sang tokoh bisa menjadi kuat dalam adegan dramatis tersebut. Beliau mengatakan bahwa tokoh akan melakukan hal yang berada pada kapastias mereka untuk menyelesaikan suatu masalah. Tetapi, beliau mengatakan bahwa kapasitas tersebut tidak dapat menjadi

sesuatu yang statik, kapasitas bisa bertumbuh bersama sang tokoh menjadi semakin besar atau semakin kecil tergantung perkembangan tokoh. Dari situ tokoh dapat dibentuk dengan baik dan benar.

2.2.2. Hierarki Tokoh

Menurut Bancroft (2006), sebelum merancang sebuah tokoh hierarki sebuah tokoh harus diputuskan. Beliau mengatakan bahwa di dalam desain, yang dimaksud sebagai hierarki adalah perbedaan level antara kesederhanaan dan realisme di dalam perancangan tokoh dan kebutuhan tokoh di dalam sebuah cerita. Dari situ beliau mengatakan ada 6 kategori awal di perancangan tokoh.

1. *Iconic*

Beliau mengatakan bahwa desain seperti ini sangatlah simpel dan lebih dekat ke grafis. Sangat bergaya tetapi kurang ekspresif.



Gambar 2.1 Contoh Iconic
(Creating Character with personality, 2006)

2. *Simple*

Beliau mengatakan hierarki ini sangatlah bergaya, tetapi lebih memiliki wajah yang ekspresif daripada tokoh *iconic*.



Gambar 2.2 Contoh *Simple*
(Creating Character with Personality, 2006)

3. *Broad*

Beliau mengatakan hierarki ini lebih ekspresif dibandingkan 2 hierarki pertama, dan tidak didesain untuk akting monoton tetapi untuk lebih ke pengambilan kartun.



Gambar 2.3 Contoh *Broad*
(Creating Character with Personality, 2006)

4. *Comedy Relief*

Beliau mengatakan hierarki tokoh ini lebih menunjukkan humor melalui acting dan dialog daripada gerakan visual seperti *broad hierarki*.



Gambar 2.4 Contoh *Comedy Relief*
(Creating Character with Personality, 2006)

5. *Lead Character*

Beliau mengatakan hierarki tokoh ini sangat realistis dalam ekspresi wajah, acting, dan anatomi. Pada hierarki ini, penonton harus dapat terhubung ke tokoh, jadi mereka harus bisa mengeskpresikan emosi seperti manusia.



Gambar 2.5 Contoh *Lead Character*
(Creating Character with Personality)

6. Realistic

Beliau mengatakan hierarki terakhir ini memiliki skala realisme tertinggi, sedikit lebih rendah dibandingkan foto-realisme tetapi masih ada gaya karikatur desain.



Gambar 2.6 Contoh *Realistic*
(Creating Character with Personality, 2006)

2.2.3. Bentuk

Menurut Tillman (2011), bentuk adalah sebuah fundamental yang menetapkan benda tertentu. Dari situ bisa ditetapkan bahwa sebuah bentuk memiliki peran yang penting untuk menetapkan sebuah tokoh dalam sifat dan karakteristik. Beliau menjelaskan bahwa ada 3 bentuk awal yang penting dalam bentuk fundamental.

Menurut Bancroft (2006), bentuk dasar memberikan tanda visual untuk mendeskripsikan sebuah tokoh. Bentuk menjadi fondasi pada sikap dan personalitas tokoh.

1. Kotak

Tillman (2011) mengatakan bahwa, kotak memberikan kesan kestabilan, kepercayaan, ketulusan, aturan, kesesuaian, keamanan, kesamaan, dan

kejantanan. Semua tersebut adalah sesuatu yang paling umum muncul dalam pikiran orang-orang pada saat mereka memikirkan tentang bentuk kotak. Bancroft (2006) mengatakan bahwa kotak biasanya memberikan kesan dapat diandalkan, kekukuhan, atau bermain berat.

2. Segitiga

Tillman (2011), mengatakan segitiga memberikan kesan aksi, agresi, kekuatan, kelicikan, konflik, dan ketegangan. Bancroft (2006) mengatakan bahwa, segitiga memberikan kesan tokoh sebagai orang yang jahat dan mencurigakan.

3. Bulat

Sedangkan bulat menurut Tillman (2011), memberikan kesan kepenuhan, keanggunan, kesenangan, kenyamanan, kesatuan, perlindungan, dan kekanak-kanakan. Bancroft (2006) mengatakan bahwa, secara umumnya bentuk bulat memberikan kesan lucu, mudah dipeluk, dan baik.

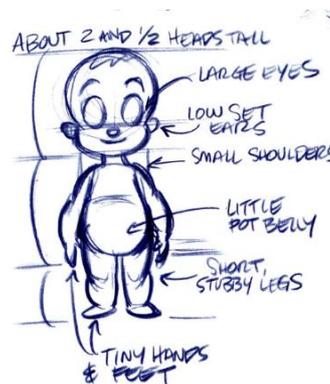
2.2.4. Usia dan Proporsi Tubuh

Menurut Bancroft (2006), salah satu kesulitan yang dialami oleh banyak orang adalah, karakter tampak jauh dari umur yang diinginkan. Beliau mengatakan, ada 3 elemen besar yang dapat dilihat untuk mendesain sebuah tokoh, yaitu ukuran, bentuk, dan banyaknya detail. Dari situ beliau menjabarkan umur sebagai berikut

1. Bayi

Dalam gaya apapun bayi didesain, dibutuhkan garis lengkung dalam tokoh, karena beliau mengatakan, itulah yang membentuk bayi. Bayi

memiliki kepala yang besar yang di mana nanti badan akan mengikuti pada saat pertumbuhan. Beliau mengatakan bahwa untuk mendesain tokoh bayi, dibutuhkannya pemikiran yang simpel, jelas, dan bulat.



Gambar 2.7 Contoh tokoh bayi
(Creating Character with Personality, 2006)

2. Anak-anak

Beliau mengatakan untuk anak-anak, garis lurus lebih banyak digunakan dibandingkan garis lengkungan. Biasanya tinggi tokoh anak-anak adalah 3 setengah ukuran kepala, di mana ukuran kepala medium, ukuran torso yang kecil, dan ukuran kaki yang besar/Panjang.



Gambar 2.8 Contoh anak anak
(Creating Character with Personality, 2006)

3. Remaja

Beliau mengatakan bahwa remaja dating dalam segala bentuk dan ukuran. Tetapi secara umum, beliau menggambarkan pria secara umum dengan tinggi 5 setengah kepala, sedangkan perempuan dengan tinggi 5 kepala.



Gambar 2.9 Contoh Remaja
(Creating Character with Personality, 2006)

4. Dewasa

Beliau mengatakan variasi tetap ada tetapi beberapa fitur tambahan yang membuat tokoh menjadi terlihat dewasa seperti mata dan kuping yang kecil, dsb. Beliau menggambarkan bahwa pria dewasa memiliki tinggi 6 kepala, sedangkan perempuan memiliki tinggi 5 setengah kepala.



Gambar 2.10 Contoh Dewasa
(Creating Character with Personality)

5. Orang Tua

Beliau mengatakan, bahwa semakin bertambahnya umur, banyak bagian tubuh yang terkulai dan melorot.



Gambar 2.11 Contoh Orang Tua
(Creating Character with Personality)

2.3. Manga and Anime Genre (Demographic)

Anime adalah sebuah medium animasi yang telah merajarela disuluruh dunia dan dari situ pasti adanya istilah-istilah yang kita tidak kenali dari Jepang itu sendiri.

Menurut Eisenbeis (2014), anime memiliki banyak sekali tipe, namun anime dapat dibagi menjadi beberapa kategori umum yang dibagi berdasarkan demografik penonton tersebut.

a. Shonen

Beliau mengatakan shonen memiliki arti beberapa tahun, dan biasanya mengacu kepada anak laki-laki di bawah 15 tahun, oleh karena itu, anime-anime shonen biasanya tertuju kepada penonton demografik tersebut. Beliau mengatakan bahwa anime-anime dengan genre shonen ini biasanya memiliki seorang pahlawan anak laki-laki dan memiliki fokus dalam aksi, petualangan dan pertarungan. Contoh anime yang memiliki genre shonen ini adalah “*Dragon Ball*”, “*Naruto*”, “*One Piece*”, dan sebagainya.

b. Shojo

Beliau mengatakan bahwa Shojo merupakan kebalikan dari shonen, di mana anime dan manga yang memiliki genre ini tertuju kepada anak perempuan pada umur 10-18 tahun. Anime-anime yang memiliki genre ini, biasanya lebih memfokuskan percintaan dan hubungan antara kedua tokoh yang saling mencintai satu sama lain. Beliau mengatakan pula bahwa banyak sekali anime dengan genre shojo memiliki tokoh utama seorang perempuan. Contoh animenya adalah, “*Sailor Moon*”, “*Ouran High School Host Club*” “*NANA*”, dan sebagainya.

c. Seinen

Beliau mengatakan bahwa seinen mengacu kepada pria muda pada umur 15-24 tahun. Anime yang memiliki genre ini biasanya lebih memiliki kekerasan dan atau

juga memiliki sifat yang psikologis. Beliau juga mengatakan bahwa terkadang anime dengan genre seinen ini memiliki konten yang bersifat sedikit pornografik. Contoh anime yang memiliki genre seinen adalah “*Berserk*”, “*Ghost in The Shell*”, “*Akira*”, dan sebagainya.

d. Josei

Beliau mengatakan dilain sisi, Josei adalah demografik yang mengarah kepada wanita dewasa. Josei biasanya merupakan sebuah kisah *slice-of-life* atau kisah percintaan yang mengutamakan wanita dewasa. Berbeda dengan shojo yang di mana hubungan cinta yang ditonjolkan adalah idealisasi dari penulis, josei menunjukkan hubungan tersebut lebih mirip kepada realita dan juga dapat mencakup cerita yang lebih gelap seperti pemerkosaan dan perzinahan. Contoh anime yang memiliki genre Josei adalah “*Loveless*”, “*Paradise Kiss*”, “*Honey and Clover*”, dan sebagainya.

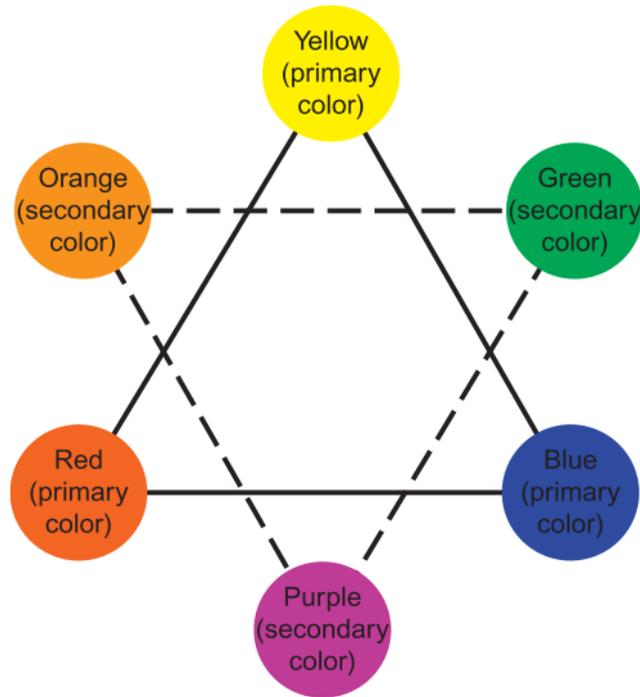
e. Kodomomuke

Beliau mengatakan kodomomuke memiliki arti secara harafiah tertuju kepada anak-anak, dan anime dan manga tersebut tertuju kepada anak-anak. Anime-anime ini biasanya memiliki plot yang sederhana, cerita imjitatif yang mengajarkan moral dan nilai inti kepada penonton muda. Contoh anime Kodomomuke adalah “*Doraemon*”, “*Hello Kitty*”, “*Chibi Maruko-chan*”, dan sebagainya.

2.4. Color Psychology

Tillman (2011) menjelaskan bahwa faktor yang penting dalam perancangan tokoh adalah warna. Beliau menjelaskan bahwa warna dapat mempengaruhi

koneksi yang dimiliki sang tokoh kepada penonton. Beliau mengatakan bahwa warna dapat menceritakan cerita dari seorang tokoh.



Gambar 2.12 *Color Wheel*
(Creative Character Design, 2011)

Warna yang akan dibahas lebih mendalam menurut Tillman, (2006):

a. Merah

Warna Merah secara umum memberikan kesan aksi, keberanian, bahaya, kekuatan, amarah.

b. Kuning

Warna kuning secara umum memberikan kesan kebijakan, kesenangan, kegembiraan, kepintaran, kesakitan, kecemburuan, ketakutan, optimism, dan perasaan kewalahan.

c. Biru

Warna biru secara umum memberikan kesan kepercayaan, loyalitas, kebijakan keyakinan, kehidupan, pengertian, kelembutan, ilmu, kekuatan, dan kesedihan.

d. Ungu

Warna ungu secara umum memberikan kesan kekuatan, kebangsawan, keanggunan, kerumitan, kemewahan, kemisterian, sihir, ambisi, dan kreatifitas.

e. Hijau

Warna hijau secara umum memberikan kesan alami, pertumbuhan, kesinambungan, kesegaran, kefertilan, keamanan, relaksasi, kecemburuan, kemudahan, dan kesakitan.

f. Oren

Warna oren secara umum memberikan kesan keceriaan, antusiasme, kekreatifan, kebulatan tekad, ketertarikan, kesenangan, keberhasilan, kemewahan, dan kebijakan.

g. Hitam

Warna hitam secara umum memberikan kesan kekuatan, keanggunan, formalitas, kematian, kejahatan, misteri, ketakutan, depression, dan duka.

h. Putih

Warna putih secara umum memberikan kesan kebersihan, kemurnian, kebaruan, keperawanan, perdamaian, kepolosan, cahaya, kebaikan, dan kesempurnaan.

2.5. Archetype

Vogler (2007) mengatakan bahwa, *Archetype* adalah berbagai tipe karakteristik yang muncul pada tokoh utama ataupun tokoh sampingan dalam sebuah film. Beliau juga mengatakan menurut Carl G. Jung, *Archetype* adalah sebuah pola karakteristik kuno yang turun menurun dari nenek moyang. Dapat disimpulkan bahwa, *Archetype* adalah sebuah karakteristik, sifat, personalitas yang ada pada sebuah tokoh. *Archetype* tidak dapat lepas dari tokoh karena itulah sifat yang muncul pada setiap orang.

Beliau mengatakan bahwa *Archetype* tidak perlu digunakan secara tetap pada sebuah tokoh. Tokoh dapat memiliki berbagai *Archetype* namun salah satu akan lebih menonjol pada saat tertentu untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Dengan begitu, beliau mengatakan, *archetype* dapat digunakan lebih bebas dalam penulisan sebuah cerita. Tokoh menggunakan *archetype* sebagai sebuah topeng yang dapat dilepas kapan saja untuk menyelesaikan tujuan tertentu dan dilepaskan untuk menjadi *archetype* lainnya untuk tujuan selanjutnya. Dari situ, *Archetype* dapat menjadi sebuah simbol personifikasi dari berbagai manusia.

Menurut Tillman (2011), *Archetype* adalah sebuah karakteristik yang dapat dikategorisasikan ke dalam sebuah kelompok. Beliau mengatakan bahwa, *archetype* adalah sebuah model, sifat, sikap dari apa yang ingin di salin atau

dibentuk ke dalam sebuah tokoh. *Archetype* mencakup spektrum baik dan buruk. Beliau melanjutkan bahwa, *archetype* dapat ditemukan sepanjang sejarah, dari cerita-cerita Shakespeare sampai Kembali ke ajaran Plato. Beliau melanjutkan bahwa, pengertian terhadap *archetype* akan mempermudah pengenalan terhadap *archetype* yang ada, selain itu juga dapat mempermudah mengembangkan tokoh kedepan.

Archetype adalah sebuah alat yang sangat diperlukan dalam pembuatan cerita. Cerita tidak dapat berjalan tanpa adanya *archetype*. Ada beberapa *archetype* yang sering muncul dalam sebuah cerita, seperti *hero*, *mentor (wise old man or woman)*, *threshold guardian*, *herald*, *shapeshifter*, *shadow*, *ally*, *trickster* dan masih banyak lagi. *Archetype* yang di atas merupakan beberapa yang lebih dasar dan gampang diperlihatkan dalam cerita kata beliau.



Gambar 2.13 Jungian Archetype

(<https://conorneill.com/2018/04/21/understanding-personality-the-12-jungian-archetypes/>)

2.5.1. Hero Archetype

Vogler (2007) mengatakan, bahwa kata *hero* (Pahlawan) berasal dari Bahasa Yunani, yang berarti untuk melindungi dan melayani. Beliau mengatakan bahwa seorang pahlawan akan mengorbankan dirinya untuk orang lain, seperti gembala yang melindungi ternaknya. Pada akar dari ide pahlawan itu bersambung dengan

pengorbanan diri. Beliau melanjutkan bahwa *archetype* hero merupakan sebuah karakteristik yang disebut oleh Freud sebagai *ego*. Beliau mengatakan bahwa, banyak cerita tentang pahlawan, berawal dari tokoh pergi dari keluarga atau kampung halaman, di mana beliau mengatakan itu sama saja dengan pemisahan antara anak dan ibu yang telah diajarkan oleh Freud dalam *id*, *ego*, dan *superego*. Beliau melanjutkan bahwa *archetype hero* merupakan sebuah pencarian dari *ego* untuk menemukan sebuah identitas dan keutuhan. Dalam proses pencarian, tokoh akan menemukan penolong, penjaga, musuh dan hal-hal yang dapat membuat tokoh menjadi satu.

Beliau melanjutkan bahwa *archetype Hero* digunakan sebagai media sebuah jendela untuk penonton. Penonton dijadikan sebagai sebuah pahlawan dengan kaca mata sang pahlawan karena kualitas seorang pahlawan itu sangat universal dan ada beberapa bagian yang mirip ada pada orang lain. Seperti balas dendam, gairah, hawa nafsu, kompetisi, teritorialitas patriotism, idealism, sinisme, dan keputusasaan. Di lain sisi, seorang pahlawan juga harus menjadi seorang manusia yang unik daripada menjadi makhluk stereotip atau dewa yang tidak memiliki kekurangan. Tokoh seperti manusia memiliki banyak sifat, banyak dari sifat itu terkadang bersimpangan, namun lebih banyak sifat tersebut menyimpang lebih baik, karena ada banyak sekali jalur yang bisa diambil karena sifat sifat seperti percaya, curiga, putus asa, atau harapan, dapat menunjukkan alur alur yang berbeda. Beliau melanjutkan bahwa seorang pahlawan bisa bertekad, merasa tidak yakin, mempesona, pelupa, tidak sabaran, tubuh yang kuat namun hati yang lemah di

waktu yang bersamaan. Kombinasi yang seperti itu yang akan memberi rasa bahwa pahlawan tersebut itu adalah satu satunya.

Vogler (2007) mengatakan bahwa fungsi dari *archetype hero* adalah pertumbuhan dan pembelajaran, mau dengan mentor, kekasih, atau pun musuh bebuyutan. Seorang pahlawan harus dapat menyelesaikan tantangan untuk mendapatkan tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, beliau mengatakan bahwa mentor, kekasih, musuh, atau siapapun dapat menjadi seorang guru bagi tokoh atau manusia secara umum. Beliau melanjutkan bahwa seorang pahlawan harus menjadi penggerak cerita, mau dari keinginannya atau kehendaknya. Seorang pahlawan harus secara penuh memegang takdir miliki dirinya. Beliau melanjutkan bahwa seorang pahlawan harus menentukan aksi dari cerita, dan aksi tersebut membutuh mengambil risiko dan kewajiban yang paling tinggi.

Beliau mengatakan seorang pahlawan harus dapat rela untuk mengorbankan dirinya untuk orang lain. Kekuatan dan keberanian hanya sifat kedua yang harus dimiliki seorang pahlawan, atau bahkan seorang pahlawan tidak membutuhkan kekuatan atau keberanian. Beliau mengatakan bahwa tanda asli seorang pahlawan adalah kerelaan untuk mengorbankan dirinya. Beliau melanjutkan bahwa pengorbanan pada zaman dulu itu adalah sebuah proses yang murni. Selain itu, beliau mengatakan seorang pahlawan cerita, harus menghadapi kematian maupun itu secara literal atau secara metafora. Beliau mengatakan bahwa contoh pahlawan yang paling efektif adalah mereka yang telah merasakan pengorbanan seperti kehilangan teman seperjalanannya, kekasihnya, atau sikapnya untuk mendapatkan jalan hidup yang baru.

Vogler (2007) mengatakan bahwa, penonton dapat melihat dirinya sendiri dalam diri pahlawan yang menantang keraguan batin, kesalahan dalam berpikir, merasa bersalah, trauma dari masa lalu atau ketakutan akan masa depan. Beliau mengatakan bahwa, pahlawan yang memiliki kekurangan, kelemahan, ketidaksempurnaan, keunikan, dan sebagainya memberikan *appeal* pada tokoh pahlawan. Kelemahan inilah yang memberi tokoh kemana tujuan yang harus dicapai. Beliau mengatakan bahwa, pada awal cerita pahlawan akan memiliki bagian yang hilang dalam dirinya, dan dalam proses itu, sang pahlawan akan mendapatkan bagian tersebut Kembali dengan teman baru, kekasih, dan masih banyak lagi orang-orang yang ia akan temui pada saat perjalanan sang pahlawan.

Beliau mengatakan bahwa pahlawan memiliki banyak variasi, karena tidak semua pahlawan sama. Banyak variasi pahlawan yang dapat muncul dalam cerita, seperti pahlawan yang rela dan tidak rela, sekelompok pahlawan, pahlawan yang bekerja sendiri, pahlawan yang tidak memiliki karakteristik pahlawan (*anti hero*), pahlawan yang memiliki masa lalu tragis (*tragic hero*), pahlawan yang menjadi katalis perubahan tokoh disekitarnya (*Catalyst heroes*) dan masih banyak lagi. Beliau mengatakan sama seperti *archetype* lainnya, *archetype hero* juga sebuah konsep yang fleksibel. Artinya sebuah pahlawan dapat menggunakan topeng *archetype* lain untuk memenuhi kebutuhan cerita.

Drago (2019) mengatakan dalam artikelnya, bahwa setiap pahlawan tetap harus memiliki kekurangan yang ada di setiap makhluk hidup. Tetapi terkadang, terlalu banyak elemen tersebut dipasang kepada sebuah pahlawan yang membuat tokoh tersebut menjadi *unlikely hero*. *Unlikely hero* adalah pahlawan yang tidak

memiliki sifat atau karakteristik dari paradigma seorang pahlawan. Jika dilihat secara sekilas berbagai tokoh yang dipaparkan kepada penonton, sang pahlawan tidak terlihat seperti pahlawan sama sekali karena karakteristik yang tidak cocok dengan seorang pahlawan beliau mengatakan. Beliau mengatakan juga bahwa *unlikely heroes* terkadang merupakan salah satu bagian dari *unwilling heroes* yang dikatakan oleh Vogler pada bukunya. Beliau mengatakan bahwa Frodo Baggins adalah sebuah contoh yang baik sebagai seorang *unlikely hero*. Ia tidak memiliki pengalaman dalam perkelahian atau peperangan dan bentuk tubuhnya pun tidak terlihat pantas sebagai seorang pahlawan

2.5.2. Unwilling Heroes

Menurut Vogler (2007), *unwilling heroes* adalah seorang pahlawan yang memiliki banyak keraguan, kebimbangan, kepasifan, dan membutuhkan dorongan dari luar untuk memotivasikan tokoh. Beliau mengatakan bahwa, bisa membuat sebuah cerita menjadi lebih dramatik, namun seorang pahlawan yang tidak bersedia (*unwilling heroes*) pada suatu saat harus berubah pada suatu saat, agar memiliki komitmen untuk melakukan perjalanan sebagai seorang pahlawan. Ini memiliki kemiripan dengan *unlikely hero*, sebuah pahlawan yang tampak seperti tokoh sampingan namun pada akhirnya ditunjukkan sebagai pahlawan.

2.5.3. Unlikely Heroes

Menurut Lieb (2004), tokoh utama yang ditampilkan sebagai *unlikely heroes* antara memiliki kekurangan secara mental atau fisik. Beliau melanjutkan bahwa, tokoh pahlawan seperti ini muncul dan lebih sering terlihat jauh dari seorang kesatria.

Beliau mengatakan bahwa kegunaan dari *unlikely heroes* digunakan antara untuk mengurangi kemungkinan untuk di prediksi dan juga untuk memberikan sukses yang lebih mewah. Beliau mengatakan bahwa, kegunaan konsep ini sangat umum digunakan pada novel fantasi sebagai sebuah penggerak cerita. Menurut beliau, *unlikely heroes* adalah seorang pahlawan yang unik, tidak umum, dan tak terduga.

Beliau megatakan bahwa seorang pahlawan itu memiliki keberanian, kekuatan, kesetiaan, keteguhan hati, perbuatan tanpa pamrih, dan keinginan untuk melindungi dari musuh yang kuat sebagai sebuah kualitas seorang pahlawan. Namun beliau melanjutkan bahwa, *unlikely heroes* dapat memiliki satu atau lebih kekurangan dalam kualitas seorang pahlawan. Beliau melanjutkan bahwa seorang pahlawan tradisional tidak memiliki pertumbuhan lagi, namun di lain sisi, seorang *unlikely heroes* memungkinkan penonton untuk menyaksikan pertumbuhan dan bertanya apakah sang tokoh dapat berhasil atau tidak. Beliau mengatakan bahwa di dunia nyata, orang tidak dapat diidentifikasi dengan pahlawan tradisional, karena tidak ada satu pun orang yang di dunia itu sempurna. Maka dari itu, orang lebih mengaitkan diri mereka ke dalam *unlikely heroes*, dan hal tersebut dapat memberikan harapan dan kekuatan pada orang orang yang tidak kuat.



Gambar 2.14 Eowyn “Lord of The Rings”
(Lord of The Rings, 2001)

Lieb (2004), memberikan contoh pahlawan pahlawan sebagai *unlikely heroes*, salah satunya adalah Eowyn pada film “*Lord of The Rings*”. Beliau mengatakan bahwa Eowyn adalah seorang pahlawan yang tak terduga karena ketidakpatuhan, jenis kelamin dan kekurangan memberikan Eowyn gelar seorang pahlawan tak terduga. Beliau mengatakan bahwa ketidakpatuhan dan jenis kelaminlah yang menjadikan Eowyn sebagai *unlikely heroes*. Sama seperti apa yang beliau katakan di atas, dan karena jarang sekali seorang wanita ditampilkan sebagai seorang pahlawan terutama pada film film fantasi, Eowyn ditampilkan sebagai *unlikely heroes* karena perbuatannya, keunikan, dan ketidakterdugaannya.

2.6. Suku Kaili

(Natsir & Haliada, 2015) mengutipkan Mattulada bahwa, Suku Kaili merupakan sebuah etnis yang memiliki populasi terbesar di Sulawesi Tengah. Suku ini mengenal kurang lebih 20 bahasa dan menggunakan Bahasa tersebut dalam

kehidupan sehari-hari. Masyarakat Kaili merupakan komunitas yang bertempat tinggal di Kabupaten Donggala, Lembah Palu dan Kabupaten Parigi Moutong di Sulawesi Tengah. Beliau mengatakan bahwa meskipun Suku Kaili memiliki banyak sub suku, namun orang kaili melihat kesamaan dalam Bahasa dan adat istiadat mereka dan memandang bahwa mereka memiliki sumber yang sama.

2.7. Robot

Menurut (Wisnu Jatmiko et al., 2012), menjelaskan robot secara jelas itu sulit, karena menurut beliau robot itu adalah hal yang kompleks dan rumit. Beliau menggunakan Meriam-Webster untuk mendefinisikan robot sebagai mesin yang melakukan Tindakan dari manusia yang seperti berjalan atau berbicara, atau sebuah peralatan yang bekerja secara otomatis dengan pencetan sebuah tombol. Meskipun begitu beliau mengatakan bahwa robot tidak memiliki definisi standar, namun memiliki empat karakteristik dasar. Yaitu memiliki sensor di mana sensor tersebut digunakan untuk mengukur atau merasakan sesuatu yang ada di lingkungan; memiliki sistem kecerdasan atau control; memiliki peralatan mekanik; dan memiliki sumber daya.

2.7.1. Robot Bipedal

Bipedal robot adalah robot yang berjalan dengan dua kaki dan tidak lebih maupun tidak kurang dari itu. Bentuk gerak robot bipedal merupakan salah satu bentuk robot yang susah dibentuk karena masalah keseimbangan yang ada dalam penggunaan robot bipedal, namun energi yang digunakan robot bipedal lebih sedikit dibandingkan yang lain oleh karena itu perkembangan robot bipedal sedang

dilakukan. Robot bipedal menggunakan binatang berkaki dua dan juga manusia dalam pembentukan pergerakan kaki bipedal tersebut dengan banyak sekali studi kasus untuk mengembangkan robot bipedal. (Chevallereau et al., 2009)