Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

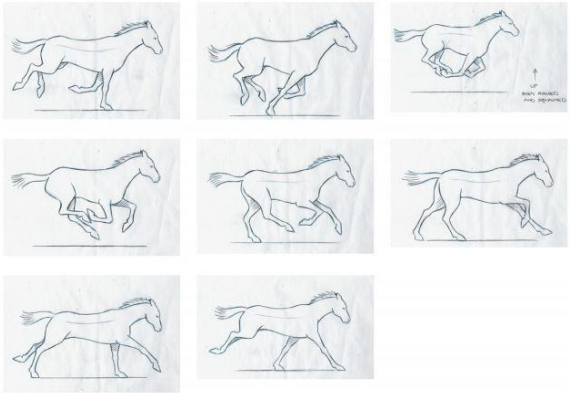
Pada dunia seni, animasi memiliki banyak sekali pengertian. *Animate* memiliki definisi "memberi kehidupan" dalam bahasa latin (Wright, 2005). Mclaren (seperti dikutip dalam Chong, 2008) mengatakan bahwa animasi merupakan sebuah gerakan yang digambar. Wells (2016) mengatakan bagi orang kreatif, animasi merupakan tempat untuk berekspresi. Animasi merupakan seni untuk menunjukkan perspektif yang berbeda. Dietch (seperti dikutip dalam Wells, 2016) mendefinisikan animasi sebagai ilusi gerak dari gambar-gambar yang secara teratur ditampilkan dan menciptakan *persistence of vision*.

Persistence of vision sendiri merupakan teori ilusi temuan dari Peter Mark Roget pada tahun 1824 (Williams, 2012). Teori tersebut menjelaskan fakta bahwa mata manusia dapat merekam gambar yang baru saja dilihat selama beberapa saat. Hal tersebut kemudian memunculkan ilusi bahwa gambar diam yang disusun dan dimainkan secara berurutan akan terlihat bergerak. Teori ini mendatangkan beberapa benda yang menjadi ikon dalam sejarah animasi, di antaranya adalah *thaumatrope, phenakistoscope, zoetrope, praxinoscope,* dan *flipper book* (hlm. 13-14).

Dalam sejarahnya, animasi dibagi menjadi 4 jenis utama (Wells, 2016), di antaranya:

1. *Drawn* dan *cell animation*

   Cell animation atau animasi cel merupakan jenis animasi yang menggunakan teknik menggambar satu per satu gerakan secara manual pada media kertas, kemudian disusun dalam satu *layer*.



Gambar 2.1. Contoh *cell animation*

(The Fundamentals of Animation, 2016)

2. *3D stop-motion animation* dan *clay animation*

   3D stop-motion animation biasanya digunakan sebagai media hiburan anak. Jenis animasi ini sendiri menggunakan objek nyata yang digerakkan satu per satu dan dimainkan dalam satu waktu.

Gambar 2.2. Contoh *3D stop-motion animation*

(The Fundamentals of Animation, 2016)

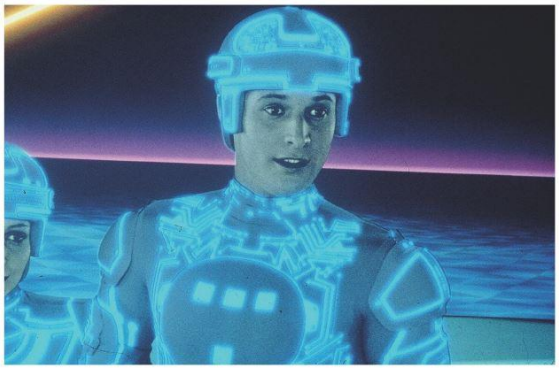
Sedangkan *clay animation* pada dasarnya meggunakan *clay* dalam pembuatannya. Prinsip pergerakannya sendiri dapat dikatakan sama dengan *stop-motion animation*, yaitu dengan menggerakkan satu per satu objek yang ingin dianimasikan secara manual.

Gambar 2.3. Contoh *Clay Animation*

(The Fundamentals of Animation, 2016)

3. *Digital animation*

Kunci pada jenis animasi ini adalah dengan penggunaan *Computer-Generated Imagery* (CGI) dalam pembuatannya.



Gambar 2.4. Contoh *Digital Animation*

(The Fundamentals of Animation, 2016)

4. *Alternative* atau *experimental animation*

Alternative animation atau *experimental animation* merupakan jenis animasi yang mengharuskan adanya pendekatan dalam tekniknya, membuat jenis animasi ini dikatakan sebagai animasi murni karena karyanya memiliki ikatan dengan penciptanya.

Gambar 2.5. Contoh *Alternative Animation*

(The Fundamentals of Animation, 2016)

2.1.1. Animasi 3D

Dalam bukunya, Beane (2012) menjabarkan bahwa animasi 3D merupakan animasi yang menggunakan perangkat lunak komputer dalam pengerjaannya. Dalam industrinya sendiri, animasi 3D biasanya dapat ditemukan dalam media *entertainment* (film, televisi, *video games*, dan periklanan), serta media *scientific* (kedokteran, *law*, arsitektur, dan visualisasi produk). Kuperberg (2002) mengatakan bahwa 3D dapat membuat sesuatu terlihat nyata meskipun tidak ada dalam realitanya. Perbedaan paling mendasar antara animasi 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi) adalah bagaimana objek terlihat. Jika di dalam 2D objek terlihat datar dan tidak bervolume, maka dalam 3D sebaliknya. Dengan medium 3D, objek dapat dilihat dari berbagai *angle*, yang kemudian mempermudah animator dalam pekerjaannya.

2.2. Tokoh

Bal (2017) mengatakan bahwa salah satu aspek penting dalam cerita adalah tokoh. Dalam bukunya, Egri (1946) mengatakan tokoh dapat merepresentasikan dunia mereka sendiri dalam cerita (hlm. 90). Weiland (2016) mengungkapkan bahwa tokoh beserta *arc*-nya termasuk ke dalam struktur cerita dan saling terkait satu sama lain. Beliau membagi *character arc* menjadi tiga dasar, yaitu *positive change arc* (tokoh utama dipaksa melawan dirinya sendiri dan adanya perubahan tokoh pada akhir cerita), *flat arc* (tokoh utama membawa perubahan bagi dunianya), dan *negative change arc* (tokoh utama menjadi lebih buruk di akhir cerita). Hal tersebutlah yang membuat tokoh menjadi penting dalam suatu cerita.

2.2.1. Perancangan Tokoh

Bancroft (2006) menuturkan bahwa suatu tokoh harus dirancang dengan memikirkan beberapa alasan seperti perannya dalam suatu cerita, bagaimana karakteristiknya, maupun desain tokoh yang memengaruhi jalannya cerita. Dalam bukunya, beliau juga menyebutkan beberapa elemen dasar dalam perancangan tokoh seperti bentuk, ukuran, dan penggunaan varian digunakan agar tokoh terlihat menarik. Corbett (2013) mengatakan bahwa suatu tokoh harus mempunyai *need* atau *want*. Egri (1946) megatakan bahwa suatu tokoh harus mempunyai struktur dimensi yang lengkap (tridimensional), yaitu sosiologi, psikologi, dan fisiologi. Jung (seperti dikutip dalam Tillman, 2011) mengelompokkan tokoh menjadi beberapa jenis berdasar dengan perannya dalam cerita. Jenis-jenis tokoh tersebut kemudian dikenal sebagai *archetypes*. Tillman (2011) juga mengatakan bahwa beberapa elemen yang telah disebutkan dalam kalimat-kalimat sebelumnya merupakan unsur penting dalam merancang suatu tokoh.

2.2.2. Tridimensional Tokoh

Egri (1946) mengatakan bahwa dimensi manusia berbeda dengan benda. Jika semua benda, termasuk manusia memiliki 3 dimensi dasar yaitu kedalaman, tinggi, serta lebar. Manusia memiliki 3 dimensi lain yang digunakan untuk memperlihatkan karakteristiknya, yaitu sosiologi, psikologi, dan fisiologi (hlm. 33). Menurut beliau, dengan mengetahui ketiga dimensi yang terdapat pada individu tersebut, maka motivasi individu tersebut untuk melakukan sesuatu akan terlihat (hlm. 34). Thomas and Ollie Jhonston (1984) menganalisis bahwa suatu

tokoh yang memiliki kepribadian dapat memengaruhi tingkah laku tokoh itu sendiri. Sama seperti Egri, Corbett (2013) menyebutkan bahwa tiga dimensi yang harus ada dalam suatu tokoh adalah sosiologi, psikologi, dan fisiologi.

1. Sosiologi

   Sosiologi dalam suatu tokoh dapat diperlihatkan pada kelas sosial, pendidikannya, kehidupan dalam keluarga, agama, kewarganegaraan, peranan dalam masyarakat, serta pandangan politik (Egri, 1946). Corbett (2013) menjelaskan bahwa sosiologi adalah bagaimana suatu tokoh dalam bermasyarakat. Beliau juga mengatakan bahwa kunci dari sosiologi ada pada keluarga. Hubungan keluarga dapat memengaruhi bagaimana kepercayaan diri seseorang ketika berhadapan dengan orang lain.

2. Psikologi

   Corbett (2013) menulis bahwa psikologi dapat memperlihatkan emosi, perasaan, keinginan, harapan, dan ketakutan pada tokoh itu sendiri. Ditambahkan dari Egri (1946), psikologi sendiri terdiri dari orientasi seksual, kemampuan, kepribadian menurut MBTI, serta IQ.

3. Fisiologi

   Penampilan suatu tokoh dapat memperlihatkan bagaimana mental dan perilakunya. Bahkan, penampilan suatu tokoh dapat memengaruhi cara seseorang melihat dirinya. Psikologi dalam suatu tokoh sendiri menurut Corbett (2013) meliputi indra, jenis kelamin, ras, umur, kondisi fisik, serta

cara berpakaian. Selain itu, Egri (1946) memperkuat bahwa fisiologi pada tokoh juga termasuk dalam tinggi, berat, warna (rambut, mata, serta kulit), dan postur tubuh.

2.2.3. Archetypes

Tillman (2011) mengatakan bahwa *archetypes* penting dalam merancang tokoh. Seperti disebutkan dalam pembahasan sebelumnya, *archetypes* dikelompokkan menjadi 6 jenis. Pengelompokkan ini digunakan untuk mempermudah merancang tokoh dalam cerita.

1. *The hero*

   Seperti yang dikatakan Tillman (2011), *hero* diperlukan dalam suatu cerita. Tokoh *hero* biasanya memiliki sifat yang berani dan selalu menolong tokoh lain yang ada di sekitarnya.

2. *The shadow*

   Dalam suatu cerita, *the shadow* identik dengan tokoh antagonis. Selain itu, tokoh ini digambarkan misterius, jahat, dan melawan idealisme dari *protagonist.*

3. *The fool*

   The fool biasanya muncul disisipkan pada beberapa adegan dalam suatu cerita. Seperti namanya, tokoh ini bertindak bodoh dalam keadaaan yang tidak terduga. Namun, dengan adanya tokoh ini, cerita dapat menjadi lebih

menarik. Dalam beberapa keadaan, tindakan *the fool* akan memengaruhi jalan cerita maupun tokoh utama.

4. *The anima* atau *animus*

   The anima atau *animus* biasanya menunjukkan hasrat akan cinta dalam suatu cerita. Tokoh ini biasanya membangkitkan emosi penonton, apalagi jika tokoh ini menjadi tokoh utama dalam cerita.

5. *The mentor*

   The mentor identik dengan tokoh yang pintar dan biasanya selalu membantu tokoh utama secara langsung maupun tidak langsung. Tillman (2011) juga menyebutkan bahwa tokoh ini tidak selalu identik dengan orang yang sudah tua, namun dapat ditampilkan dengan usia yang sama dengan tokoh utama.

6. *The trickster*

   Dalam suatu cerita, tokoh ini tidak mudah ditebak karena dapat berada di sisi jahat ataupun baik. Biasanya, *the trickster* memperdaya pikiran dan menimbulkan keraguan pada tokoh utama.

2.2.4. Prinsip Animasi dalam Perancangan Tokoh

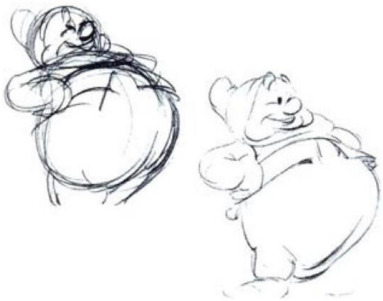
Dalam animasi, terdapat 12 prinsip yang menjadi dasar dari animasi sampai sekarang. 12 prinsip ini diteliti dan disempurnakan oleh para animator Disney (Thomas & Jhonston, 1984). Adapun 12 prinsip animasi tersebut di antaranya

adalah *(1) squash and stretch, (2) anticipaton, (3) staging, (4) straight ahead action and pose to pose, (5) follow through and overlapping action, (6) slow in and slow out, (7) arcs, (8) secondary action, (9) timing, (10) exaggeration, (11) solid drawing, (12) appeal.* Prinsip-prinsip tersebut membuat animasi menjadi unik dan hal tersebutlah yang membedakan animasi dan *live-action*. Peranan 12 prinsip animasi ini sendiri dapat diperlihatkan dalam menunjukkan *shot*, gerakan, maupun perancangan desain tokoh maupun *setting*. Namun, dalam penulisan ini penulis hanya memfokuskan pada 3 prinsip animasi yaitu, *exaggeration, solid drawing* dan *appeal*. Hal tersebut berguna untuk memperdalam perancangan pada tokoh yang menjadi topik utama dalam penulisan ini.

1. *Exaggeration*

   Dalam animasi, semuanya dilebih-lebihkan (Wright, 2005). Hal tersebut diperkuat dengan Walt Disney yang meminta para animatornya untuk membuat animasi dengan prinsip *exaggeration*. Hal ini dikarenakan jika tidak ada *exaggeration*, maka animasi tidak ada bedanya dengan *live-action*. Prinsip ini tidak hanya berlaku pada saat menganimasikan suatu tokoh, namun juga menjadi acuan untuk merancang tokoh agar terlihat unik. *Exaggeration* dicontohkan seperti ketika suatu tokoh tersebut terlihat khawatir, maka tokoh tersebut harus dibuat terlihat sangat khawatir. Dalam gerakan, contoh tersebut dapat diperlihatkan dengan tingkah laku tokoh seperti menggigit mulutnya, berkeringat deras, maupun memainkan kakinya dengan tidak tenang. Konsep tersebut hampir sama dengan merancang suatu tokoh. Contohnya, jika suatu tokoh terlihat percaya diri,

maka tokoh tersebut akan digambarkan secara *exaggeration* dengan membusungkan dadanya setinggi mungkin.



Gambar 2.6. Contoh penerapan *exaggeration* pada tokoh

(Disney Animation: The Illusion of Life, 1984)

2. *Solid drawing*

Solid drawing merupakan prinsip animasi yang membuat sebuah gambar terlihat berdimensi. Hal tersebut karena tidak hanya memberikan tinggi dan panjang, namun juga memberikan *volume* dalam sebuah gambar. *Solid drawing* juga memudahkan para animator untuk menggambar suatu tokoh dalam berbagai perspektif.

Gambar 2.7. Contoh penerapan *solid drawing* pada tokoh

(learn.toonboom.com/Character design basic step)

3. *Appeal*

Tokoh harus dirancang menarik. Hal tersebut membuat *appeal* menjadi sebuah prinsip penting dalam merancang tokoh. Dengan prinsip ini, tokoh juga akan lebih mudah diingat oleh orang yang melihatnya, bahkan hanya dengan siluet. Prinsip ini juga berguna untuk memperlihatkan perbedaan yang signifikan pada tokoh satu dengan tokoh lainnya.

Gambar 2.8. Contoh penerapan *appeal* pada tokoh

(Latimes.com/'Maleficent' and why we love our childhood villains, 2014)

Dalam perancangan tokoh, prinsip *appeal* juga dapat terlihat pada penggunaan variasi kontras pada bentuk, maupun garis pada desain. Hal ini diungkapkan oleh Bancroft (2006) yang mengatakan kontras pada desain akan membuat visual menjadi lebih menarik. Teori ini juga didukung oleh Mattesi (2008) yang mengatakan hal yang sama. Beliau jga menambahkan bahwa pada desain, baik itu dalam lukisan, film editing, maupun perancangan tokoh, perlu adanya perhatian tentang penggunaan aspek simetri maupun garis monoton yang akan membuat desain terlihat tidak menarik atau biasa saja.

2.2.5. Bentuk Dasar

Tillman (2011) mengatakan cerita suatu tokoh dapat disampaikan dari bentuk tokoh itu sendiri. Bancroft (2006) mengatakan bahwa bentuk dasar dapat membantu mendeskripsikan karakteristik tokoh secara visual. Umumnya, perancangan tokoh menggunakan kombinasi dari beberapa bentuk dasar. Bentuk dasar yang dimaksud adalah bulat, kotak, dan segitiga.

1. Bulat

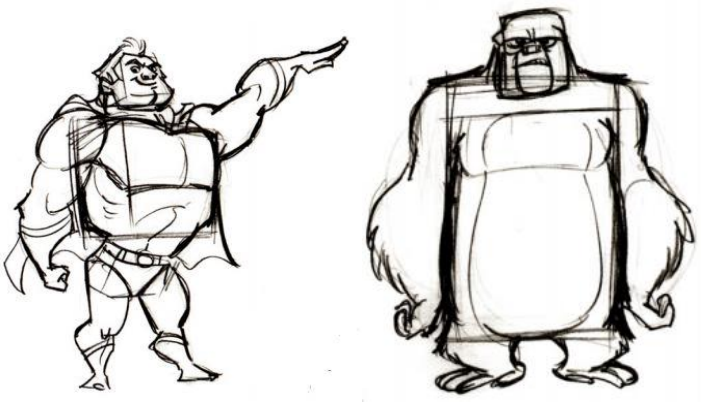
   Bentuk dasar bulat menjadi deskripsi tokoh dengan karakteristik baik, ramah, dan bersahabat. Selain itu, bentuk dasar bulat biasanya juga identik dengan tokoh yang terlihat lucu.

Gambar 2.9. Penggunaan bentuk bulat pada tokoh

(Creating Characters with Personality, 2006, hlm. 33)

2. Kotak

Kotak mendeskripsikan tokoh yang dapat diandalkan karena terlihat tegas dan kuat. Biasanya bentuk kotak ini ditunjukkan pada tokoh superhero. Selain itu, kotak juga mendeskripsikan sifat suatu tokoh yang sombong maupun keras kepala.



Gambar 2.10. Penggunaan bentuk kotak pada tokoh

(Creating Characters with Personality, 2006, hlm. 34)

3. Segitiga

Biasanya, bentuk dasar segitiga digunakan untuk merancang tokoh yang sifatnya licik dan berbahaya, karena hal tersebut bentuk dasar ini sering digunakan untuk merancang tokoh antagonis.

Gambar 2.11. Penggunaan bentuk segitiga pada tokoh

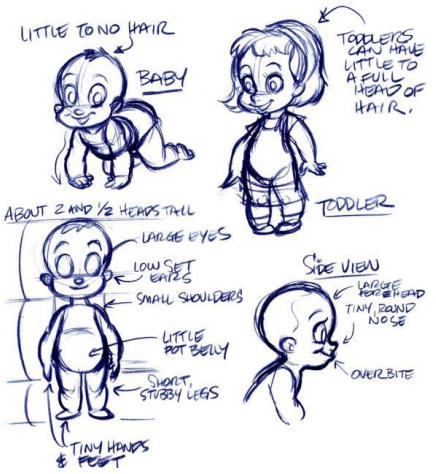
(Creating Characters with Personality, 2006, hlm. 35)

2.2.6. Proporsi Tubuh

Tubuh manusia mempunyai proporsi yang berbeda sesuai dengan usianya. Menurut Bancroft (2006), usia suatu tokoh dapat dirancang dari *size*, *angularity*, dan *detail* (hlm. 97). Dalam teorinya, Bancroft (2006) mengelompokkan proporsi tubuh manusia sesuai dengan usianya.

1. Bayi

   Proporti tubuh pada bayi biasanya tidak bersudut atau terlihat *rounded*. Bentuk kepala pada bayi biasanya digambarkan lebih besar daripada badan. Proporsi badan bayi merupakan 2½ dari kepalanya. Selain itu, bayi juga memiliki mata yang menampilkan pupil lebih besar dari *sklera* mata. Hal tersebut membuatnya terlihat lucu dan menggemaskan.

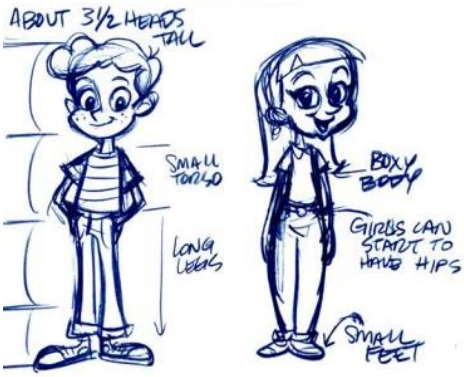


Gambar 2.12. Proporsi tubuh bayi

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

2. Anak-anak

Berbeda dengan bayi, proporsi tubuh anak-anak lebih menampilkan garis lurus, meskipun masih terlihat *rounded* pada sudutnya. Bentuk kepala pada anak tidak sebesar bentuk kepala pada bayi, membuat mereka terlihat lebih proposional. Pada anak-anak, proporsi badannya merupakan 3½ dari kepala mereka.



Gambar 2.13. Proporsi tubuh anak-anak

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

3. Remaja

Proporsi tubuh pada remaja biasanya terdiri dari 5 kepala. Bentuk badan mulai terlihat menonjol dalam proporsi tubuh remaja, seperti bagian dada dan pinggul. Bagian tubuh lainnya juga mulai ditonjolkan, seperti memiliki telinga yang besar, tangan yang kurus, kaki yang panjang, dan lainnya. Hal ini membuat proporsi tubuh remaja terlihat unik.

Gambar 2.14. Proporsi Tubuh pada Remaja

(Creating Characters with Personality, 2006, hlm. 102)

4. Dewasa

Proporsi tubuh pada orang dewasa biasanya teriri dari 6 kepala. Pada fase ini, proporsi pada orang dewasa ditampilkan lebih tegas dan terdapat banyak bagian-bagian yang bersudut untuk memperlihatkan kedewasaan. Pada orang dewasa, bentuk mata terlihat lebih kecil dan tajam, tidak seperti remaja yang masih terlihat *rounded*.

Gambar 2.15. Proporsi tubuh pada orang dewasa

(Creating Characters with Personality, 2006, hlm. 103)

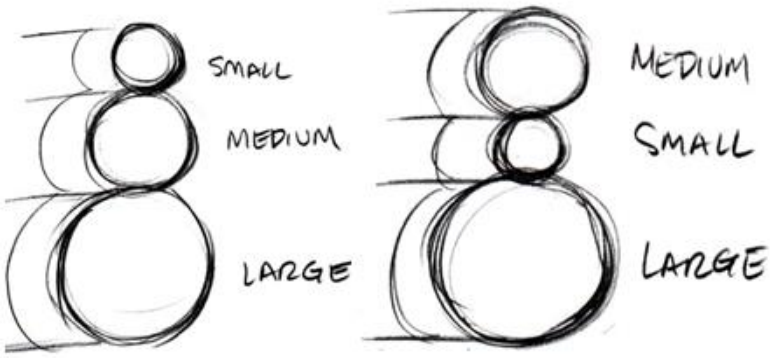
5. Orang tua

Proporsi tubuh pada orang tua terlihat tidak menentu. Hal tersebut dikarenakan adanya faktor bungkuk pada tubuh, maupun proporsi kaki yang sudah tidak setegak proporsi orang dewasa. Yang menjadi ciri khas dari orang tua adalah detail pada tubuh, seperti kerutan.

Gambar 2.16. Proporsi tubuh pada orang tua

(Creating Characters with Personality, 2006, hlm. 104)

Dalam mendesain suatu tokoh, Bancroft (2006) membagi ukuran dari bentuk yang membentuk proporsi tubuh menjadi tiga bagian (kecil, medium, dan besar) seperti Gambar 2.17. Beliau juga mengatakan bahwa dengan mengeksplorasi ukuran pada proporsi ini, membuat tokoh menjadi lebih menarik. Tidak hanya itu, ukutan ini juga akan membuat desain menjadi lebih dinamis. Dalam bukunya, Bancroft (2006) juga menuturkan bahwa ukuran ini juga harus disesuikan dengan proporsi tubuh agar tidak membuat desain menjadi aneh.



Gambar 2.17. Variasi ukuran

(Creating Characters with Personality, 2006, hlm. 36)

2.2.7. Fitur Wajah

Kamenskaya & Kukharev (2008) mengatakan bahwa dengan fitur wajah, emosi suatu tokoh dapat terlihat dengan mudah. Hal itu membuat keterbacaan fitur wajah menjadi penting. Oppenheim (1900) menyebutkan bahwa membaca fitur wajah ini disebut sebagai fisiognomi. Beliau juga mengatakan fitur wajah dapat memperlihatkan karakteristik seseorang. Ia mengelompokkan fitur wajah menjadi beberapa bagian, yaitu dahi, mata, alis, hidung, bibir, rahang, dagu, leher, rambut, dan garis wajah. Tidak berbeda jauh dari itu, Bancroft (2012) menyebutkan bahwa

ada 5 unsur wajah yang berperan penting dalam merancang tokoh, yaitu mata, alis, hidung, mulut, serta leher.

1. Mata

   Bancroft (2012) menyebutkan bahwa bentuk mata dapat menunjukkan kepribadian suatu tokoh. Oppenheim (1900) mengatakan bahwa mata dapat mengekspresikan berbagai emosi seperti perasaan takut, kaget, cinta, maupun kebahagiaan. Beliau mengatakan bahwa orang dengan mata yang cenderung bulat biasanya lebih banyak menggunakan indera penglihatan, dan sifatnya tidak terlalu berpikir panjang. Sedangkan, orang yang memiliki mata sipit cenderung lebih banyak berpikir. Selain itu, Oppenheim (1900) juga memperjelas arti dari warna mata, seperti mata yang berwarna gelap melambangkan kekuatan, dan mata berwarna terang cenderung terkesan dingin.

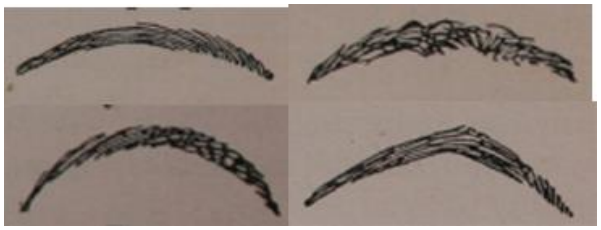
Gambar 2.18. Contoh mata bulat dan mata sipit

(Amazing Face Reading, 1996)

2. Alis

   Menurut Bancroft (2012), area mata manusia terdapat *mask* yang menghubungkan antara alis dan mata. Hal ini membuat alis menjadi penting untuk memperlihatkan garis dan memperkuat ekspresi wajah.

Oppenheim (1900) menjelaskan beberapa bentuk alis yang mencerminkan kepribadian seseorang. Alis yang normal, rapi, dan tidak terlalu melengkung biasanya melambangkan ketenangan. Alis yang cenderung berantakan dan lumayan tebal mengidentifikasikan orang yang cenderung sensitif. Bentuk alis yang terlihat lurus memperlihatkan kepribadian yang jantan. Kepribadian yang feminin biasanya diidentifikasikan dengan bentuk alis yang cenderung melengkung seperti senyum terbalik. Alis yang bentuknya cenderung bersudut melambangkan kepribadian seseorang yang penuh dengan gairah cinta.

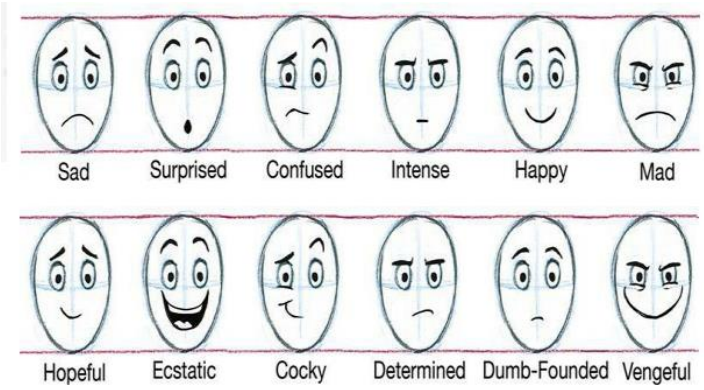


Gambar 2.19. Macam-macam bentuk alis

(Physiognomy Made Easy, 1900)

3. Mulut

Jika emosi hanya diperlihatkan dengan mata dan alis, maka emosi tersebut akan terlihat tidak pasti atau ambigu (Bancroft, 2012). Hal tesebutlah membuat mulut menjadi salah satu bagian dari wajah yang dapat memperkuat emosi suatu tokoh. Fulfer (1996) menjabarkan bahwa seseorang dengan mulut lebar biasanya cenderung berkepribadian *extrovert* dan ekspresif. Sebaliknya, bentuk mulut kecil biasanya melambangkan kepribadian *introvert*.



Gambar 2.20. Ragam ekspresi yang dipertegas bentuk mulut

(Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life, 2012)

4. Hidung

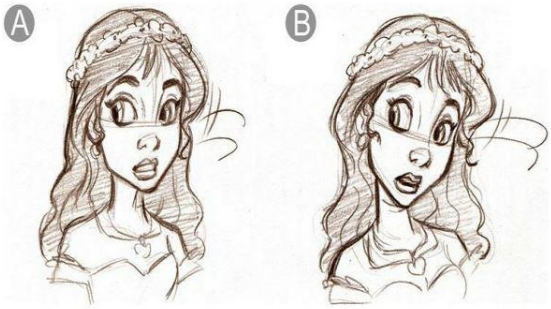
Hidung tidak berperan besar dalam menunjukkan emosi suatu tokoh (Bancroft, 2012). Namun, hidung dapat mengidentifikasikan pribadi seseorang dari bentuk, ukuran, serta *angle* (Fulfer, 1996). Misalnya saja hidung yang berukuran kecil melambangkan pribadi yang bekerja keras. Kemudian, hidung yang melengkung seperti paruh biasanya melambangkan pribadi yang agresif. Kemudian, hidung yang lebar biasanya menunjukkan bahwa seseorang tersebut suka berbagi.

Gambar 2.21. Ragam bentuk hidung

(Amazing Face Reading, 1996)

5. Leher

Bancroft (2012) mengatakan bahwa leher berfungsi untuk memperkuat pose pada tokoh dalam mengekspresikan emosinya.



Gambar 2.22. Leher dalam fitur wajah

(Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life, 2012)

2.2.8. Kostum

Kostum merupakan salah satu dari sekian unsur penting dalam perancangan tokoh. Tillman (2011) mengatakan bahwa daya tarik harus ada dalam perancangan tokoh, salah satunya adalah dengan menciptakan desain kostum karakter yang menarik perhatian orang lain. Dengan kostum, suatu tokoh akan terlihat spesial dan menarik. Beiman (2017) mengatakan kostum dapat memperlihatkan kepribadian suatu tokoh. Selain itu, beliau juga mengatakan bahwa kostum dapat menunjukkan ruang dan waktu suatu cerita. Dalam perancangannya, kostum dapat digunakan untuk mempertegas siluet tokoh.

2.2.9. Warna

Beiman (2017) mengatakan bahwa warna dapat menyampaikan emosi dan membangun kepribadian suatu tokoh. Tillman (2011) mengatakan bahwa warna dapat menceritakan cerita dari suatu tokoh, karena itulah warna menjadi penting dalam merancang suatu tokoh. Edwards (2004) dalam bukunya tentang warna mengatakan bahwa warna dapat menunjukkan ekspresi seseorang. Tillman (2011) didukung dengan Edward (2004), menjelaskan arti simbolik dalam beberapa jenis warna yang biasa digunakan dalam merancang tokoh, yaitu:

1. Merah

   Dalam kebudayaan China, warna merah digunakan untuk melambangkan keberuntungan, sedangkan dalam kebudayaan Amerika, warna merah digunakan untuk menunjukkan rasa sayang. Dalam merancang suatu tokoh, merah dapat menyimbolisasikan kekuatan, kepercayaan diri, gairah, keinginan, cinta, maupun kemarahan. Selain itu, warna merah juga identik dengan tokoh jahat seperti iblis.

2. Kuning

   Warna kuning biasanya digunakan untuk menunjukkan perasaan senang, bahagia, optimis. Namun, warna ini juga menyimbolisasikan penyakit, kewaspadaan, dan perasaan cemburu.

3. Biru

Warna biru biasanya identik untuk menunjukkan warna laut maupun langit. Namun, warna biru dalam merancang suatu tokoh dapat menyimbolisasikan rasa percaya, kesetiaan, kepercayaan diri, ketenangan, kelembutan, kekuatan, maupun keseriusan. Selain itu, warna biru juga dapat menunjukkan kesedihan dan kepiluan.

4. Ungu

Pada umumnya, warna ungu digunakan untuk membedakan kelas sosial, karena warna ungu disimbolisasikan sebagai warna kerajaan. Dalam perancangan tokoh, selain untuk menunjukkan kreativitas, kebijaksanaan, dan kemandirian, warna ungu juga digunakan untuk menunjukkan unsur mistis maupun sihir.

5. Hijau

Warna hijau pada umumnya digunakan untuk menunjukkan harapan, harmoni, rasa aman, optimis, kedamaian, kejujuran, masa muda dan kegembiraan. Selain itu, warna ini juga digunakan untuk menunjukkan kecemburuan dan penyakit.

6. Orange

Warna ini identik dengan perasaan riang, atraktif, dan antusias. Dalam perancangan tokoh warna ini digunakan untuk menunjukkan tokoh yang berenergi dan selalu semangat.

7. Hitam

   Warna hitam tidak hanya digunakan untuk menggambarkan kematian, kejahatan, ketakutan, depresi, dan hal negatif lainnya. Namun, warna hitam juga dapat menyimbolisasikan kekuatan, keanggunan, dan formalitas.

8. Putih

   Dalam perang, warna putih digunakan untuk melambangkan perdamaian. Pada perancangan tokoh, warna putih banyak digunakan untuk melambangkan kemurnian, kelahiran, kedamaian, kepolosan, kesederhanaan, maupun kebaikan.

2.3. Ras Mongoloid

Asia tenggara, Malaysia-Hindia Timur, Indian-Amerika adalah wilayah-wilayah yang identik dengan ras mongoloid (Kroeber, 1923). Perbedaan yang paling menonjol dari ras mongoloid dengan ras yang lainnya ada pada mata (Fu, He, & Hou, 2014). Mata orang dengan ras mongoloid cenderung agak sipit, dan kelopak matanya tidak terlalu menonjol jika dibandingkan dengan ras lainnya. Kroeber (1923) memperjelas bahwa ras mongoloid memiliki rambut yang cenderung lurus, hidung yang lumayan mancung, garis rahang yang tidak terlalu tegas, kulit bewarna cokelat muda.

2.3.1. Etnis Tionghoa-Indonesia

Tan (1997) menulis bahwa ada dua golongan pada etnis Tionghoa, yaitu totok dan peranakan. Totok adalah keturunan campuran yang biasanya tahu serta dapat berbicara bahasa mandarin (mempertahankan budaya leluhur). Sedangkan peranakan adalah keturunan Tionghoa yang sudah beradaptasi dengan lingkungan sosial tempat ia tinggal. Suryadinata (1999) menyebutkan bahwa di Indonesia, etnis Tionghoa termasuk golongan minoritas di Indonesia. Suryadinata (2010) juga mengatakan bahwa orang Tionghoa kebanyakan berasal dari golongan kelas sosial menengah, yang biasanya menekuni bisnis usaha perdagangan. Beliau juga mengungkapkan mayoritas Tionghoa memegang agama Buddha, Konghucu, Katolik, maupun Kristen.

2.4. Kepribadian

McAdams (2009) mendefinisikan kepribadian sebagai suatu keunikan yang mencerminkan sifat dalam diri manusia serta karakteristiknya yang membuat manusia dapat menentukan pilihannya sendiri. Menurut Allport (seperti dikutip dalam McAdams, 2009) kepribadian adalah suatu kelompok dinamis dalam diri manusia yang membuat manusia dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Hart & Matsuba (2009) menuturkan bahwa kepribadian didasari oleh suatu kebiasaan dari perilaku dan emosi individu. Freud (2005) mengatakan bahwa ada 3 bagian yang membentuk kepribadian manusia, di antaranya adalah *id*, *ego*, dan *superego*. Ali (2017) berdasar pada teori psikoanalisis Freud menjelaskan bahwa *id* merupakan bagian paling dasar dalam diri manusia, dan bersifat tidak sadar *(unconscious)*. Sedangkan *ego* merupakan bagian dalam diri manusia yang

fungsinya melindungi individu dari dunia luar seperti *superego*. *Superego* merupakan bagian luar dari diri manusia yang bersifat melarang maupun mengatur individu tersebut.

2.4.1. Kepribadian Anak

Freud (seperti dikutip dalam Holder, 2005) mengatakan bahwa kepribadian anak berbeda dengan orang dewasa. Shinner & Caspi (1998) mengatakan bahwa adanya perbedaan antara struktur kepribadian anak, remaja, maupun dewasa. Adanya perbedaan tersebut biasanya dipengaruhi oleh perkembangan emosi dalam diri mereka. Taylor (1999) menuturkan bahwa kepribadian anak memengaruhi kreativitas mereka dalam berimajinasi.

2.4.2. 16 Kepribadian Manusia

Jung (seperti dikutip dalam Myers, 1993) mendefinisikan tipe-tipe kepribadian sebagai suatu teori yang menjelaskan perbedaan kepribadian dalam diri tiap manusia. Dalam teorinya sendiri, beliau mengelompokkan kepribadian manusia berdasarkan bagaimana pemikiran mereka saat melakukan sesuatu serta kapan mereka lebih bersemangat. Jung (seperti dikutip dalam Myers, 1993) dan didukung oleh Myers et al. (1998), 4 bagian besar dalam teori Jung sendiri, yaitu *extraversion-introversion, sensing-intuition, thinking-feeling, judging-perceiving.*

1. *Extraversion-Introversion* (E-I)

   Menurut Jung (seperti dikutip dalam Myers, 1993), *extraversion-introversion* merupakan kapan seseorang lebih berenergi atau bersemangat. Dalam Myers et al. (1998) diperjelas bahwa energi maupun

semangat dari seorang *extraversion* diperoleh dari dunia luar, orang-orang, serta objek lainnya. Kebalikan dari *extraversion*, energi dari *introversion* diperoleh dari dunia mereka sendiri. Hal tersebut membuat seseorang yang berkepribadian *introversion* cenderung lebih tertutup daripada *extraversion*.

2. *Sensing-Intuition* (S-N)

   Dalam teori Jung (seperti dikutip dalam Myes, 1993), *sensing* dan *intuition* merupakan bagian dari *perceiving*. Dalam pengertiannya, kedua hal ini adalah bagaimana cara pandang seseorang. Seseorang dengan kepribadian *sensing* lebih memusatkan cara pandangnya dengan menggunakan 5 (lima) inderanya, atau sesuai dengan fakta yang ada. Sedangkan cara pandang seorang *intuition* lebih memfokuskan pada kesesuaian antar hubungan, dan belum jelas faktanya.

3. *Thinking-Feeling* (T-F)

   Seperti halnya *sensing-intuition* yang merupakan bagian dari *perceiving*, *thinking* dan *feeling* merupakan bagian dari *judging*. *Thinking* dan *feeling* dapat diartikan bagaimana seseorang menilai sesuatu. Menurut teori Jung yang ditulis oleh Myers et al. (1998), seorang *thinking* menilai berdasarkan analisis yang logis dan objektif. Sedangkan seorang *feeling* akan menilai suatu hal dengan mempertimbangkan perasaan.

4. *Judging-Perceiving* (J-P)

   Judging dan *perceiving* menurut Jung (seperti dikutip Myers et al., 1998) adalah bagaimana kepribadian seseorang ketika berinteraksi dengan dunia luar. Pribadi *judging* lebih memilih untuk menganalisis atau berpikir, yang akhirnya akan ditentukan oleh bagian dari *judging* itu sendiri (*thinking* atau *feeling*). Sebaliknya, *perceiving* lebih melakukan tindakan secara spontan, kemudian akan ditentukan dari *sensing* atau *intuition*.

Jung (seperti dikutip dalam Drenth, 2013) mengembangkannya lagi menjadi 8 (delapan) bagian yang dikelompokkan menjadi 2 bagian besar yaitu bagian *judging* yang terdiri dari *introverted thinking* (Ti), *extraverted thinking* (Te), *introverted feeling* (Fi), *extraverted feeling* (Fe), dan bagian *perceiving* yang terdiri atas *introverted sensing* (Si), *extraverted sensing* (Se), *introverted intuition* (Ni), *extraverted intuition* (Ne). Berdasar dari teori Jung tersebut, Myers (1993) mengkombinasikannya berdasarkan pada 4 (empat) hirarki yaitu *dominant function*, *auxiliary function*, *tertiary function*, dan yang terakhir *inferior function*.

Myers et al (1998) dan didukung oleh Drenth (2013) memperjelas *bahwa dominant function* diibaratkan sebagai *"captain"* yang merupakan dominasi dari tipe kepribadian seseorang. Dalam MBTI, *dominant function* merupakan bagaimana seseorang mendapat energi (E-I). Lalu, *auxiliary function* merupakan bagian yang mendominasi kedua, diibaratkan sebagai *"sidekick"*. Sedangkan *tertiary function* yang diibaratkan "*the adolescent*", merupakan kepribadian yang ada namun tidak disadarkan. Terakhir, *inferior function* merupakan bagian yang

paling tidak sadar, dapat berkembang, hal inilah yang membuat *inferior function* diibaratkan *"the child"*.

Dari kombinasi urutan tersebutlah, Myers berhasil membentuk 16 tipe kepribadian, yang sering disebut sebagai 16 MBTI. 16 kepribadian ini akan diringkas penulis dengan memisahkan bagian *extraverts* dan *introverts* ke dalam tabel berdasar pada Myers (1993), didukung oleh Myers et al. (1998) dan Drenth (2013) .

Tabel 2.1. Penjelasan kepribadian *introverts*

Tipe	**Hirarki**	**Karakteristik**	**Pandangan yang lain**
ISTJ: *Introverts Sensing Thinking Judging*	*Dominant*: S(i) *Auxiliary*: T(e) *Tertiary*: F(i) *Inferior*: N(e)	Serius, tenang, realistis, dapat dipercaya, bertanggung jawab, sistematik, bijaksana, berpikir secara logika dan analisis, serta sangat setia.	Serius, tenang, konsisten.
ISFJ: *Introverts Sensing Feeling Judging*	*Dominant*: S(i) *Auxiliary*: F(e) *Tertiary*: T(i) *Inferior*: N(e)	Tenang, ramah, teliti, setia, realistis dan spesifik, memikirkan orang lain, sensitif.	Serius, berkomitmen, penuh perhatian.
INFJ: *Introverts Intuition Feeling Judging*	*Dominant*: N(i) *Auxiliary*: F(e) *Tertiary*: T(i) *Inferior*: S(e)	Berwawasan, kreatif, idealistik, kompleks, visioner, berkomitmen kuat, terorganisir, dan sangat menyukai perspektif, teori, metafora, maupun hal-hal yang simbolik.	Misterius, tertutup, individualis, giat.
INTJ:	*Dominant*: N(i)	Kreatif, konseptual, rasional,	Tertutup,

Introverts Intuition Thinking Judging	*Auxiliary*: T(e) *Tertiary*: F(i) *Inferior*: S(e)	berwawasan, menilai secara objektif, serta mampu dengan cepat memahami suatu pola dan mengembangkannya dari suatu perspektif.	mandiri, tidak mudah ditebak, penyendiri.
ISTP: *Introverts Sensing Thinking Perceiving*	*Dominant*: T(i) *Auxiliary*: S(e) *Tertiary*: N(i) *Inferior*: F(e)	Bertoleransi, tenang, seorang pengamat, mengutamakan logika dan fakta yang ada dalam menyelesaikan masalah, realistis, mandiri, dan objektif.	Dapat beradaptasi, percaya diri.
ISFP: *Introverts Sensing Feeling Perceiving*	*Dominant*: F(i) *Auxiliary*: S(e) *Tertiary*: N(i) *Inferior*: T(e)	Tenang, ramah, sensitif, setia, berkomitmen, tidak menyukai konflik, dapat dipercaya, seorang pengamat, realistik, berfokus pada fakta.	Tertutup, tidak mudah ditebak, dan spontan.
INFP: *Introverts Intuition Feeling Perceiving*	*Dominant*: F(i) *Auxiliary*: N(e) *Tertiary*: S(i) *Inferior*: T(e)	Sensitif, peduli, idealis, penasaran, kreatif, dapat beradaptasi, serta fleksibel.	Kompleks, indivualis, kadang sulit untuk dimengerti.
INTP: *Introverts Intuition Thinking Perceiving*	*Dominant*: T(i) *Auxiliary*: N(e) *Tertiary*: S(i) *Inferior*: F(e)	Teoritis, tenang, supel, dapat beradaptasi, analitis, berwawasan, ingin tahu lebih dalam tentang suatu ide maupun teori.	Tenang, serta mandiri.

Tabel 2.2. Penjelasan kepribadian *extroverts*

Tipe	**Hirarki**	**Karakteristik**	**Pandangan yang lain**
ESTP: *Extravert Sensing Thinking Perceiving*	*Dominant*: S(e) *Auxiliary*: T(i) *Tertiary*: F(e) *Inferior*: N(i)	Supel dan toleran, hal yang membosankan adalah hal yang berkaitan dengan teori dan konseptual, realistis, aktif, menyelesaikan masalah secara rasional, seorang pengamat, polos dan terang-terangan	Spontan, suka bergaul, serta suka mengambil risiko.
ESFP: *Extraverts Sensing Feeling Perceiving*	*Dominant*: S(e) *Auxiliary*: F(i) *Tertiary*: T(e) *Inferior*: N(i)	Ramah, riang, menikmati bekerja secara tim, spontan, dapat beradaptasi dengan cepat, seorang pengamat, realistis, spesifik, aktif, optimis, dan simpatik.	Suportif, suka bergaul, dan ceria
ENFP: *Extraverts Intuition Feeling Perceiving*	*Dominant*: N(e) *Auxiliary*: F(i) *Tertiary*: T(e) *Inferior*: S(i)	Antusias, imajinatif, penuh percaya diri, supel, dengan senang hati memberikan dukungan dan apresiasi pada orang lain, penasaran, antusias, dapat beradaptasi, spontan, ramah, penyayang, dan suportif.	Persuasif, fleksibel, suka memberi.
ENTP: *Extraverts Intuition Thinking Perceiving*	*Dominant*: N(e) *Auxiliary*: T(i) *Tertiary*: F(e) *Inferior*: S(i)	Cepat, cerdik, waspada, cepat bosan dengan rutinitas, kreatif, imajinatif, konseptual, penasaran, rasional, objektif, serta logikal	Mandiri, antusias, dan energik.
ESTJ: *Extraverts Sensing Thinking*	*Dominant*: T(e) *Auxiliary*: S(i) *Tertiary*: N(e) *Inferior*: F(i)	Realistis, berdasar pada fakta, memedulikan rutinitas, sistematik, pintar, dan tegas.	Teliti, dapat diandalkan, dan percaya diri.

Judging			
ESFJ: *Extraverts Sensing Feeling Judging*	*Dominant*: F(e) *Auxiliary*: S(i) *Tertiary*: N(e) *Inferior*: T(i)	Teliti, setia, rendah hati, simpatik, bijaksana, realistis, dan konsisten.	Antusias, energik, suka bergaul, dan terorganisir.
ENFJ: *Extraverts Intuition Feeling Judging*	*Dominant*: F(e) *Auxiliary*: N(i) *Tertiary*: S(e) *Inferior*: T(i)	Hangat, berempati, responsif, bertanggung jawab, setia, supel, imajinatif, dapat dipercaya, serta menyukai tantangan.	Ekspresif, suka bergaul, responsif, dan persuasif.
ENTJ: *Extraverts Intuition Thinking Judging*	*Dominant*: T(e) *Auxiliary*: N(i) *Tertiary*: S(e) *Inferior*: F(i)	Sangat menekan akan idea mereka, jujur, tegas, konseptual, pintar, dan inovatif.	Pengarah, penantang, jujur.

2.5. Teman Imajinasi

Taylor & Mottweiler (2008) menuturkan bahwa tidak semua orang tua menerima teman imajinasi anaknya. Hal ini didukung oleh Taylor (1999) yang mengatakan bahwa teman imajinasi sering kali dikaitkan dengan hal yang buruk dan sering mengkhawatirkan jika anak kecil mulai memiliki hal tersebut. Namun dalam psikologi, teman imajinasi merupakan suatu tanda bahwa adanya kreativitas dalam diri anak. Beliau juga menambahkan bahwa teman imajinasi yang diciptakan oleh anak merupakan sebuah perkembangan emosional dalam diri anak tersebut, yang artinya teman imajinasi tersebut tidak berbahaya. Selain itu, teman imajinasi dapat membantu anak menghadapi ketakutan serta menyelesaikan

masalah dengan sendirinya. Dalam perkembangannya, teman imajinasi dapat memengaruhi kepribadian pada anak.

Pada dasarnya, anak kecil menciptakan teman imajinasi untuk menemaninya bermain. Klausen & Passman (seperti dikutip dalam Rafferty, 2017) mengatakan bahwa anak-anak biasanya mempersonifikasikan benda kesukaannya untuk dijadikan teman imajinasi. Taylor (1999) mengatakan tidak hanya mempersonifikasikan benda kesukaannya, tapi teman imajinasi juga dapat diciptakan dari hal lain, seperti hewan peliharaannya maupun bayangan dirinya sendiri di dalam kaca. Beliau juga mengatakan bahwa teman imajinasi yang diciptakan oleh anak ini memiliki kepribadian yang mereka bayangkan.

Menurut Taylor (1999) ada beberapa alasan anak kecil menciptakan teman imajinasi, salah satunya karena kesepian. Hal ini dikarenakan berkurangnya perhatian orang tua kepada mereka, baik itu disebabkan oleh kesibukan bekerja maupun kehadiran seseorang yang membuat perhatian orang tua terbagi. Tidak hanya itu, teman imajinasi juga dapat tercipta karena anak sulit mengekspresikan perasaannya yang kemudian memakai teman imajinasi sebagai sarana komunikasinya, respon terhadap trauma yang pernah sang anak alami.

2.6. Spirit of Animal

Alexander (2013) mengatakan bahwa sebagian besar orang percaya bahwa adanya *spirit of animal* dalam diri mereka. Bahkan dalam beberapa kepercayaan, *spirit of animal* hidup di dunia dalam bentuk fisik. *Spirit of animal* juga menyimbolisasikan beberapa hal dalam diri manusia. Beliau juga menjelaskan

bahwa *spirit* ini dapat berbentuk apa saja yang termasuk dalam kategori binatang seperti mamalia, unggas, serangga, reptil, amfibi, bahkan binatang laut. *Spirit* tersebut mempunyai karakteristik, kekuatan dan kelemahan, serta simbolisasi yang berbeda-beda.

Alexander (2013) didukung dengan Seidelmann (2018) memperjelas arti dari para *spirit of animal* tersebut, yang akan diringkas penulis dalam bentuk tabel dengan masing-masing 5 (lima) contoh hewan sesuai kategorinya.

Tabel 2.3. Contoh hewan dengan kategori mamalia

Hewan	**Simbolisasi**
Beruang cokelat	Perlindungan, kesetiaan, keibuan, serta kreativitas.
Monyet	Keingintahuan, suka bercanda, lincah, dan improvisasi.
Anjing	Kesetiaan, kegembiraan, perlindungan.
Kelinci	Adaptasi, kreativitas, tidak konsisten, penasaran, serta keberanian.
Rubah	Kecerdikan, kebohongan, intuitif, serta kesabaran.

Tabel 2.4. Contoh hewan dengan kategori unggas

Hewan	**Simbolisasi**
Ayam	Keberanian, kreativitas, serta terlalu protektif.
Bebek	Mimpi, selalu berpergian, kesetiaan, dapat beradaptasi, ramah, namun tidak terlalu konsisten.
Elang	Mandiri, teliti, cepat, percaya diri, bengis.
Flamingo	Keseimbangan, ramah, namun agak pemilih.
Burung hantu	Keakuratan, kecerdasan, kerahasiaan, dan kebijaksanaan.

Tabel 2.5. Contoh hewan dengan kategori serangga

Hewan	Simbolisasi
Semut	Dapat bekerja sama, tekun, pengulangan, namun kaku dan termasuk kedalam golongan gila kerja.
Lebah	Produktivitas, kreativitas, kemarahan, keserasian.
Kupu-kupu	Perubahan, kecantikan, kebahagiaan, namun juga menyimbolisasikan kematian serta kelahiran.
Laba-laba	Kepintaran, kreativitas, kepekaan, dan perlindungan.
Kalajengking	Perubahan, perlindungan, intuisi, kecemburuan, namun juga agresif.

Tabel 2.6. Contoh hewan dengan kategori amfibi

Hewan	Simbolisasi
Buaya	Kesabaran, ketegasan, kecepatan, keagresifitas, dan kekejaman
Naga	Kekuatan, keberuntungan, keberanian, perlindungan, namun juga arogan.
Penyu	Daya tahan, kepekaan, dan pertahanan.
Ular	Kebijaksanaan, sensualitas, kreativitas, dan sensualitas.
Katak	kepekaan, intuisi, serta supel

Tabel 2.7. Contoh hewan dengan kategori binatang laut

Hewan	Simbolisasi
Kepiting	Dapat beradaptasi, intuisi, dan pertumbuhan.
Koi / ikan mas	Optimis, keberuntungan, serta idealis.
Ubur-ubur	Supel, kejujuran, kesederhanaan, kreativitas, namun juga kemalasan.
Kuda laut	Kesabaran, keberuntungan, dan kebahagiaan.
Bintang laut	Optimis, keberuntungan dan pertahanan.