

2. STUDI LITERATUR

Animasi

Menurut Williams (2001) animasi merupakan sebuah karya yang sangat bergantung dengan ruang dan waktu yang menampilkan sebuah pergerakan. Animasi merupakan sekumpulan gambar diam yang disusun sedemikian rupa sehingga terlihat bergerak. Beane (2012) menyebutkan bahwa animasi 3D merupakan semua industri yang menggunakan animasi 3D untuk membuat produksi. Animasi dan pergerakan merupakan fungsi utama dari industri animasi 3D. Animasi 3D biasa digunakan dalam industri hiburan, ilmiah, dan sebagainya. Setiap industri yang menggunakan animasi 3D mempunyai *output* yang berbeda-beda seperti film, video, visualisasi objek, membuat *prototype*, dan sebagainya. Orang-orang yang bekerja untuk membuat animasi 3D meliputi: *modeler, rigger, texturer, animator, visual effects technician, lighter, dan renderer.*

Tokoh

Menurut Egri (2011) seorang *character designer* harus mengenal tokoh yang dibuatnya. Sebuah tokoh mengambil sebuah keputusan, hingga keputusan tersebut mempengaruhi tokoh lainnya dan akhirnya terciptalah sebuah cerita. Setiap orang pasti pernah mengalami konflik di dalam hidupnya. Dan untuk mengatasi konflik tersebut, seseorang harus mampu merubah sikapnya. Hal tersebut juga berlaku untuk sebuah tokoh. Sebuah tokoh yang tidak mengalami perubahan bukan merupakan tokoh yang dibuat dengan baik.

Nurgiyantoro (1998) menyebutkan bahwa walaupun tokoh di dalam cerita hanya ciptaan pembuatnya, namun ia harus hidup selayaknya kehidupan manusia pada umumnya yang mempunyai pikiran dan perasaan. Kehidupan tokoh harus sesuai dengan tuntutan cerita dan perwatakannya. Tokoh dalam cerita memiliki posisi penting untuk menyampaikan pesan, amanat, moral yang ingin disampaikan.

Warna

Elliot dan Maier (2014) mengatakan bahwa warna merupakan perangsang persepsi manusia yang sering dipertimbangkan untuk keperluan estetika. Warna memiliki arti penting dan memiliki dampak yang sangat berpengaruh pada

perilaku seseorang. Bleicher (2012) menyebutkan bahwa warna adalah elemen desain yang paling penting. Warna menstimulasi mata dan otak sehingga menciptakan respon bawah sadar dari *audience*. Warna bisa mempengaruhi jiwa dan emosi manusia. Secara fisik warna dapat mempengaruhi suhu tubuh manusia, menaikkan dan menurunkan denyut nadi, tekanan darah, dan pernapasan; dan membuat suatu benda terlihat lebih ringan atau berat, dekat atau jauh, murah atau mahal. Jika seseorang melakukan kesalahan dalam penempatan suatu warna, maka hal itu dapat merusak suatu karya seni atau desain.

Psikologi Warna

Kolenda (2016) menyebutkan bahwa warna dapat memberikan dampak emosional. Faktor pertama yang dapat mempengaruhi persepsi manusia terhadap suatu warna yaitu pengalaman. Setiap orang memiliki pengalaman yang berbeda terhadap warna. Misalnya hubungan pemain ski dengan warna putih, maka putih akan melambungkan kebahagiaan untuknya karena salju yang berwarna putih merupakan media yang ia gunakan untuk bermain ski. Namun, kebanyakan orang memberikan suatu warna arti yang sama, misalnya biru yang berarti ketenangan dan merah yang berarti berani. Meskipun banyak orang yang memiliki pengertian yang sama, intensitasnya akan berbeda tergantung dengan pengalaman setiap orang. Faktor kedua yaitu budaya. Dalam hal ini contohnya dalam budaya Barat, banyak orang yang menyukai warna biru. Tetapi hal itu berbeda dengan orang di Asia Timur yang mengartikan warna biru sebagai warna yang dingin dan membawa perilaku jahat.

Cerrato (2012) menyebutkan bahwa dalam hal positif, warna putih dapat diartikan sebagai kepolosan, kemurnian, kesempurnaan, kesederhanaan, dan permulaan baru. Sedangkan dalam hal negatif, warna putih dapat diartikan sebagai kekosongan, terasingkan, dan membosankan.

Wright (2011) menyebutkan bahwa warna oranye merupakan penggabungan dari warna merah yang berarti energi dan warna kuning yang berarti kebahagiaan. Sehingga warna oranye dapat diartikan sebagai rasa antusias, pesona, kreatifitas, daya tarik, dorongan, dan stimulasi.

Bentuk Tubuh Manusia

Manusia tumbuh dan berkembang, selama manusia tumbuh dan berkembang tentu akan mengalami perubahan bentuk tubuh. Seperti yang Wibowo dan Prayana (2009) katakan, pertumbuhan seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor. Namun faktor yang utama ialah bawaan genetik dari orangtua atau leluhurnya. Faktor lain yaitu faktor geografis lingkungan, kemampuan sosial-ekonomi, faktor nutrisi, dan faktor penyakit. Selain itu, pertumbuhan manusia akan cenderung lebih cepat sejak awal pubertas hingga usia 18 tahun.

Kostum

Beiman (2017) mengatakan bahwa kostum merupakan salah satu faktor yang dapat menggambarkan kepribadian tokoh dalam suatu film. Selain itu kostum juga dapat membantu penonton untuk membedakan tokoh-tokoh yang ada di dalam suatu film.

3 Dimensional Character

Egri (2011) menyebutkan bahwa setiap objek pasti mempunyai tiga dimensi yaitu kedalaman, tinggi, dan lebar. Begitu juga manusia, manusia mempunyai tiga dimensi yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Tanpa mengetahui ketiga aspek ini, manusia tidak akan mampu menilai manusia lainnya. Aspek pertama yang disebutkan oleh Egri yaitu aspek fisiologi. Aspek ini membahas tentang bentuk fisik seseorang. Aspek kedua yaitu aspek sosiologi yang merupakan aspek latar belakang sosial seseorang. Aspek ketiga yaitu psikologi yang merupakan penggabungan kedua aspek sebelumnya. Penggabungan tersebut menghasilkan ambisi, frustrasi, tempramen, sikap, dan kompleksitas.

Kepribadian Introvert

Helgoe (2008) menyebutkan bahwa kebanyakan orang introvert lebih memilih untuk berfokus pada kehidupan pribadinya dibandingkan dengan kehidupan sosial. Banyak orang introvert yang lebih memilih mengembangkan idenya bersama sahabat terdekatnya dibandingkan dengan sebuah kelompok yang terdiri dari banyak orang

Kepribadian Ekstrovert

Laney (2002) mengatakan bahwa karakteristik yang paling terlihat jelas dari seorang ekstrovert yaitu mereka cenderung menyukai banyak aktivitas dan bergaul dengan banyak orang. Mereka tidak nyaman jika harus berdiam di satu tempat dalam kurun waktu yang lama. Namun, karena mereka memiliki karakteristik yang demikian, mereka harus mampu mengatur waktu mereka supaya tidak terhanyut dalam aktivitas-aktivitas mereka sehingga melupakan kewajiban utama mereka.

