

2. STUDI LITERATUR

2.1. *Cut Out Stop Motion*

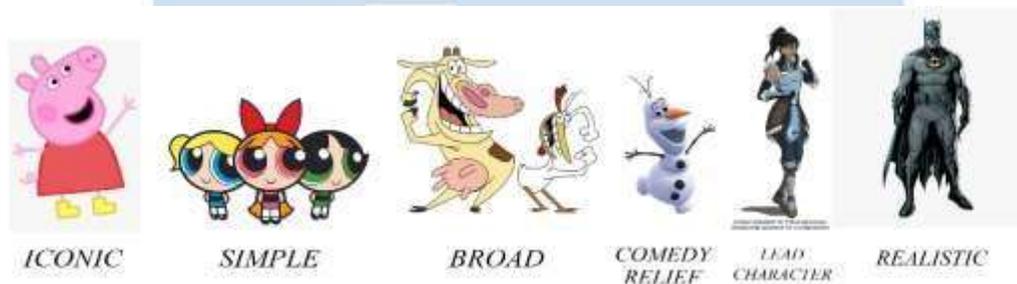
Menurut Pikkov (2010) animasi merupakan sebuah ilusi gerak yang diciptakan dengan cara memproyeksikan susunan gambar diam. Berdasarkan hal tersebut maka animasi artinya membuat objek mati terlihat hidup, atau mudahnya dapat diartikan menggerakkan benda mati/ objek secara berurutan sesuai dengan alur cerita sehingga menghasilkan gerakan dan membuat kesan hidup pada objek tersebut. Film animasi modern dalam tekniknya sedikit banyak telah dipengaruhi oleh para *filmmaker* sebelumnya. Pikkov juga menambahkan secara garis besar animasi dapat dibedakan menjadi animasi dua dimensi dan animasi tiga dimensi (hlm. 17). Contoh animasi 2 dimensi yaitu animasi gambaran tangan, *cut out animation* (atau animasi siluet), *sand animation*, dan *direct animation* (animasi yang langsung dalam film). Sementara untuk animasi 3 dimensi antara lain *CG animation*, *pixelation*, dan *stop motion* (hlm. 18).

Menurut White (2009) *cut out animation* dapat didefinisikan sebagai karya animasi dari guntingan kertas, digerakkan dari bawah kamera secara berurutan (*frame by frame*) (hlm. 455). Ning (2010) menambahkan animasi *cut out* biasanya bisa dibuat dari kertas, kardus, kain. Bahan material tersebut kemudian dihubungkan (dipasang engsel) dengan benang, kawat berukuran kecil, atau pengencang kertas (*paper fasteners*). Setelah memiliki engsel selanjutnya dapat digunakan untuk membuat animasi dengan cara digerakkan secara berurutan (*frame by frame*). Teknik animasi *cut out* tidak berbeda dari teknik yang digunakan dalam *stop motion* (hlm. 6).

2.2. Perancangan Tokoh

Menurut (Riyadi et al., 2016) perancangan tokoh adalah sebuah proses yang dapat dijumpai dalam film animasi, dan tokoh itu sendiri merupakan bagian dari *storytelling*. Tokoh berperan sebagai pembawa amanat atau pesan cerita, melalui film animasi pesan bisa tersampaikan karena tokoh tersebut seolah-olah hidup (hlm. 371). Kemampuan seorang perancang tokoh dalam memahami bahasa

visual akan sangat memengaruhi hasil rancangan. Semakin baik penguasaan bahasa visual maka maksud dan tujuan tokoh akan tersampaikan dengan lebih baik (21 Draw, 2019, hlm. 1). Cohen dalam "Cartooning Character Design" (2006) menambahkan bahwa perancangan tokoh tidak hanya mengkomunikasikan ide lewat visual, namun juga dirancang untuk mendapatkan simpati penonton sehingga tokoh tersebut akan teringat sepanjang masa (hlm. 1).



Gambar 2.1 Macam-macam Tipe Karakter Menurut Bancroft
(*Peppa Pig* (2004), *Powerpuff Girl* (1998), *Cow and Chicken* (1997), *Frozen* (2013), *Batman* (1943))

Menurut Bancroft (2006) dalam perancangan tokoh ada 6 tipe hirarki karakter yang dibedakan berdasarkan tingkat kerumitan sesuai dengan peran dan fungsi karakter di dalam cerita yakni *iconic*, *simple*, *broad*, *comedy relief*, *lead character*, dan *realistic*. Tipe karakter ikonik dirancang dengan sederhana dan cenderung kurang ekspresif, salah satu contohnya adalah "*Peppa Pig*". Tipe karakter *simple* dirancang dengan *stylized* dan sedikit lebih detail dibandingkan tipe ikonik, sebagai contohnya adalah "*Power Puff Girl*". Tipe karakter *broad* dibuat untuk kepentingan komedi dan biasanya sangat ekspresif, contohnya adalah "*Cow and Chicken*". Tipe karakter *comedy relief* mirip dengan *broad*, namun anatomi wajahnya berbeda dan kesan komedi cenderung ditampilkan lewat dialog dan *acting*, contohnya adalah Olaf dari "*Frozen*". Tipe karakter *lead* dirancang dengan realistis, dapat dilihat dari proporsi tubuh, anatomi, dan *facial expression* (contohnya adalah Korra dari "*Avatar The Legend of Korra*"). Tipe karakter *realistic* mirip dengan tipe *lead character* namun lebih realistis, biasanya bergaya karikatur (ditandai dengan banyak arsiran gelap-terang) salah satu contohnya yakni tokoh "*Batman*".

Krawczyk dan Novak (2007) menyebutkan dalam merancang tokoh, menyusun kerangka emosional tokoh adalah bagian yang penting. Setiap tokoh yang dirancang harus mempunyai *three dimensional character*. *Three dimensional character* adalah fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Fisiologi merupakan tampilan fisik seperti misalnya tinggi, pendek, buruk rupa, rupawan. Sosiologi adalah latar belakang tokoh yakni, asal-usul keluarga, lingkungan tempat tinggal, situasi tumbuh-kembang (bagaimana cara ia dibesarkan). Psikologi merupakan bagian dari diri tokoh yang mendasari perilakunya, dan dapat terlihat dari respon yang diberikan terhadap situasi tertentu.

Bentuk tokoh secara keseluruhan dapat mengungkapkan *personality*. Ada 3 bentuk utama yang dapat menyimbolkan kesan-kesan tertentu pada tokoh yakni lingkaran, persegi, dan segitiga. Lingkaran dapat memberikan kesan manis, penyayang, memperlihatkan kesan kesempurnaan, menghibur, dan kekanak-kanakan (Tillman, 2011, hlm. 59). Persegi mempresentasikan kestabilan, ketangguhan, kedisiplinan, dapat diandalkan, terkesan bodoh, dan mudah bosan (*21 Draw*, 2019, hlm. 4). Segitiga identik dengan tokoh yang berperan sebagai penjahat, memiliki tipe mencurigakan, memberikan kesan ancaman, berbahaya, agresif (*21 Draw*, 2019, hlm. 5).

Selanjutnya hal yang terkait dengan estetika adalah warna pada tokoh. Menurut Tillman (2011) setiap warna pada roda warna (*color wheel*) memiliki makna (psikologi) masing-masing. Warna biru menyimbolkan kepercayaan, kesetiaan, kemakmuran, berwawasan luas, pengertian, lemah lembut, serius, kehormatan, keheningan, integritas. Warna ungu menyimbolkan kehormatan, elegan, mewah, ambisi, kemakmuran, kebijaksanaan, martabat, kebebasan, kreatifitas. Warna kuning menyimbolkan kebahagiaan, kecerdasan, kecemburuan, kelincahan, kemakmuran, optimisme. Warna merah menyimbolkan kemarahan, energi, passion, bahaya, gairah, ambisi, cinta.