



### **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.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Animasi**

Definisi animasi menurut kamus Meriam-Webster adalah suatu cara membuat film dengan menggunakan gambar-gambar, grafik komputer, maupun foto-foto dari suatu objek, yang berbeda satu sama lainnya dan diperlihatkan secara cepat sehingga menciptakan suatu gerakan.

Animasi sendiri tidak akan terwujud apabila hanya memakai satu gambar saja, diperlukan banyak gambar yang digerakkan untuk menjadikannya suatu animasi. Menurut Robert (2013), animasi adalah kumpulan gambar yang diambil gambarnya satu-persatu dan digerakkan sesuai urutannya untuk memberikan suatu ilusi gerak (hlm. 2).

##### **2.1.1. Proses Produksi Animasi**

Dalam membuat animasi, terdapat tahapan-tahapan yang harus dikerjakan agar tercipta suatu animasi yang utuh. Menurut Wright (2005), secara umum proses produksi pada animasi adalah sebagai berikut:

1. Penulisan naskah cerita
2. Merekam dialog yang ada pada naskah
3. Membuat *storyboard*

4. Menggambar desain karakter, properti, dan latar belakang
5. Membuat palet warna dan tata letak
6. Membuat *exposure sheet*
7. Menggambar animasi termasuk menggambar animasi *in-between*
8. Mewarnai animasi yang sudah dibuat
9. Menggabungkan animasi dengan suara yang telah direkam sebelumnya
10. Melakukan *re-touch* seperti menambahkan efek atau mengedit warna akhir pada animasi yang sudah jadi.

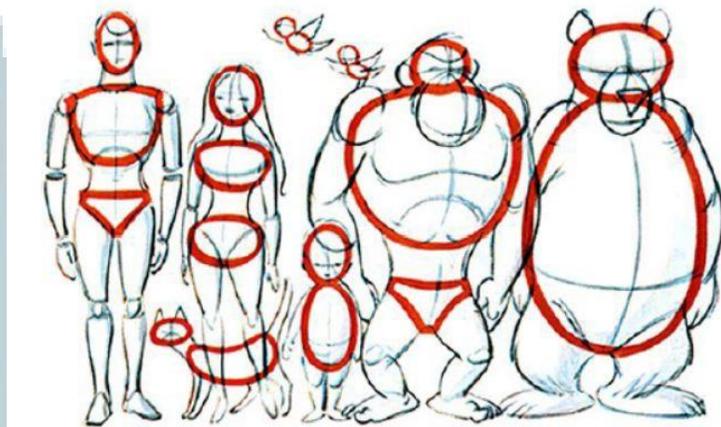
## **2.2. Kartun**

Kartun merupakan salah satu gaya dalam animasi. Menurut Meriam Webster Dictionary, definisi dari kartun adalah kumpulan gambar yang berkisah tentang suatu cerita. Selain itu, definisi lain dari animasi kartun adalah gambar bergerak (baik yang digambar dengan tangan atau komputer) yang menceritakan tentang suatu kisah (meskipun ceritanya pendek sekalipun).

### **2.2.1. Konstruksi Karakter Dalam Kartun**

Blair (1994) mengatakan bahwa bagian tubuh karakter terbuat dari bentuk lingkaran dan bundar. Karakter dari animasi kartun dibuat berdasarkan bentuk lingkaran atau bundar. Hal tersebut karena unsur kesederhanaan yang membuat animasi menjadi lebih mudah.

Selain itu, konstruksi kepala karakter dalam kartun dibuat sama seperti bagian tubuhnya yaitu berbentuk bundar yang bisa saja menjadi bentuk bola, bentuk buah pir, maupun berbentuk seperti telur.



Gambar 2.1. Konstruksi Karakter Kartun  
(Cartoon Animation, 1994)

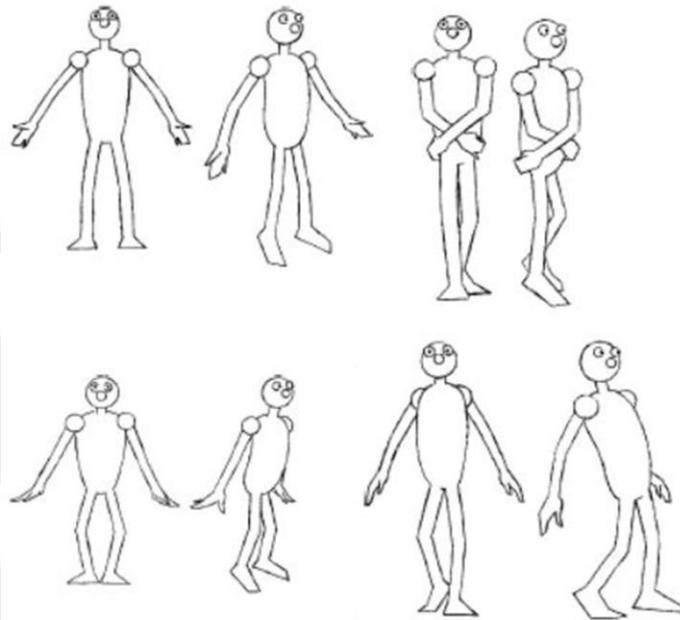
### 2.2.2. Bahasa Tubuh dalam Animasi Kartun

Menurut Roberts (2013), bahasa tubuh merupakan hal pertama kali yang dilakukan saat melakukan animasi karakter. Hal tersebut dikarenakan dengan bahasa tubuh, kita dapat melihat suatu karakter berpikir, melihat, dan atau melakukan sesuatu.

Postur tubuh dasar yang menggambarkan bahasa tubuh antara lain:

1. Bahasa tubuh dasar

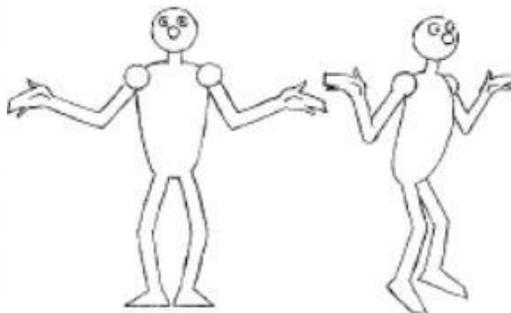
Bahasa tubuh dasar meliputi postur tubuh terbuka, tertutup, maju kedepan dan mundur kebelakang.



Gambar 2.2. Bahasa Tubuh Dasar  
(Roberts, 2013)

## 2. Bahasa tubuh responsif

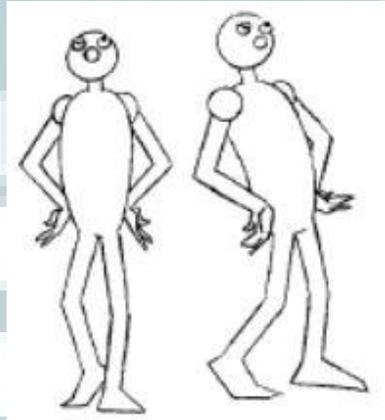
Bahasa tubuh responsif terlihat dari gabungan postur tubuh terbuka dan maju ke depan.



Gambar 2.3. Bahasa Tubuh Responsif  
(Roberts, 2013)

### 3. Bahasa tubuh reflektif

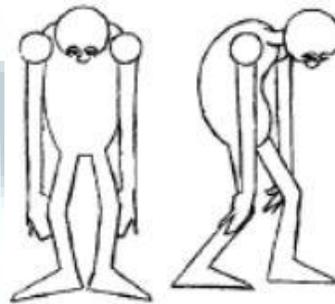
Bahasa tubuh reflektif terlihat dari gabungan postur tubuh terbuka dan mundur kebelakang.



Gambar 2.4. Bahasa Tubuh Reflektif  
(Roberts, 2013)

### 4. Bahasa tubuh defensif

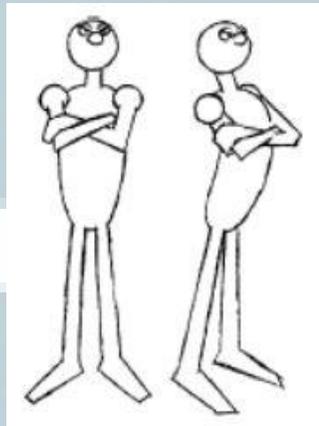
Bahasa tubuh defensif terlihat dari gabungan postur tubuh tertutup dan mundur kebelakang.



Gambar 2.5. Bahasa Tubuh Defensif  
(Roberts, 2013)

## 5. Bahasa tubuh agresif

Bahasa tubuh agresif terlihat dari gabungan postur tubuh tertutup dan maju kedepan.



Gambar 2.6. Bahasa Tubuh Agresif  
(Roberts, 2013)

### 2.2.3. Ekspresi Wajah Dalam Animasi Kartun

Roberts (2013) mengatakan bahwa ekspresi wajah kunci utama untuk menggambarkan emosi. Ekspresi wajah merupakan hasil dari seseorang mendengar, mencium, melihat, merasakan, ataupun memikirkan sesuatu.

Ekspresi wajah yang menggambarkan tujuh dasar emosi adalah:

#### 1. Kegembiraan

Gembira dapat dibagi dari tersenyum ringan sampai tertawa lepas. Saat gembira alis mata akan bergerak naik bersamaan dengan ujung mulut yang juga naik menjadi sebuah senyuman, baik dengan mulut tertutup atau terbuka.

Dalam senyuman yang palsu, bibir dan alis akan bergerak secara tidak bersamaan. Apabila alis mata dibuat miring kebawah kearah dalam maka akan menjadikan senyum terlihat jahat. Apabila alis mata dibuat turun kebawah ke arah luar maka akan terlihat seperti senyuman sedih.



Gambar 2.7. Ekspresi Gembira  
(Roberts, 2013)

## 2. Kesedihan

Sedih dapat dibagi dari kecewa sampai menangis tersedu-sedu. Alis mata akan miring kebawah mengarah keluar dan ujung mulut akan mengarah kebawah.

Ketika karakter terlihat sedih maka matanya terlihat seperti turun dan saat menangis akan terlihat tertutup atau hampir tertutup.



Gambar 2.8. Ekspresi Sedih  
(Roberts, 2013)

### 3. Keterkejutan

Heran dapat dibagi dari terkejut ringan sampai ketakjuban. Apabila mulut terlihat tersenyum maka senyuman itu terlihat lebih riang. Kunci utama terkejut adalah dari bola mata yang terlihat membesar. Mulut biasanya terbuka lebar dengan bentuk sudut membulat. Terkejut dengan hal yang tidak diinginkan juga memiliki kriteria seperti di atas tetapi dengan jeda waktu kaget yang lebih panjang. Mulutnya juga terlihat mengotak yang terlihat seperti disengaja.

UMMN



Gambar 2.9. Ekspresi Terkejut  
(Roberts, 2013)

#### 4. Ketakutan

Takut dapat dibagi dari khawatir sampai kengerian yang sangat. Mulut saat takut akan terbuka dan ujungnya tertarik kebawah dan kearah luar. Alis mata akan terlihat seperti menyatu dan membetuk seperti saat sedih. Bola mata juga akan terlihat dari besar menjadi kecil.



Gambar 2.10. Ekspresi Takut  
(Roberts, 2013)

## 5. Kemarahan

Marah dapat dibagi dari jengkel sampai marah yang membabi buta. Saat marah alis mata akan miring kebawah dan kearah dalam dan akan menyentuh kearah mata. Gigi yang gemeretak menjadi tanda kemarahan. Mulut akan membentuk seperti saat sedang sedih. Kemarahan yang lebih besar memperlihatkan mulut yang mengkotak.



Gambar 2.11. Ekspresi Marah  
(Roberts, 2013)

## 6. Kejijikan

Jijik dapat dibagi dari ketidaksukaan sampai kepada rasa muak. Hal tersebut bisa dilakukan dengan cara menarik kepala kearah berlawanan dari objek yang menyebabkan rasa jijik.



Gambar 2.12. Ekspresi Jijik  
(Roberts, 2013)

#### 7. Kesakitan

Sakit dapat dibagi dari ketidaknyamanan sampai kesakitan yang luar biasa. Gerakan mulut saat sakit biasanya terbuka lebar dan berbentuk kotak atau malah tertutup sama sekali. Alis mata tergambar saling berdekatan dengan bagian dalam miring kebawah bagian luar. Rasa sakit digambarkan seperti penggabungan rasa sedih dan marah.



Gambar 2.13. Ekspresi Sakit  
(Roberts, 2013)

## 2.3. Karakter

### 2.3.1. Karakterisasi

Milhorn (2006), mengatakan bahwa karakterisasi adalah pembuatan sosok imajinatif (karakter) yang terlihat realistis dan masuk akal oleh pembaca. Karakter biasanya berwujud manusia, tetapi juga bisa menjadi hewan, alien, robot, atau apapun sesuai dengan imajinasi penciptanya.

Menurut Khan (1995), karakter adalah para tokoh yang memerankan suatu peran dalam suatu kejadian. Setiap karakter mempunyai tempat tersendiri dalam suatu rentetan kejadian dan memberikan kontribusi terhadap jalannya suatu cerita. Setiap karakter memiliki kepribadian dan penampakan yang berbeda-beda dalam setiap cerita. Kualitas cara bicara, fisik, emosi, dan kecerdasan menjelaskan kepada penonton seperti apa karakter tersebut dan apa yang mereka lakukan.

Karakter berfungsi sebagai pencerita dan setiap karakter harus bekerja dalam suatu kesatuan yang menyajikan suatu cerita. Setiap cerita mempunyai aturan-aturan tersendiri yang harus dipatuhi oleh suatu karakter. Dengan kata lain, apa yang bekerja secara benar di suatu cerita belum tentu benar di cerita lainnya (Withrow, 2009, hlm. 18). Karakter dibagi menjadi mayor atau minor tergantung peran mereka dalam suatu cerita.

### 2.3.2. Karakter Utama

Karakter utama adalah karakter yang memiliki aspek tiga dimensi. Aspek tiga dimensi yang dimaksud adalah fisiologi, psikologi, dan sosiologi.

#### 1. Fisiologi

Fisiologi adalah tinggi, berat, umur, jenis kelamin, bentuk tubuh, dan lainnya yang terlihat dari penampakan suatu karakter dari luar. Data fisiologi penting karena hal tersebut mempengaruhi tampilan karakter itu sendiri dan bagaimana mereka berlaku.

#### 2. Psikologi

Contoh dari psikologi adalah fobia, kebimbangan, rasa canggung, rasa bersalah, rasa rindu, fantasi, dan lainnya yang merupakan bagian dari kejiwaan suatu karakter.

#### 3. Sosiologi

Sosiologi merujuk kepada kelas sosial dari suatu karakter, contohnya adalah bagaimana macam lingkungan daerah sekitar tempat karakter tumbuh berkembang, bagaimana karakter menempatkan diri di sekolah, kantor, atau di rumah, juga termasuk sisi politik dari karakter, dan lainnya.

Tujuan, ambisi, dan nilai dari suatu karakter utama dapat berubah tergantung dari apa yang mereka peroleh semenjak cerita berlangsung. Seperti manusia asli pada

umumnya, mereka semestinya memiliki kebimbangan ataupun aspirasi tertentu, kekuatan, kelemahan, rahasia, maupun sensitivitas.

### **2.3.3. Karakter Sampingan**

Karakter sampingan adalah karakter yang hanya memiliki aspek satu atau dua dimensi. Disebut demikian karena karakter sampingan tidak memiliki kualifikasi seperti karakter utama. Karakter sampingan sendiri kadang disebut sebagai karakter statis karena fungsi mereka yang tidak berubah sepanjang cerita.

## **2.4. *Character Design***

Menurut Oxford Dictionary, *character design* adalah proses membuat atau membangun suatu karakter fiksional. Selain itu *character design* juga mempunyai arti sebagai proses karakterisasi dan penjelasan mengenai suatu karakter melalui penggambaran fisiknya.

### **2.4.1. Desainer Karakter**

Untuk mendesain suatu karakter, tentunya diperlukan seorang desainer karakter yang bertugas khusus untuk menciptakan suatu karakter dari berupa konsep sampai menjadi bentuk akhir visual. Menurut Crossley (2014), Desainer karakter adalah seseorang yang dapat memvisualkan imajinasi dan menggambarkannya sehingga tercipta suatu karakter.

### **2.4.2. Peranan Desainer Karakter**

Peranan desainer karakter adalah menggambar karakter agar dapat tercipta visual yang dapat divisualisasikan. Desain karakter yang dibuat dengan menggabungkan berbagai macam ide menjadi suatu konsep merupakan titik awal mendesain suatu karakter.

Dari awal mendesain karakter, desainer akan mendapat masukan untuk mendesain karakter alternatif sebagai perbandingan. Akan ada banyak gambar, studi warna, dan desain karakter yang dibuat sepanjang waktu yang akan diinformasikan untuk dikritik dan diberi masukan. Seorang desainer karakter memulai suatu proyek dari awal sehingga bisa memotivasi dan memberikan inspirasi kepada tim dengan mengolah ide menjadi visual (Crossley, 2014).

### **2.4.3. Pembagian Gaya dalam Desain Karakter**

Menurut Su dan Zhao (2012) desain karakter dapat dibagi menjadi lima gaya berdasarkan jenis karakternya, yaitu:

1. Gaya Logo: merupakan gaya karakter yang digambarkan secara sederhana. Pada umumnya karakter yang memakai gaya ini memiliki ciri-ciri mata yang besar, imut, dan tanpa hidung. Gaya logo biasa digunakan sebagai maskot.
2. Gaya Sempel: Gaya simpel merupakan pengembangan dari gaya logo yang masih mempertahankan gaya yang simpel dan sederhana tetapi lebih memiliki

detail dalam penggambarannya. Gaya ini biasa digunakan untuk promosi dalam *flash*, koran, televisi, komik, dan internet.

3. Gaya Normal: merupakan gaya yang umum digunakan. gaya ini memiliki penggambaran ekspresi yang lebih bervariasi dibandingkan gaya simpel. Gaya ini biasa digunakan dalam animasi dan kartun.
4. Gaya Kompleks: karakter yang digambarkan dengan gaya ini memiliki proporsi dan ekspresi yang lebih realis. Gaya kompleks biasa digunakan oleh studio animasi besar karena lebih mudah menarik perhatian penonton.
5. Gaya Realistis: gaya realistis memiliki gaya desain yang paling mendekati realis. Gaya desain ini biasa digunakan dalam produksi film atau game 3D.

## **2.5. Gaya Berpakaian Pekerja Kantoran**

Dalam animasi, biasanya pekerja kantoran khususnya laki-laki digambarkan dengan memakai kemeja, dasi, dan celana panjang. Menurut Marco (2013), pekerja kantoran tersebut sering divisualkan dengan bekerja di bidang profesional, managerial, dan administrasi yang disebut dengan istilah *White Collar Worker* (pekerja kerah putih) karena bekerja didalam kantor.



Gambar 2.14. Gaya Pakaian Kantoran  
([http://www.mrlogo.org/cdata/23333/img/23333\\_807865i.jpg](http://www.mrlogo.org/cdata/23333/img/23333_807865i.jpg))

Istilah *White Collar* juga digunakan sebagai pembeda dari jenis pekerjaan yang lain. Kaum *White Collar* diidentifikasi sebagai kaum kelas menengah. Istilah ini muncul karena tulisan Upton Sinclair, seorang penulis Amerika, yang menggambarkan pekerjaan administratif dan manajemen yang moderen pada tahun 1930, meskipun referensi "*easy work and white collar*" sudah muncul sejak tahun 1911 (Marco, 2013, hlm. 140).