

## 2. STUDI LITERATUR

### *3D Animation*

Menurut Beane (2012), *3D Animation* adalah istilah yang menggambarkan sebuah industri yang menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak dalam membuat animasi (hlm. 1). Saat ini, teknik animasi 3 dimensi digunakan untuk berbagai macam industri, yaitu untuk kebutuhan industri hiburan dan kebutuhan ilmiah. Dalam industri hiburan, animasi 3 dimensi digunakan dalam berbagai media hiburan seperti film, televisi, *video game*, dan pengiklanan (hlm. 2-4).

### *Character Design*

Desain karakter merupakan salah satu bagian dari tahap *pre-production* dalam pembuatan animasi 3 dimensi. Hal terpenting dalam membuat desain karakter adalah hasil akhir yang sesuai dengan konsep dan desain (Beane, 2012, hlm. 30). Menurut Tillman (2011), unsur-unsur yang harus diperhatikan dalam membuat desain karakter yang baik adalah kepribadian dan karakterisasi tokoh, cerita, originalitas, bentuk, referensi, dan estetika.

Kepribadian dan karakterisasi tokoh dapat ditentukan dari cerita yang dibuat. Originalitas yang dimaksud adalah tidak sama persis dengan satu karakter atau satu cerita yang ada, namun terdapat kemungkinan untuk memiliki beberapa kesamaan saja (Tillman, 2011, hlm. 4-5). Ketika karakter sudah memiliki kepribadian dan cerita, maka tersisa aspek visual dari desain karakter tersebut. Agar kepribadian tokoh dapat terlihat, visual dari karakter tersebut harus memiliki unsur-unsur yang memiliki makna yang selaras dengan kepribadian atau karakterisasi karakter.

Menurut *The Walt Disney Family Museum*, dalam dunia seni dan desain, bahas bentuk atau *shape language* merupakan konsep untuk menyampaikan makna berdasarkan bentuk-bentuk dasar. Bentuk-bentuk dasar jika digunakan dalam karakter atau objek dapat tersampaikan sebuah cerita, kepribadian, perasaan atau emosi tanpa harus menggunakan kata-kata kepada orang yang melihatnya (*The*

*Walt Disney Family Museum*, hlm. 1). Bentuk dasar lingkaran seringkali memiliki asosiasi dengan karakter lembut dan tidak berbahaya. Bentuk dasar segitiga umumnya memiliki asosiasi dengan karakteristik seperti tajam, berbahaya, dan kelicikan. Bentuk dasar persegi pada umumnya bermakna kokoh, stabil, kuat, dapat diandalkan, dan tidak fleksibel.

Dalam membuat desain karakter, referensi diperlukan untuk membuat desain yang memiliki kesamaan dengan wujud objek atau tokoh di kehidupan nyata agar terlihat familier. Referensi nyata umumnya dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Referensi juga dapat ditemukan dari karya atau desain yang telah dibuat sebelumnya. Aspek estetika dari desain karakter dapat ditentukan dari usia dari target audiens dan genre yang digunakan dalam karakter tersebut. Jika ditujukan untuk target audiens dengan usia anak-anak, umumnya desain karakter yang digunakan lebih sederhana dan terlihat dengan jelas bentuk-bentuk dasar yang digunakan dalam desain tersebut. Untuk target audiens dengan usia remaja dan dewasa, desain karakter dapat menggunakan gaya visual yang lebih detail dan lebih realistis (Tillman, 2011).

Salah satu aspek estetika dari desain karakter selain gaya visual adalah warna. Menurut Morton (1997), warna dapat mengubah pemikiran, mengubah tindakan, dan menimbulkan reaksi dari yang melihatnya (hlm. 2). Berikut ini adalah warna-warna yang memiliki asosiasi dengan karakteristik tertentu berdasarkan Tillman (2011) dan simbolisme dari masing-masing warna secara psikologis oleh Morton (1997), yaitu:

1. Merah terkait dengan aksi, percaya diri, kemarahan, bahaya, keberanian, kekuatan, *passion*.
2. Kuning terkait dengan kebahagiaan, riang, berhati-hati, penyakit, optimis.
3. Biru terkait dengan kebijaksanaan, pengetahuan, kepercayaan, kesetiaan.
4. Ungu terkait dengan elegan, misterius, keajaiban, kemandirian, imajinasi.
5. Hijau terkait dengan alam, pertumbuhan, harmoni, kesuburan, segar.
6. Jingga terkait dengan antusias, ketakjuban, keceriaan, tekad.
7. Cokelat terkait dengan dapat diandalkan, alam, kehangatan, kenyamanan.

8. Hitam terkait dengan kematian, formal, duka, kejahatan.
9. Abu-abu terkait dengan netral, keamanan, teknologi, dingin.
10. Putih terkait dengan kemurnian, kebersihan, sederhana, kedamaian, kebaikan.

### ***3-Dimensional Character***

Menurut Egri (2004), manusia tidak hanya memiliki dimensi tinggi, lebar, dan kedalaman seperti sebuah objek namun memiliki 3 dimensi lainnya yaitu dimensi fisik, psikologis, dan sosial (hlm.34). Aspek 3 dimensi dari manusia tersebut digunakan dalam membuat karakter atau tokoh yang bersifat seperti manusia. Aspek 3 dimensi tersebut terbagi lagi menjadi beberapa unsur di dalamnya, yaitu aspek fisik, psikologis, dan sosial.

Pada aspek fisik, Egri membagi lagi menjadi beberapa unsur seperti jenis kelamin, usia, tinggi dan berat tubuh, warna rambut, mata, dan kulit, postur tubuh, penampilan, kekurangan secara fisik, dan keturunan. Psikologis dari seorang tokoh ditentukan dari beberapa unsur yaitu kehidupan seks, moral, ambisi, frustrasi, watak, sikap terhadap hidup, kepribadian, kemampuan, kualitas, dan I.Q. Aspek sosial dari seorang tokoh adalah kelas sosial, pekerjaan, pendidikan, kehidupan dalam keluarga, agama atau kepercayaan, ras dan kewarganegaraan, peran dalam komunitas, kehidupan politik, dan hobi.

### ***Projection Mapping***

*Projection Mapping* merupakan teknik seni proyeksi digital pada objek nyata menggunakan teknologi proyektor (Lee & Jhiao, *t.t*). *Projection Mapping* pada masa kini sudah umum digunakan untuk berbagai hal, namun pada umumnya digunakan untuk kepentingan seni. Menurut Lee & Jhiao (*t.t*), terdapat 4 prinsip utama dalam *projection mapping*, yaitu ilusi optik, harmoni dari keberagaman, virtualisasi realitas, dan *immersive environment*. Teknik *projection mapping* seolah-olah membuat bidang proyeksi menjadi kanvas dan cahaya sebagai alat atau media dari pembuatan karya seni (Lee & Jhiao, *t.t*).

## **Barong dan Rangda**

Menurut Wirawan (2021), Barong merupakan makhluk mitologi yang memiliki peran melawan dan mengusir kejahatan dalam kesenian khas Bali. Barong terdiri dari beberapa jenis, namun jenis Barong yang tampil bersamaan dengan Rangda adalah jenis Barong Ket. Barong Ket adalah Barong yang memiliki kekuatan magis dan memiliki wujud yang merupakan gabungan dari hewan sapi, singa, harimau, dan beruang (Wirawan, 2021, hlm. 20)

Dalam pertunjukkan kesenian bali, Rangda merupakan tokoh janda yang memiliki kekuatan dan ilmu sihir. Tokoh Rangda memiliki wujud seperti manusia perempuan yang menggunakan topeng. Rangda memiliki deskripsi fisik yang menyeramkan, yaitu mata Rangda besar dan terkesan keluar, memiliki taring yang besar, rambut berwarna putih yang panjang, dan kuku-kuku jari tangan dan kaki yang panjang. Topeng Rangda memiliki 3 jenis yang berbeda, yaitu bentuk *nyinga*, bentuk *nyleme*, dan bentuk raksasa. Bentuk *nyiga* merupakan topeng Rangda yang menyerupai singa dan memiliki kesan yang buas. Bentuk *nyleme* adalah bentuk topeng Rangda yang lebih menyerupai manusia. Bentuk raksasa dari topeng Rangda merupakan jenis topeng yang memberi kesan seperti raksasa, seram, dan menakutkan (Wirawan, 2021).

## **Konsep Warna dalam Kebudayaan Bali**

Dalam kebudayaan Bali, terdapat konsep warna yang umum digunakan terkait dengan kepercayaan agama Hindu, yaitu konsep warna 'Tri Kona' dan konsep warna 'Dewata Nawa Sangha' (Astharianty, Widodo, & Ekobudiwaspada, 2016). Di dalam konsep 'Tri Kona' mengandung 3 warna yaitu warna merah, hitam, dan putih yang berasal dari *getih* (darah), *areng* (arang), dan *pamor* (kapur).

Menurut Astharianty, Widodo, & Ekobudiwaspada (2016), konsep 'Tri Kona' merupakan konsep warna berdasarkan tiga tahap kehidupan manusia. Warna merah memiliki makna tahap kehidupan yang baru dimulai atau kelahiran. Warna hitam berkaitan dengan tahap berjalannya kehidupan manusia. Warna putih dalam 'Tri Kona' melambangkan kematian. Dalam penggunaan yang terkait dengan kematian

seseorang, warna putih umumnya digunakan secara bergantian dengan warna kuning. Warna kuning digunakan untuk melambangkan *tenget* atau roh saat seseorang meninggal dunia dan warna putih untuk memberi makna roh tersebut akan menjalani proses kesucian dengan dibersihkannya dosa orang tersebut (Astharianty, Widodo, & Ekobudiwaspada, 2016).

Menurut Darmaprawira dalam Astharianty, Widodo, & Ekobudiwaspada (2016: Hlm. 33), konsep 'Dewata Nawa Sangha' merupakan konsep warna berdasarkan delapan arah mata angin dan pusatnya sebagai arah mata angin kesembilan sebagai representasi totalitas alam. Sembilan warna tersebut terdiri dari warna hitam, abu-abu, putih, merah muda, merah, oranye, kuning, hijau, dan pancawarna yang berada di pusat delapan arah mata angin. Warna-warna tersebut memiliki makna sebagai berikut:

1. Hitam (Utara): Lembut atau kelembutan, tenang, kasih sayang.
2. Abu-abu (Timur Laut): Kemakmuran.
3. Putih (Timur): Kesucian, kesederhanaan, paling tenang.
4. Merah Muda (Tenggara): Subur atau kesuburan.
5. Merah (Selatan): Keberanian, kebijakan, kekerasan.
6. Oranye (Barat Daya): Kebijaksanaan.
7. Kuning (Barat): Kesucian, suci.
8. Hijau (Barat Laut): Kesuburan, subur.
9. Pancawarna (Pusat): Peleburan.