



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

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan animasi sebagai acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yg digerakkan secara mekanik elektronik sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Animasi berasal dari bahasa Latin 'anima' yang artinya hidup atau 'animare' yang berarti meniupkan hidup ke dalam. Berawal dari 'Fantasmagorie', film animasi berbasis 2d pertama karya Emile Cohl; animasi masa kini telah didominasi oleh film berbasis 3d, terutama yang dihasilkan oleh studio Pixar dan Dreamworks. Menurut Andy Beane (2012, hal.1), animasi 3d merupakan istilah umum yang mencakup seluruh karya di bidang industri yang menggunakan komputer, baik perangkat keras maupun aplikasi-aplikasi 3d dengan proses pengerjaan yang beragam.

2.2. Proses Pengerjaan Animasi

Animasi dibuat melalui beberapa proses yang dapat diumpamakan seperti proses penyusunan mobil. Setiap orang mengerjakan bagiannya secara berurutan untuk menyusun keseluruhan mobil secara efisien dan terjangkau sehingga menghasilkan proses pengerjaan yang efektif dan mampu menekan biaya produksi untuk produk akhirnya. Demikian pula halnya dengan proses pengerjaan animasi, dimana sebuah tim dapat terdiri dari dua sampai empat ratus orang lebih. Sirkulasi

karya akan terjadi diantara setiap seniman yang terlibat, yang mana pekerjaan seseorang akan berpengaruh pada beberapa tahap yang akan dilakukan berikutnya.

Proses pengerjaan ini terdiri dari sekumpulan orang, perangkat, dan aplikasi yang bekerja secara beriringan dalam urutan yang teratur untuk menciptakan animasi. Terdapat tiga tahap dasar, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Tim praproduksi bertugas untuk memastikan cara bercerita yang menarik dengan menggunakan tampilan visual, sementara tim produksi mengerjakan isi animasi jika perencanaan dan pengerjaan tim praproduksi sudah benar. Tim pascaproduksi akan menambahkan efek atau membuat perubahan pada warna agar karya yang sudah diselesaikan pada tahap produksi terlihat fantastis.

2.2.1. Praproduksi

Praproduksi merupakan proses yang dibagi ke dalam dua tim, yaitu tim seniman dan manajemen. Tim seniman bertanggung jawab pada bagian ide cerita, desain, dan tampilan visual sementara tim manajemen bertugas mengatur rencana pengerjaan dan mempromosikan animasi untuk mencari investor yang bersedia menjadi sponsor dan menanggung biaya pembuatan animasi tersebut.

Pada tahap ini, seniman mencari ide-ide yang kemudian digunakan untuk mengembangkan cerita yang menarik, barulah dari cerita ditentukan tampilan visual yang sesuai untuk digunakan dalam cerita. Waktu yang dibutuhkan untuk tahap praproduksi kira-kira lebih dari setengah seluruh waktu pengerjaan animasi karena banyaknya hal-hal yang harus diperhatikan; antara lain sudut pengambilan gambar yang jelas dan dapat menampilkan cerita dengan jelas, warna yang sesuai

untuk membuat penonton merasakan suasana tertentu. dan suara, musik, atau saat hening yang mampu membuat suasana cerita lebih terasa. Selain itu, tim seniman juga melakukan penelitian terhadap bahan-bahan yang digunakan sebagai referensi. Tidak jarang mereka harus berkonsultasi dengan ahli di bidang tertentu untuk menentukan kenyataan dan keakuratan material akan digunakan sebagai referensi pembuatan animasi. Tahap praproduksi ini terbagi lagi menjadi beberapa proses di dalamnya, yaitu pembuatan konsep atau ide cerita, pembuatan naskah, pembuatan *storyboard*, dan desain.

1. Pembuatan Konsep

Ide cerita untuk animasi dapat berasal dari mana saja dan apa saja, bahkan dari kata, kalimat, warna, bau, suara, atau percakapan yang didengar. Ide-ide ini haruslah sederhana dan menyenangkan, namun masih bersifat sementara. Artinya bila ide tersebut dianggap tidak cocok atau buruk, maka harus diganti dengan ide lainnya. Setelah mendapatkan ide dasar untuk suatu cerita, ide tersebut dikembangkan menjadi semacam sinopsis kasar yang mengisahkan keseluruhan cerita dan berfungsi sebagai kerangka cerita. Pada saat ini pula detail dasar yang ingin dimasukkan dalam cerita dicatat sebagai acuan untuk proses ke depannya.

2. Desain

Proses desain merupakan penetapan tampilan visual akhir yang akan digunakan untuk animasi. Desain meliputi penampilan karakter, bentuk dan ukuran benda-benda atau properti, pakaian atau kostum, dan lingkungan. Tim seniman yang bertugas membuat konsep dapat menggunakan media apapun, termasuk pensil, pen, pensil arang, krayon, cat air, cat minyak, ataupun aplikasi komputer seperti

Adobe Photoshop. Namun demikian, media yang digunakan tidak menjadi masalah selama konsep dan tampilan visual yang diinginkan dapat dicapai. Tampilan visual seringkali mencerminkan seniman yang membuatnya. Tetapi elemen yang paling penting adalah kesan dan konsep yang ditampilkan.

Desain berada dalam tahap praproduksi dikarenakan seorang seniman dapat dengan cepat menggambar dan menciptakan beberapa alternatif pilihan desain karakter dalam satu hari dan menetapkan salah satu desain sebagai desain akhir sesuai pilihan sutradara. Dibandingkan dengan seniman konsep, seorang 3d *modeler* dapat membutuhkan sampai satu minggu untuk membuat model final. Waktu yang lama tersebut menjadi pertimbangan sutradara untuk keefektifan jadwal. Jika setiap desain membutuhkan satu minggu untuk diselesaikan, belum lagi perubahan-perubahan yang harus dilakukan, maka proses praproduksi akan menjadi lama sekali.

2.2.2. Produksi

Keputusan dan perencanaan yang telah dibuat pada tahap praproduksi akan mempengaruhi tahap produksi karena tahap ini merupakan pengerjaan tampilan visual akhir untuk animasi. Setiap seniman bertanggung jawab pada bagiannya dalam proyek, sekecil apapun itu; dan akan menyerahkannya lagi agar seniman lain dapat menyertakan kontribusinya pada proyek. Jika pada tahap praproduksi segalanya berjalan lancar, maka tahap produksi menjadi lebih mudah karena tujuan dari tahap praproduksi adalah menganalisa sebanyak mungkin masalah yang muncul dan membuat sebanyak mungkin keputusan terhadap desain-desain yang sudah dibuat. Desain yang sudah jelas akan menghindari kebingungan yang

mungkin terjadi saat tim produksi harus mengerjakan tugasnya. Tahap produksi sendiri sudah cukup memakan banyak waktu dengan batas deadline yang umumnya ditetapkan pada masa kini. Bila harus mengurus pula desain atau membuat ulang aset yang sudah selesai dibuat hal tersebut tentunya akan menguras lebih banyak waktu, tenaga, serta biaya.

1. Modeling

Segala objek yang akan tampil dalam animasi atau digunakan sebagai contoh haruslah dibuat dahulu. Objek-objek tersebut disebut sebagai *model* yang merupakan perwakilan geometris yang dapat dilihat dan diputar dalam aplikasi animasi 3d. Terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan untuk membuat *model*, antara lain *from scratch*, *digital sculpt*, dan *laser scanner*. *From scratch* merupakan *model* yang dibuat tanpa secara langsung tanpa menggunakan apapun sebagai dasar di aplikasi 3D. *Digital sculpt* adalah proses pembuatan seolah *model* terbuat dari plastisin. Dan *laser scanner* yaitu teknologi yang memungkinkan benda nyata untuk dipindai dan diwakilkan dalam bentuk 3d digital. *Model* yang sudah selesai dibuat dapat digunakan pada beberapa tahap berikut sekaligus, misalnya tahap animasi, tahap layout, tahap teksturing, dan tahap rigging.

2. Texturing

Seniman mengaplikasikan warna dan tekstur tertentu pada objek geometris pada tahap ini. *Model* yang sudah jadi umumnya hanya menggunakan tekstur standar aplikasi yang warnanya datar. Tugas seniman pada tahap ini adalah membuat tekstur yang sesuai dengan konsep atau kenyataan, misalnya meja berbahan kayu harus terlihat terbuat dari kayu. Beberapa cara dapat digunakan untuk mencapai

tekstur yang diinginkan, salah satunya adalah menggambar sendiri atau menggunakan foto untuk menghasilkan tekstur tersebut.

2.3. Karakter

Dasar dari sebuah cerita terletak pada karakter. Menurut Lee Sheldon (2004, hal.31), sebuah tema atau perseteruan saja tidak cukup untuk menjalankan suatu cerita. Hal itu dikarenakan fokus utama cerita berada pada karakter, karakter dibutuhkan untuk mengatur arah jalan atau alur cerita.

2.3.1. Definisi Karakter

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, karakter atau tokoh berarti pemegang peran (termasuk peran utama) dalam cerita rekaan atau drama. Francis Glebas (2009, hal.5) menjelaskan bahwa cerita biasanya dilebih-lebihkan, misalnya diambil dari kejadian sehari-hari yang sering terjadi di sekitar kita. Meskipun poin utama cerita bukan soal hidup-matinya karakter, namun persoalan di dalam cerita seolah membuat karakter merasa demikian. Cerita tentang seorang anak laki-laki yang jatuh cinta pada seorang gadis tidak menyinggung soal hidup-mati, tetapi itulah yang tepatnya dirasakan pada karakter anak laki-laki tersebut.

2.3.2. Hirarki dan Wujud Karakter

Karakter dalam setiap cerita memiliki hirarki. Hirarki yang dimaksud merupakan pembagian karakter berdasarkan detail desainnya, mulai dari yang paling sederhana sampai yang paling rumit. Posisi tiap karakter pada hirarki tergantung pada peran dan fungsinya dalam membentuk alur cerita.



Gambar 2.1. Contoh Karakter *Iconic* (Hello Kitty)
(<http://images5.fanpop.com/image/photos/25600000/Hello-Kitty-Sitting-hello-kitty-25604546-1210-1429.jpg>)

Jenis karakter pertama pada hirarki adalah *iconic*, yaitu karakter yang desainnya sangat sederhana, sangat grafis, namun tidak ekspresif. Karakter dalam golongan ini biasanya memiliki mata berupa lingkaran atau oval tanpa retina.

Setelah *iconic*, ada jenis karakter *simple* yang memiliki fitur wajah lebih ekspresif tetapi tetap stylized. Karakter *simple* sering digunakan dalam acara televisi atau internet.



Gambar 2.2. Contoh Karakter *Simple* (Flintstone)
(http://s4.hubimg.com/u/767783_f520.jpg)

Kategori berikutnya adalah karakter *broad* yang jauh lebih ekspresif daripada karakter *iconic* dan *simple*. Jenis karakter ini tidak didesain untuk gerakan yang halus, tetapi lebih menampilkan sisi kartun. Poin utama pada karakter *broad* adalah fitur wajah atau badan yang cenderung dilebih-lebihkan, misalnya mata atau mulut yang besar untuk menonjolkan ekspresi tertentu. Hal tersebut dimaksudkan sebagai elemen untuk menguatkan unsur humor pada animasi.



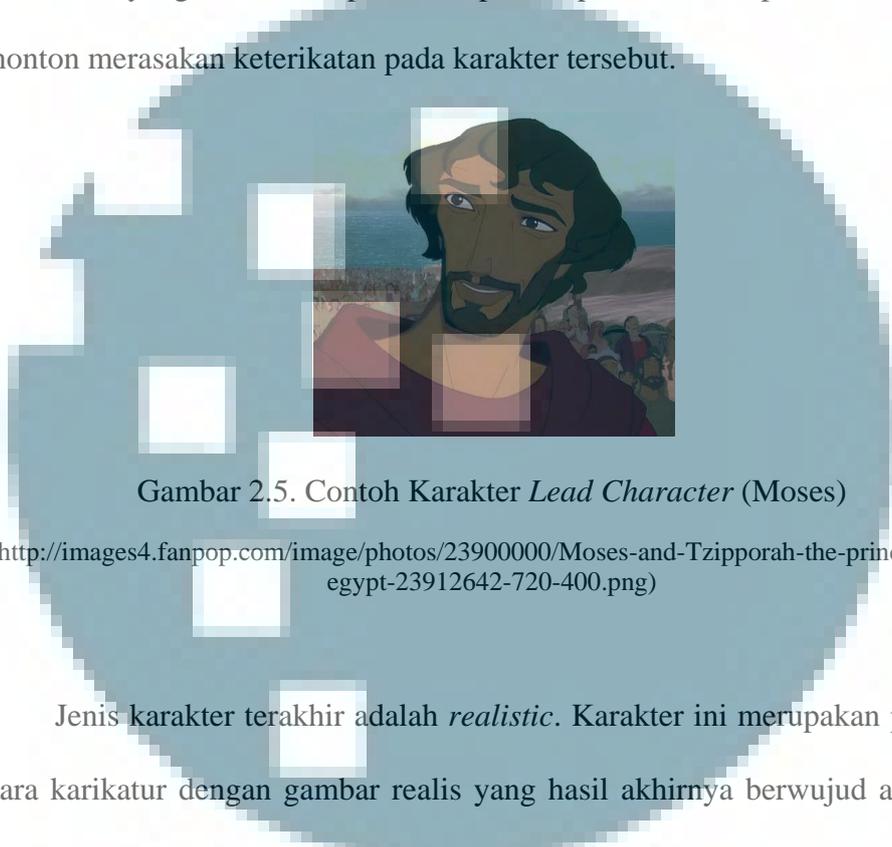
Gambar 2.3. Contoh Karakter *Broad* (Serigala dari Roger Rabbit)
(http://fc05.deviantart.net/fs45/f/2009/090/b/b/tex_avery__s_wolf_02_by_pibraclab.jpg)

Pada tingkat berikutnya, terdapat karakter *comedy relief*. Karakter ini tidak memiliki penampilan dan ekspresi wajah yang dapat membuat penonton tertawa, tetapi menyampaikan humor melalui tindakan dan cara bicaranya. Umumnya karakter dalam kategori ini adalah teman dari karakter utama.



Gambar 2.4. Contoh Karakter *Comedy Relief* (Nemo)
(<http://runningatdisney.com/wp-content/uploads/2013/02/Nemo.jpg>)

Setelah *comedy relief*, ada *lead character* yang merupakan pemeran utama dalam suatu cerita. Karakter dalam kategori ini memiliki ekspresi wajah, gerakan, dan anatomi yang realistis; dapat berekspresi seperti manusia pada umumnya agar penonton merasakan keterikatan pada karakter tersebut.



Gambar 2.5. Contoh Karakter *Lead Character* (Moses)

(<http://images4.fanpop.com/image/photos/23900000/Moses-and-Tziporah-the-prince-of-the-egypt-23912642-720-400.png>)

Jenis karakter terakhir adalah *realistic*. Karakter ini merupakan perpaduan antara karikatur dengan gambar realis yang hasil akhirnya berwujud aneh, tidak sama dengan yang ada di dunia nyata tetapi terkesan hidup dan ada. (Bancroft, 2006, hal. 18-20).



Gambar 2.6. Contoh Karakter *Realistic* (Princess Fiona)
(http://uncyclopedia.wikia.com/wiki/File:Princess_Fiona.jpg)

2.4. Desain Karakter

Animasi terdiri dari elemen-elemen visual yang saling mendukung satu sama lain untuk menciptakan suasana yang nyata bagi penontonnya. Elemen-elemen tersebut yaitu karakter, lingkungan (environment), dan properti. Dari ketiga elemen tersebut, karakterlah yang paling berperan menggerakkan cerita dan meninggalkan kesan pada penonton.

Don Seegmiller (2004) menyatakan bahwa karakter telah diciptakan oleh para pendongeng sebagai penghuni dunia karangan mereka, jauh sebelum animasi ditemukan. Para pendongeng mengeksplorasi dunia ciptaan mereka dengan menggunakan karakter sebagai fokus utama. Howard Lauther (1998) menegaskan bahwa karakterlah yang membuat cerita menjadi menarik, bukan sebaliknya

Melihat pentingnya peran karakter dalam sebuah cerita, maka desain karakter haruslah jelas, terasa nyata, sesuai dengan dunia yang diceritakan, dan juga menarik bagi penontonnya. Karena desain karakter yang bagus dapat menyampaikan lebih banyak informasi pada penonton dibandingkan deskripsi menggunakan kata, sebagaimana dikutip dari Brad J. Guigar (2004). Variasi pada desain karakter juga merupakan cara untuk menghindari kebosanan dan membuat cerita menjadi lebih hidup. (Bancroft, 2006, hal.43).

2.4.1. Aspek dalam Desain Karakter

Mendesain karakter adalah seni menciptakan suatu makhluk hidup atau seseorang, yang ketika disatukan dengan lingkungannya, akan membuat penonton bereaksi dan meyakini karakter tersebut melalui penampilan fisik, watak, dan kepribadian

yang ditunjukkan. (Seegmiller, 2008). Agar karakter yang diciptakan terasa nyata, beberapa aspek berikut harus diperhatikan dalam proses desainnya.

2.4.1.1. Penampilan Fisik (Fisiologis)

Penampilan fisik karakter adalah hal pertama yang dilihat oleh penonton, karena itu harus dirancang dengan teliti, efektif, dan efisien agar memiliki daya tarik yang mampu membangkitkan minat penonton untuk menonton suatu animasi. Kepribadian dan watak karakter secara garis besar dapat diketahui dengan melihat penampilan fisiknya. Fitur wajah, model rambut, bentuk badan, dan cara berpakaian adalah elemen-elemen yang dapat digunakan untuk menampilkan dan memberi perbedaan pada sifat dan kepribadian karakter. (Guigar, 2004).

1. Fitur wajah

Pemberian variasi pada fitur wajah dapat menegaskan sifat tertentu pada karakter. Tom Bancroft (2012, hal.24) menyatakan bahwa variasi pada bentuk mata dapat mencerminkan kepribadian dan ras yang berbeda. Ukuran mata yang besar misalnya menampilkan rasa penasaran dan keingintahuan, sebaliknya mata yang kecil dapat digunakan untuk membuat karakter terkesan licik. Permainan pada ekspresi mata dapat juga menampilkan kebiasaan, contohnya mata yang berkantung menunjukkan bahwa karakter selalu kurang tidur. Ekspresi mata karakter dapat diatur melalui tiga elemen pada wajah, yaitu alis, kelopak mata bawah dan pipi, serta bola mata. (Bancroft, 2006, hal.72).

Sekecil apapun, setiap perubahan pada bagian wajah dapat memberikan efek yang berbeda. Hidung yang patah dapat memberi petunjuk tentang masa lalu suatu karakter, misalnya ia dulu seorang petinju yang mengalami cedera setelah dipukul di bagian muka. Bibir yang tipis memberi kesan tidak ramah, dingin, dan acuh tak acuh. Karakter yang memiliki dagu panjang dan tajam cenderung kaku dan tidak ramah, sementara karakter yang dagunya bundar terkesan lebih lembut. Sedangkan ukuran telinga yang semakin besar membuat karakter terlihat makin dungu. (Guigar, 2004).

2. Model Rambut

Kesalahan yang dilakukan pemula adalah menggambar karakter tanpa rambut / botak, padahal banyak yang bisa dilakukan dengan menggunakan rambut sebagai media untuk mengenalkan karakter lebih lanjut kepada penonton. (Guigar, 2004). Misalnya gadis dengan rambut yang dikepang menunjukkan bahwa ia berasal dari pinggiran kota, dan pria berambut licin klimis sering diartikan sebagai orang kalangan atas atau pengusaha kaya.

Pandangan masyarakat tentang model rambut secara umum sudah dimulai berpuluh-puluh tahun lalu. Rambut panjang identik dengan perempuan dan sebaliknya karakter yang berambut pendek dianggap laki-laki. Jika karakter berambut pendek, penonton mungkin tidak akan langsung mengenalinya sebagai perempuan, sementara karakter laki-laki yang berambut panjang umumnya dicap sebagai *hippie*. (Guigar, 2004).

Penggunaan jenggot dan kumis juga dapat mempengaruhi penampilan seseorang. Jenggot yang terawat rapi memberikan kesan ramah dan dapat dipercaya, sementara jenggot yang panjang dan nampak kusut membuat karakter terkesan malas dan berantakan.

3. Bentuk Badan

Hal utama yang menentukan bentuk badan seseorang adalah berat badan. Karakter dengan berat badan lebih biasanya memiliki sifat riang gembira dan karakter yang sangat kurus digambarkan sebagai pemalas ataupun otak dari suatu tindakan kriminal. Semakin berat badan karakter bertambah, semakin berkurang pula rasa terancam yang ditimbulkan. Tinggi badan karakter juga menentukan seberapa besar ancaman yang dirasakan. Karakter yang tinggi terlihat angkuh dan terasa lebih menyeramkan, sedangkan karakter berbadan pendek terlihat bersahabat dan ramah. (Guigar, 2004)

4. Cara Berpakaian

Sandang yang dipakai bisa saja menjadi kunci bagi penonton untuk mengenali karakter tertentu. Ciri khas dari pakaian menampilkan kepribadian dan gaya hidup. Karakter yang memakai baju dengan *turtleneck* akan terlihat rajin, rok panjang umumnya dipakai oleh karakter yang lebih serius, dan kemeja yang dipakai dengan rapi akan membuat karakter terlihat formal. Kadangkala pakaian dapat pula memberi petunjuk tentang dunia yang dihuni karakter. Misalnya, karakter yang menggunakan

dua lapis baju dari kulit karibu adalah orang Eskimo. (Bancroft, 2006, hal.60).



Gambar 2.7. Variasi Karakter dengan Penggunaan Elemen-Elemen Fisik yang Berbeda-Beda
(http://fc02.deviantart.net/fs71/f/2010/290/f/0/lackadaisy_counterpart_by_tracyjb-d30z6n3.jpg)

2.4.1.2. Psikologis Karakter

Perhatian lebih harus dicurahkan pada bagian ini karena tampilan visual yang bagus saja tidak cukup untuk membuat penonton tetap tertarik pada cerita. Setelah tertarik pada penampilan karakter, penonton akan penasaran dan ingin mengetahui lebih lanjut karakter tersebut. Menurut Bryan Tillman (2011, hal.28), kegagalan dalam menjawab rasa penasaran akan

membuat penonton kecewa, menghilangkan ketertarikan yang sudah terbangun, dan akhirnya membuat penonton meninggalkan cerita.

Menarik atau tidaknya suatu cerita tergantung pada kemampuan karakter untuk membangun suasana dan dunia dalam cerita. Kemampuan tersebut diwujudkan dengan pemberian kepribadian dan sifat dimana karakter tidak memiliki tindakan, pendapat, sifat, dan cara pandang yang sama persis sehingga menjadikan tiap karakter unik. Interaksi antar karakter dan kejadian-kejadian dalam cerita akan membantu penonton mengenali tiap karakter lebih dalam. Kadangkala, penonton atau karakter lain dalam cerita lebih mengetahui sifat seorang karakter daripada karakter itu sendiri. Ketidaktahuan karakter tersebut terhadap sifat sebenarnya sendiri dapat menjadi daya tarik utama suatu cerita. (Sheldon, 2004, hal.39).

Beberapa sifat yang dimiliki karakter merupakan bawaan sejak lahir. Sifat bawaan tersebut ditentukan oleh susunan genetik dan umumnya tidak berubah selama masa hidupnya meskipun kadang intensitasnya meningkat atau menurun, tergantung lingkungan hidup atau situasi yang dihadapinya. Sifat-sifat lain didapatkan melalui pengalaman karakter, misalnya dari pendidikan, lingkungan pergaulan, atau insiden yang pernah dialaminya. (Lauther, 2012).

Dalam perkembangannya, karakter dapat dikelompokkan berdasarkan sifat dan perannya dalam cerita sehingga menjadi tiga kategori besar, yaitu protagonis, antagonis, dan tritagonis.

1. Protagonis

Protagonis merupakan karakter kunci bagi cerita. Dapat dikatakan bahwa keseluruhan isi cerita berpusat pada karakter ini. Karena merupakan fokus utama cerita, maka desain seorang protagonist harus direncanakan dengan baik. Protagonis diklasifikasikan lagi menjadi 3 tipe, The Good Guys, The Morally Ambiguous, dan The No-Good.

a. The Good Guys

Karakter dengan tipe good guys adalah karakter yang paling mudah dibuat karena umumnya tidak memiliki konflik batin dan tidak mengalami perubahan sifat yang drastis dari awal sampai akhir cerita. Dengan tipe karakter utama seperti ini, masalah/konflik pada cerita dimunculkan oleh antagonis. Berdasarkan kepribadiannya, karakter good guys dapat dibedakan menjadi *Heroes*, *Loveable Idiots*, dan *Bad Boys*.

Heroes adalah tipikal karakter yang hampir tidak pernah melakukan kesalahan dan segala tindakannya didasarkan rasa keadilan. Sebaliknya *Loveable Idiots* merupakan karakter yang agak kekanak-kanakan, sangat menikmati hidup, terlihat tolol namun tidak akan mengambil keputusan secara sembarangan. Dan karakter dalam kategori *Bad Boys* bisa saja terlihat nakal, kurang peduli, dan melakukan hal yang

merusak meskipun belum dalam skala berbahaya hanya untuk kesenangan. Tetapi ada saatnya ia akan menjadi heroik saat melawan antagonis.

b. The Morally Ambiguous

Karakter dalam kategori ini lebih realistis daripada Good Guys karena mereka mengalami perubahan sepanjang cerita dan berkembang menjadi lebih pribadi yang lebih baik. Karakter dalam kategori ini dapat dibagi lagi menjadi *Hooker with a Heart of Gold* dan *Vigilantes*.

Hooker with a Heart of Gold adalah karakter yang biasanya memetik pelajaran berharga dalam hidupnya di akhir cerita. Mereka yang awalnya egois, rakus, atau banyak tingkah berubah menjadi karakter yang dapat diandalkan. Sementara *vigilantes* merupakan karakter dengan sifat mirip *Bad Boys*, terperangkap dan terpaksa harus membuat pilihan sulit yang menyangkut orang banyak. Biasanya dimulai dengan sebuah kejadian traumatis yang mereka lihat atau alami dan berakhir dengan solusi pergolakan batin atau penangguhan hukuman terhadap mereka.

c. The No Good

Karakter dalam kategori ini jahat, rakus, dan egois. Mereka tidak mengalami perubahan sifat sampai akhir cerita. Cerita dengan karakter utama seperti ini harus memiliki alur bagus yang dapat membuat penonton merasa terpicat dan tetap tertarik untuk mengikuti cerita sampai akhir.

2. Antagonis

Karakter dalam kategori ini adalah karakter yang diciptakan dengan maksud untuk menimbulkan masalah / konflik yang harus diselesaikan oleh protagonis. Antagonis selalu berada di pihak yang menantang karakter utama.

3. Tritagonis

Tritagonis adalah karakter yang membantu jalannya cerita, biasanya tidak memihak protagonis ataupun antagonis. Tritagonis dapat berupa mentor bagi kedua pihak yang bersikap netral.

2.4.1.3. Sosiologis Karakter

Selain memperhatikan sisi psikologis, karakter juga memiliki sisi sosiologis yang termasuk masa lalu, asuhan, pendidikan, dan lingkungan tempat tinggal, baik daerah maupun budayanya. Aspek sosiologis dibuat bukan sekedar demi kenyamanan penulis, namun memberikan kedalaman pribadi suatu karakter, membuatnya lebih menarik, dan terasa nyata. Kadangkala salah satu elemen tersebut dapat menjadi tujuan yang mendorong tindakan karakter dan menguatkan tema dari cerita.

Seorang penulis harus berhati-hati saat menulis masa lalu karakter karena detil yang berlebihan akan mengacaukan informasi yang berkaitan dengan karakter dan mengganggu alur cerita. Masa lalu seorang karakter diungkapkan apabila memiliki pengaruh, penting bagi alur, dan sesuai

dengan perkembangan cerita. Lingkungan karakter bukan hanya tempatnya menghabiskan masa kecil dan tumbuh besar, tetapi termasuk tempat yang dihuninya sekarang. Tergantung dari tempatnya tinggal, setiap karakter pasti mempunyai pengetahuan atau kemampuan yang berbeda-beda demi kelangsungan hidupnya, namun biasanya pengetahuan atau kemampuan tersebut belum diketahui saat pertama kali menghadapi kesulitan. (Sheldon, 2004, hal.38).

2.5. Perang Dunia ke II

Perang Dunia II berlangsung dari tahun 1939 - 1945 antara dua belah pihak, yaitu Sekutu (Perancis & Inggris) dan (Jerman, Jepang, dan Italia). Dimulai dengan penyerangan Jerman terhadap Polandia pada 1 September 1939 yang menyebabkan Perancis dan Inggris menyatakan perang terhadap Jerman. Pada 14 Juni 1940, Jerman berhasil menduduki Perancis Utara dan mengontrol pemerintahan Perancis. Setelah berhasil menduduki Perancis, Jerman melancarkan serangan pada Inggris, namun serangan-serangan tersebut mendapat perlawanan yang hebat dan membuat Hitler harus membatalkan semua rencana untuk menjajah Inggris. Perang tersebut berdampak bagi negara-negara di dunia, baik yang terlibat secara langsung maupun tidak. (Center of Military History, 1992).

Salah satu negara tersebut adalah Swiss yang berbatasan dengan Jerman. Negara kecil ini memilih untuk tidak berperang dan tidak memihak kubu manapun saat Perang Dunia II berlangsung, meskipun demikian, Swiss tetap

terkena dampak dari perang. Tujuh puluh bom dijatuhkan di wilayah Swiss selama perang yang mengakibatkan 84 orang meninggal dan 260 orang terluka, 40 dari 84 orang meninggal saat bom dijatuhkan di kota Schaffhausen. Insiden tersebut menyebabkan 65 kebakaran besar pada 1 April 1944 . Pesawat militer sejumlah 105 buah yang tertembak, biasanya oleh Jerman; mendarat di Swiss dan pilotnya diberikan perlindungan disana sampai perang selesai.



Gambar 2.8. Situasi Selama Perang Dunia II

(1 (http://www.bbc.co.uk/schools/primaryhistory/world_war2/scotlands_blightz/includes/resources/images/clydebank_ruins.jpg), 2 (<http://www.beyondbandofbrothers.com/app/img/newsletter/operationvalkyriemesserschmitt.jpg>), 3 (<http://lowres-picturecabinet.com.s3-eu-west-1.amazonaws.com/43/main/56/145144.jpg>), 4 (http://www.bbc.co.uk/schools/primaryhistory/world_war2/scotlands_blightz/includes/resources/images/rescue_parties_after_air_raid.jpg))

Selama perang berlangsung, makanan susah didapatkan, terutama beberapa jenis makanan yang harus diimpor dari luar (beras, gandum, jagung, minyak, lemak, gula, pasta, dan mentega) sehingga pemerintah membatasi jatah

makanan agar setiap orang mendapatkan jumlah yang seimbang. Semakin lama perang berlangsung, semakin banyak jenis barang yang dijatah, mulai dari makanan seperti keju, kopi, teh, telur, susu, daging, madu, cokelat; hingga kebutuhan sehari-hari seperti pakaian, sepatu, sabun mandi, dan sabun cuci. (Geschichte-Schweiz.ch, 2004).



Gambar 2.9. Penjatahan Makanan saat Perang Dunia II
(1 http://downloads.bbc.co.uk/rmhttp/schools/primaryhistory/images/world_war2/food_and_shopping/ww2_queues.jpg),
2(http://downloads.bbc.co.uk/rmhttp/schools/primaryhistory/images/world_war2/food_and_shopping/ww2_rationbook_bacon_sugar.jpg))

2.6. Psikologi Warna

Warna merupakan salah satu dari dua elemen desain yang membuat otak merespon melalui alam bawah sadar. Steven Bleicher (2012) dalam bukunya yang berjudul *Contemporary Color* menjelaskan bahwa ritme dan harmoni yang dimiliki warna digunakan untuk memberi penekanan dan perasaan. Karena warna dapat mempengaruhi kesadaran dan emosi penonton, maka pemilihan skema warna untuk karakter harus dipertimbangkan dengan matang.

Warna akan mewakili karakter dan sejarah hidupnya, serta menunjukkan hubungan antara satu karakter dengan karakter tertentu. Umumnya penonton

merasakan ikatan yang lebih pada karakter yang memiliki atau menyukai hal-hal yang mereka sukai, dan warna termasuk dalam salah satu elemen tersebut. Warna yang digunakan umumnya berawal dari *colour wheel* yang berupa warna primer, warna sekunder, dan warna komplementer dan terdiri atas merah, kuning, biru, ungu, hijau, oranye.

Merah melambangkan kepercayaan diri, kekuatan, semangat, keberanian, kemarahan, perang, dan cinta. Kuning memunculkan perasaan bahagia, ceria, optimisme, bijaksana, berhati-hati, iri, sakit, dan penakut. Biru memberi kesan setia, cerdas, jujur, dapat diandalkan, tenang, pengertian, serius, dingin, dan sedih. Ungu merupakan simbol bangsawan, martabat, elegan, mewah, magis, misterius, kekayaan, boros, dan kreativitas. Hijau mencerminkan alam, daya tahan, pertumbuhan, keselarasan, kesegaran, kesuburan, keamanan, optimisme, kejujuran, kemewahan, rasa iri, penyakit, dan uang. Oranye menampilkan keceriaan, antusiasme, kepastian, ketertarikan, keberhasilan, gengsi, penerangan, dan kebijaksanaan.

Selain warna-warna tersebut, terdapat pula hitam dan putih yang tidak termasuk dalam *colour wheel* tetapi sering digunakan. Hitam melambangkan kekuatan, formalitas, kematian, misteri, keanggunan, kesedihan, depresi, dan duka cita. Sementara putih mencerminkan kemurnian, kedamaian, kebersihan, kesederhanaan, kebaikan, cahaya, dan kesempurnaan. (Tillman, 2011, hal.111-115).