

2. STUDI LITERATUR

2.1. Animasi 2D

Animasi adalah salah satu aspek paling penting dalam *pop culture* dunia yang memiliki kemampuan memberikan informasi visual tentang apa yang terjadi di sekitar kita. Bahkan, bisa dibilang bahwa animasi adalah salah satu wujud ekspresi dinamis oleh orang-orang kreatif. Salah satu wujud animasi yang paling populer hingga sekarang adalah animasi 2D, yakni seni membuat rangkaian gambar yang sedikit berbeda antara satu sama lain dalam ruang dua dimensi, lalu disusun sedemikian rupa hingga menciptakan ilusi gerakan di mata penonton (Wells, 2006).

2.2. Desain tokoh

Menurut Withrow (2009), tokoh adalah salah satu fungsi *storytelling*, dan semua elemen dari penokohan harus disatukan dalam sebuah kesatuan desain sesuai dengan ide cerita. Latar, genre, struktur naratif, dan format mempengaruhi wujud visual tokohnya. Perbedaan bentuk, skala, detail, dan warna antara beberapa tokoh yang kontras juga dapat melahirkan konflik, dan konflik dapat melahirkan cerita tersendiri (hlm. 18-19).

2.3. Three-Dimensional Character

Krawczyk dan Novak (2006) berpendapat bahwa dalam membuat tokoh yang menarik, latar belakang yang sesuai dengan tokoh tersebut harus ditentukan. Latar belakang tokoh akan bertindak sebagai kerangka penopang dari tokoh agar lebih terasa hidup. Hal ini juga disebut sebagai *three-dimensional character* yang terdiri dari tiga aspek, yaitu fisiologis, psikologis, dan sosiologis (hlm. 128). Menurut Mulyawan (2015), dimensi fisiologis adalah deskripsi ciri fisik tokoh, misalnya jenis kelamin, umur, penampilan sehari-hari, warna kulit, mata, rambut, dan lain-lain. Dimensi sosiologis berhubungan dengan deskripsi kondisi lingkungan tempat tokoh berada, seperti keadaan keluarga, pekerjaan, dan peran tokoh tersebut dalam lingkungannya. Dimensi psikologis berhubungan dengan sifat, sikap, pemikiran, ambisi, dan perasaan yang dirasakan oleh tokoh. (hlm. 8-9).

2.4. Shape

Menurut Tillman (2011), *shape* atau bentuk adalah salah satu wujud dasar yang digunakan oleh manusia untuk mengidentifikasi sifat atau fungsi suatu benda. Jika diaplikasikan ke desain tokoh, bentuk-bentuk dasar seperti kotak, lingkaran, dan segitiga dapat mencerminkan sifat atau penokohan seorang tokoh (hlm. 67).

Pada *Walt Disney Family Museum* (n.d), dijelaskan bahwa bentuk lingkaran seringkali diasosiasikan dengan sesuatu yang lembut, ramah, tidak berbahaya, dan lentur. Pada desain tokoh, bentuk lingkaran dan oval seringkali digunakan untuk tokoh dengan wajah yang ramah. Selain wajah, bentuk lingkaran dan oval juga dapat diaplikasikan pada bagian tubuh atau aksesoris tokoh, seperti kaca mata, ornamen pakaian, sarung tangan, dan sebagainya. Selain lingkaran, bentuk kotak juga dapat memberikan gambaran sifat tokoh. karakteristik yang digambarkan oleh bentuk kotak adalah kepadatan, kuat, dapat diandalkan, kaku, dan kestabilan. Bentuk kotak juga bisa diterapkan pada dagu, pundak, dan tangan untuk menggambarkan keteguhan dalam pendirian. Bentuk dasar yang terakhir adalah bentuk segitiga, di mana dalam penggunaannya seringkali diterapkan pada tokoh jahat karena kerap diasosiasikan dengan sesuatu yang licik, tajam, dan tidak terduga. Namun, selain sifat licik, bentuk segitiga juga bisa digunakan untuk menggambarkan kelincahan, ketajaman pikiran, dan kekuatan.

2.5. Warna

Teori warna adalah salah satu aspek terpenting dalam proses desain tokoh. Menurut Feisner (2006), mata manusia lebih dahulu tertarik pada warna objek sebelum mengidentifikasi detail-detail yang dipisahkan oleh bentuk dan garis. Pemilihan warna yang baik tentu dapat menunjang daya tarik sebuah objek yang dirancang (hlm. 2-3).

Pada situsnya, Scott-Kemmis (2009) menjelaskan beberapa makna warna beserta asosiasi psikologisnya, seperti: 1) warna hijau yang bermakna kelahiran baru, kehati-hatian, dan kurangnya pengalaman; 2) warna coklat melambangkan kesederhanaan, tanggung jawab, pekerja keras, dan kehangatan; 3) warna biru

menggambarkan kepercayaan, penolong, dan sifat kaku; 4) warna putih memiliki makna kesempurnaan, kemandirian, dan kenyamanan; 5) warna magenta diasosiasikan dengan energi yang cukup tenang dan intropektif; 6) warna merah muda mewakili cinta, pengasuhan, dan kelemahan secara fisik; 7) warna ungu memiliki sifat kekanakan, kurang praktis, dan terkadang individualis.

2.6. Kostum

Kostum merupakan salah satu aspek yang cukup penting dalam merancang tokoh. Menurut Landis (2014), kostum adalah salah satu aspek yang digunakan untuk storytelling. Perancangan kostum yang tepat dapat membuat seorang tokoh menjadi hidup dan lebih mudah dipahami oleh penonton. Kostum bisa mengkomunikasikan sifat, identitas, status sosial, dan pekerjaan tokohnya. Sebagai contoh, tokoh yang menggunakan kostum seragam polisi dapat langsung mengkomunikasikan profesi dari tokoh tersebut.

2.7. Fitur wajah suku Jawa

Masyarakat Indonesia terdiri dari berbagai macam suku dan ras. Menurut Brues (1997), bangsa Indonesia terdiri dari dua ras besar, yaitu ras Australomelanesoid dan Mongoloid. Suku Jawa termasuk ke dalam ras Paleomongoloid yang merupakan sub ras Mongoloid, dimana ciri fisiknya adalah memiliki kulit sawo matang hingga kuning langsung, rambut lurus hingga ikal, hidung yang tidak terlalu mancung, iris mata dan rambut yang berwarna kecokelatan hingga hitam, dan mata yang lebih besar jika dibandingkan dengan sub ras Mongoloid yang lain (Daldjoeni, 1991).