

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1. TEORI ANIMASI DAN TOKOH**

Keunikan dari sebuah animasi tersebut adalah fakta bahwa animasi mampu memberikan sesuatu yang melampaui batas realita kehidupan. Byrne (1999) menyampaikan bahwa animasi mampu membawa penontonnya ke sebuah dunia fantasi yang dapat dipercaya dan berbeda dengan film *live action* (hlm. 11). Chaudhuri, Kalra, Banerjee (2004) menjelaskan bahwa semua gerakan objek dan makhluk secara dasar terinspirasi besar dari pergerakan di dunia nyata. Dengan demikian, animasi sangat dipengaruhi oleh kehidupan di sekelilingnya. Tillman (2011) menyebutkan bahwa tokoh yang baik dalam sebuah kisah adalah tokoh yang memiliki ceritanya sendiri. Beliau menyebutkan bahwa tokoh yang hidup adalah tokoh yang dapat memberikan perasaan simpati kepada penontonnya (hlm. 1). Smith (2007) menyebutkan bahwa tidak ada yang dapat membuat alur cerita tanpa adanya ide wujud tokoh (hlm. 19).

### **2.2. TEORI BENTUK**

Bentuk menjadi salah satu inspirasi dari realita dalam membangun sebuah tokoh yang terkesan hidup. Solarski (2012) menjelaskan bahwa setiap bentuk memberikan emosi yang spesifik dan berbeda (hlm. 279). Ketiga bentuk primer ini menjadi elemen yang dapat menceritakan sebuah emosi baik dalam cerita dan tokohnya. Tillman (2019) menyatakan bahwa ketiga bentuk primer tersebut ada dalam setiap peran tokoh secara umumnya.

1. Bentuk bulat atau lingkaran pada biasanya digunakan dalam tokoh yang memiliki jiwa hangat, suportif, dan kekanak-kanakan.
2. Bentuk kotak digunakan pada karakter yang tegas dan memiliki sifat yang kuat. Bentuk kotak ini sering ditemukan pada karakter heroik untuk menunjukkan kegagahannya.
3. Bentuk segitiga yang memberikan kesan agresif dan cepat sering juga digunakan untuk tokoh yang cerdik dan cepat, seperti tokoh antagonis.

### **2.3. TEORI WARNA**

Rider (2010) menjelaskan bahwa warna dapat menjadi media kuat yang digunakan oleh manusia untuk melihat dunia dan mengingat hal di sekelilingnya. Beliau menyebutkan bahwa warna juga mampu memberikan pengaruh persepsi dan preferensi seseorang terhadap suatu subjek atau objek. Melalui analisis Rider (2010), warna yang hangat cenderung memberikan ketertarikan, seperti merah atau kuning yang dapat diasosiasikan dengan perasaan bahagia dan romantis. Warna yang dingin juga disebutkan sebagai warna yang dapat memberikan kesan tenang. Biru sangat berkebalikan dengan warna merah, dimana warna biru justru memberikan kesan sedih. Selain dari kedua warna utama tersebut, terdapat warna hijau yang biasanya diasosiasikan dengan warna alam, yang mampu memberikan kesan senang dan positif. Warna hitam juga dapat diasosiasikan dengan kekuatan, keanggunan, dan formalitas. Selain itu, coklat secara psikologi warna diasosiasikan dengan watak yang dapat diandalkan dan kuat.

### **2.4. TRIDIMENSIONAL TOKOH**

Egri (1960) menjelaskan ketiga dimensi yang ada pada setiap manusia terdiri atas fisiologi, psikologi, dan sosiologi. Hal tersebut berlaku juga untuk membentuk tokoh yang hidup.

#### **1. Fisiologi**

Dimensi fisiologi lebih menggambarkan ciri-ciri penampilan luar tubuh manusia pada umumnya. Penampilan dikategorikan berdasarkan gender, umur, tinggi badan, berat badan, warna kulit, dan warna rambut.

#### **2. Psikologi**

Berkebalikan dengan fisiologi, dimensi psikologi menggambarkan diri manusia dari dalam, yakni dari jiwanya. Dimensi ini mencakup hal-hal seputar kepribadian, prinsip hidup, hobi atau kesukaan, kepercayaan, dan kebencian.

#### **3. Sosiologi**

Karena manusia merupakan makhluk sosial, manusia memiliki dimensi sosiologi yang berfokus pada kehidupan sosial manusia. Pada biasanya,

sosiologi meliputi status sosial dan tanggapannya terhadap permasalahan sosial di sekitar.

## **2.5. 16 KEPRIBADIAN**

Menurut Briggs-Myers (1998) MBTI terbagi atas enam belas tipe, namun didasari dengan empat kategori dimensi. Masing-masing dari empat dimensi ini memiliki 2 sifat yang saling bertolak belakang. Berikut adalah keempat dimensi tersebut:

1. *Extrovert* (E) dan *Introvert* (I). Seorang *extrovert* cenderung melakukan aksi langsung terhadap keadaan sekitarnya. Sedangkan seorang *introvert* cenderung berpikir dan lebih suka melakukan sesuatu secara personal.
2. *Sensing* (S) dan *Intuition* (N). Seorang *sensing* akan cenderung mempelajari sesuatu jika ia sudah mempraktekannya. Sedangkan *intuition* akan cenderung mempelajari dan menebak sesuatu berdasarkan imajinasi yang menjadikan intuisinya.
3. *Thinking* (T) dan *Feeling* (F). Seorang *thinking* akan berpikir rasional atau sesuai dengan logikanya. Sedangkan seorang *feeling* akan berpikir sesuai dengan emosi dan perasaan yang dirasakan olehnya.
4. *Judgment* (J) dan *Perception* (P). Seorang *judgment* akan selalu mematuhi prinsip dan sangat teguh dengan pendiriannya. Sedangkan seorang *perception* akan sangat mudah menerima perspektif baru dan mampu beradaptasi dengan perubahan (McPeck, 2008).

## **2.6. TEORI KOSTUM**

Kostum merupakan sebuah alat bantu dalam seseorang untuk memperdalam perannya. Cunningham (2019) menjelaskan bahwa kostum berperan dalam memperdalam imajinasi, ekspresi, emosi, dan pergerakan. Menurut beliau, kostum ditentukan berdasarkan lima hal, yakni

1. Latar belakang (*Setting*)
2. Umur
3. Status sosial
4. Kepribadian
5. Perubahan Kepribadian.

Dengan demikian, kostum bersifat membantu menggambarkan kepribadian terhadap penggunanya (hlm. 1-7).

## **2.7. TEORI PENDUKUNG**

Suku Sunda adalah salah satu suku besar di Indonesia yang berada di daerah provinsi Jawa Barat. Beberapa peninggalan yang masih dapat dilihat adalah pakaian yang digunakan olehnya. Pakaian Suku Sunda sangat bervariasi. Pada situs detik.com, pakaian Suku Sunda yang terkenal adalah pakaian Pangsi yang memiliki filosofi tiga makna dan Mojang Jajaka untuk kaum pria maupun wanita yang masih muda dan belum menikah.

