

## 2. STUDI LITERATUR

Bagian ini berisi studi literatur untuk melihat landasan teori yang diperlukan penulis dalam proses perancangannya. Diantaranya adalah teori *three dimensional character*, teori bentuk, penuaan, dan efek lingkungan pelaut pada tubuh manusia.

### 2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Pada penelitian ini akan dipakai 2 Jenis teori untuk meneliti 2 topik. Teori Utama yang akan digunakan adalah teori dalam desain tokoh seperti *three dimensional character* dan teori bentuk. Teori akan digunakan terutama pada perancangan tokoh Morgan Cognac pada awalnya di versi muda. Teori Pendukung gagasan karya yang akan dibahas adalah dalam teori penuaan manusia yang akan dipakai untuk desain Morgan Cognac pada versi tua. Selain teori penuaan, teori efek lingkungan kepada fisik manusia juga akan dipakai.

### 2.2 *Three Dimensional Character*

Perancangan desain tokoh sesuai dengan detail-detail dari tokoh itu sendiri, seperti peran tokoh pada cerita, kepribadian tokoh dan efek cerita dapat menentukan bentuk tokoh, untuk merancang visual dari tokoh tersebut Penentuan latar belakang cerita diperlukan untuk merancang tokoh yang kuat (Anggraeni, 2018). Jika tokoh tersebut pemalu dan *intorvert*, buatlah bentuk tokoh tersebut mencerminkan kepribadiannya, buat dia bungkuk, tidak pandai *fashion* dan tidak dalam kondisi yang baik jangan membuatnya lelaki tampan dengan badan yang bagus (Bancroft, 2006).

Mengetahui kepribadian dan latar belakang tokoh dapat membantu menentukan aspirasi, pose, ekspresi, dan suasana hati yang akan mempengaruhi persepsi penonton kepada tokoh tersebut (Moss et al., 2017). Teknik untuk menentukan latar belakang tersebut adalah *three dimensional character* yang terbagi menjadi 3 aspek yaitu fisik untuk menjelaskan bentuk fisik tokoh, psikologis untuk menjelaskan perilaku dan kepribadian tokoh, dan sosiologis untuk menjelaskan latar belakang sosial dari tokoh (Mersiana, 2019).

## 2.3 Teori Bentuk

Bentuk suatu tokoh dapat memperlihatkan kepribadian tokoh tersebut (Bancroft, 2006). Jika di uraikan ke dasarnya, desain tokoh terdiri dari beberapa bentuk dasar yang digabungkan menjadi satu, seperti lingkaran, persegi dan segitiga. Setiap bentuk mempunyai arti sendiri dan efek terhadap penampilan tokohnya.

### A. Lingkaran

Bentuk lingkaran biasanya memperlihatkan lucu, imut dan ramah. Contohnya tokoh sinterklas, Binatang ramah, dan wanita biasanya mempunyai banyak lingkaran dalam desainnya.



Gambar 2.1 contoh tokoh lingkaran  
(Sumber Creating Character With Personality, 2006)

### B. Persegi

Persegi itu kokoh, keras dan kuat, biasanya dipakai untuk memperlihatkan tokoh yang dapat diandalkan banyak dipakai untuk tokoh pahlawan super. Selain itu persegi juga kaku yang berarti juga dapat dipakai untuk tokoh yang ketat, kaku dan keras kepala. Selain itu karena persegi itu lebih kokoh, tokoh-tokoh yang memakai bentuk ini biasanya lebih merupakan tokoh tipe berat dan bergerak di bawah.



Gambar 2.2 Contoh Tokoh Persegi  
(Sumber: Creating Character With Personality, 2006)

C. Segitiga

Biasanya dipakai untuk tokoh yang jahat atau mencurigakan, banyak antagonis yang memakai segitiga untuk bentuk dasarnya. Tetapi karena segitiga juga lebih terisi di atas, tokoh yang memakai bentuk segitiga biasanya lebih gesit, bebas dan tidak tertatap di bawah.



Gambar 2.3 Contoh tokoh segitiga  
(Sumber Creating Character With Personality, 2006)

## **2.4 Penggunaan Referensi untuk Menambahkan Detail pada Rancangan Tokoh**

Tidak semua karya itu harus sama sekali orisinal (Tillman, 2012). Menurut Bancroft (2006) ide tidak datang begitu saja, referensi sangat berguna untuk memberikan inspirasi untuk desain tokoh. Referensi bisa didapatkan dari film, televisi, majalah dan internet, dari situ pasti ada banyak referensi yang cocok untuk tokoh yang sedang dibuat.

Referensi itu dibutuhkan untuk membantu perancangan tokoh, seperti membantu memvisualisasikan suatu ide menjadi desain, dengan melihat dari karya yang sudah ada (Crossley, 2014). Referensi dapat membantu membuat desain tokoh lebih baik, dan meningkatkan hasilnya, dengan mencari suatu referensi, mengambil beberapa detail dan aspeknya, mengubahnya untuk mencocoki tokoh yang sedang dibuat atau memakainya sebagai suatu aspek tokoh.

## **2.5 Desain Tokoh Sesuai Umur**

Manusia mengalami banyak perubahan pada tubuhnya ketika mereka seiring umur tambah menua, dari penampilan, postur dan juga bisa ada efek Kesehatan dan lingkungan.

### **A. Dewasa (umur 30an)**

Masa dewasa biasanya dapat dianggap sebagai masa puncak kehidupan manusia dari sekitar umur 25 sampai umur 30, karena kekuatan otot menurun setelah usia 30 hingga sekitar usia 80 tahun (Mcdonald, 2013).

Orang dewasa dilibatkan dengan fitur muka yang lebih kecil dan badan yang besar untuk memperlihatkan kedewasaannya dan kekuatan puncak hidupnya.



Gambar 2.4 Contoh Tokoh Dewasa  
(Sumber Creating Character With Personality, 2006)

## B. Tua (umur 60an)

Seiring manusia bertambah usia, daun telinga, dagu, trisep, dan bagian tubuh lainnya mulai kendur dan membuat kerutan, berat badan bertambah, biasanya perut buncit. Postur tubuh mereka juga berubah seiring mereka menjadi lebih bungkuk (Bancroft, 2006). Struktur muka manusia mengalami perubahan seumur hidup dan terus menerus dan perubahan tersebut mempengaruhi penampilan wajah dan ekspresinya. Beberapa perubahan termasuk peningkatan kedalaman dan perluasan pipi ke samping, bertambahnya panjang, lebar, dan dimensi vertikal hidung, dan peningkatan penonjolan dagu (Cotofana et al., 2016). Orang tua juga akan bertambah gendut atau buncit karena berat badan manusia akan terus bertambah hingga dekade keenam kehidupannya dan akan berhenti pada berat tersebut sampai sekitar usia 70 tahun (McDonald, 2013).



Gambar 2.5 Contoh tokoh tua

(Sumber: Creating Character With Personality, 2006)

### C. Efek Lingkungan Pelaut pada Badan dan Penuaan Manusia

Lingkungan dapat memberikan dampak negatif pada tubuh manusia, misalnya timbulnya kerutan. Orang yang tinggal di gurun rata-rata akan mengekspos kulitnya lebih banyak radiasi matahari daripada orang yang tinggal di wilayah dengan ketinggian sebanding yang memiliki lebih banyak tutupan awan. Manusia yang tinggal di gurun akan memiliki risiko yang jauh lebih besar untuk mengalami kerusakan kulit karena terkena tingkat radiasi yang lebih tinggi, dan untuk pengembangan kerutan dibandingkan individu yang tinggal di lokasi dengan sedikit sinar matahari (Mcdonald, 2013).

Karena kekurangan Vitamin C, yang disebabkan oleh makanan yang dikonsumsi merupakan makanan kaleng yang tidak segar, banyak pelaut yang menderita penyakit kudis, yang juga menyebabkan mereka memotong bagian badan mereka yang terkena agar tidak menyebar dan meninggal dan juga menyebabkan gigi ompong, selain itu karena sering terkena matahari dan pekerjaan fisik seperti mengangkat layar, menangani tali, dan menavigasi kapal kulit pelaut menjadi merah dan keras (Dana Jr, 1840).

Karena itu seorang pelaut harus sehat secara fisik tetapi mereka juga memiliki perut buncit karena mereka banyak minum rum.



Gambar 2.6 Portrait of an old sailor

(Sumber: Peter Julius Larsen, 1840)

Sebagai contoh, gambar di atas merupakan lukisan dari Peter Julius Larsen yang dilukis pada tahun 1840. Lukisan tersebut menggambarkan seorang pelaut tua, sesuai judulnya, dan pada lukisan tersebut dapat dilihat pelaut memiliki banyak aspek fisik yang dia dapatkan dari hidupnya sebagai pelaut, seperti kulit yang lebih merah dan kerutan yang banyak.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A