

2. STUDI LITERATUR

Berikut merupakan teori-teori yang akan dipakai untuk membantu dalam penulisan penelitian. Teori yang dipakai akan dibahas melalui sub-bab berikut.

2.1. FILM ANIMASI 2D FRAME BY FRAME

Animasi merupakan film yang dibuat dari rangkaian gambar secara manual memakai tangan dengan teknik *frame by frame* yang akan membuat ilusi gambar bergerak (Wells, 2013). Teknik *frame by frame* merupakan teknik menggambar satu per satu sesuai urutan hingga menjadi pergerakan yang diinginkan. Menurut McClaren (dalam Wells, 2013), animasi merupakan penggambaran suatu pergerakan dan hal yang paling penting dalam animasi adalah apa yang terjadi diantara setiap *frame* dibanding apa yang ada di dalam *frame*.

2.2. DESAIN TOKOH

Desain tokoh atau perancangan tokoh merupakan suatu hal yang dilakukan untuk menentukan desain penampilan tokoh (fisik tokoh), perilaku dan sifat tokoh, dll. Menurut Tillman (2012), yang membuat desain tokoh menjadi bagus adalah membuat tokoh sesuai dengan kepribadian tokoh yang akan dibuat, *background story* yang original dari tokoh juga penting dalam perancangan tokoh, selain itu bentuk (*shape*) sangat berpengaruh dalam pembuatan tokoh. Dengan membuat desain tokoh yang baik, maka akan membuat cerita lebih menarik dan *believable*, sehingga penonton bisa tersampaikan pesan dan emosi yang ingin disampaikan dari film atau cerita tersebut.

2.3. THREE-DIMENSIONAL CHARACTER

Dijelaskan oleh Egri (dalam Mulyawan, 2015), *three-dimensional character* yang meliputi fisiologi, sosiologi, dan psikologi merupakan hal yang menjadi dasar dalam pembuatan tokoh. Dengan mengetahui ketiga aspek tersebut dari sebuah tokoh, bisa menjadi kerangka dalam pembuatan tokoh.

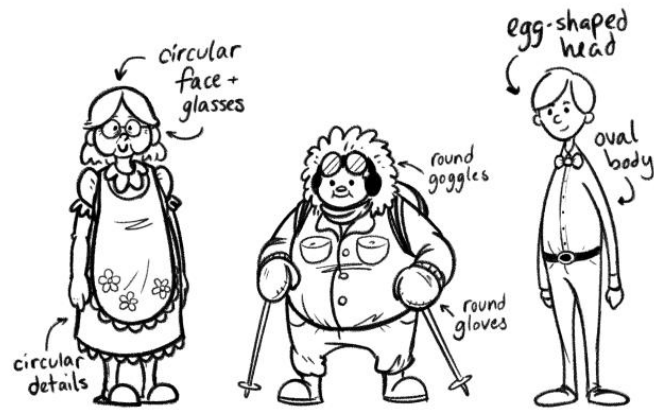
Aspek fisiologi meliputi fisik dari sebuah tokoh seperti berat badan, tinggi badan, gender, umur, penampilan dan perawakan, warna kulit, mata, dan rambut,

postur tubuh, cacat, dll). Aspek sosiologi meliputi kondisi lingkungan, kehidupan sosial, dan hubungan dengan sekitar sebuah tokoh seperti status sosial, pekerjaan, pendidikan, suku, asal, warga negara, agama, dll). Aspek psikologi meliputi kondisi psikologi sebuah tokoh seperti kebiasaan, kehidupan seksual, ambisi, frustrasi dan ketidaksukaan, temperamen, ekstrovert / introvert / ambivert, dll) (Irawan, 2019). Ketiga aspek ini saling berkaitan satu sama lain dalam pembuatan tokoh, dengan mencampur kombinasi yang berbeda-beda akan membuat tokoh dengan karakteristik yang berbeda-beda juga (Mulyawan, 2015).

2.4. BENTUK

Shape language merupakan suatu konsep untuk membuat sesuatu (tokoh, objek, lingkungan, dll) menggunakan bentuk dasar yang biasa dijumpai di kehidupan sehari-hari yang bisa menyampaikan suatu arti tertentu tanpa menggunakan sebuah kata (Walt Disney Family Museum, n.d). *Shape language* sering kali diasosiasikan dengan arti tertentu, bisa mengartikan emosi, sifat, dan perasaan tertentu (Mehtälä, 2020). Penonton bisa memahami arti dari *shape language* karena bentuk-bentuk dasar tersebut sering kali dibuat dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan terlihat di lingkungan sekitar. *Shape language* berisi bentuk dasar yang meliputi lingkaran, segitiga, dan kotak. Bentuk dasar tersebut bisa dipakai secara bersamaan dengan salah satu bentuk yang lebih dominan untuk menunjukkan kombinasi sifat dari tokoh tersebut. Penggunaan bentuk dalam pembuatan tokoh tidak dibatasi hanya pada tubuh tokoh, tetapi bisa digunakan pada detail-detail lain seperti aksesoris, rambut, dll (Walt Disney Family Museum, n.d).

2.4.1. Lingkaran



Gambar 1. Desain tokoh menggunakan lingkaran

(Walt Disney Family Museum, n.d)

Biasanya penggunaan lingkaran dalam pembuatan tokoh yaitu untuk membuat tokoh yang ramah dan baik hati. Selain itu, lingkaran juga dapat menyampaikan arti bahwa tokoh tersebut pemalu, lembut, *playful* dan bersahabat (Walt Disney Family Museum, n.d).

2.4.2. Segitiga

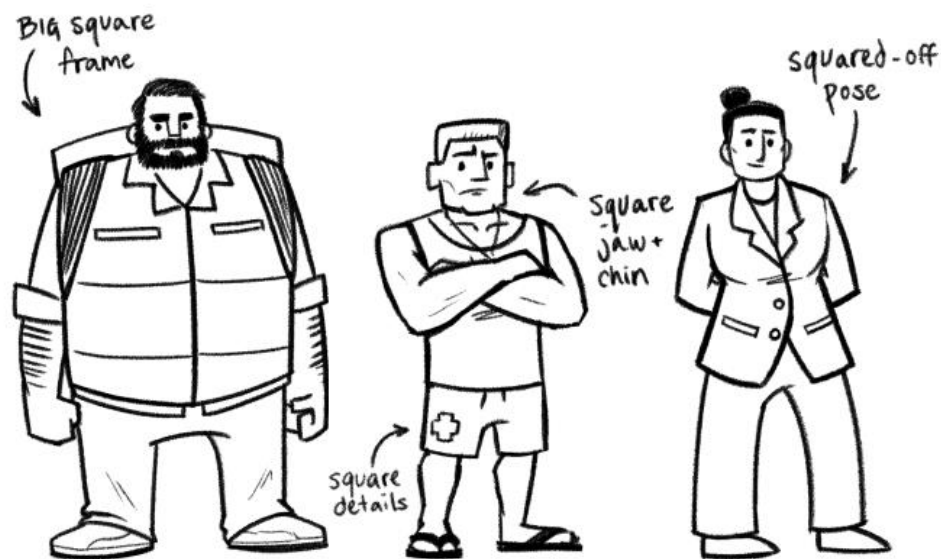


Gambar 2. Desain tokoh menggunakan segitiga

(Walt Disney Family Museum, n.d)

Segitiga biasanya dipakai untuk membuat tokoh yang memiliki sikap pintar, licik, *intimidating* dan berbahaya. Segitiga juga biasanya dipakai untuk tokoh antagonis. Dalam Walt Disney Family Museum (n.d) dijelaskan bahwa dengan mengatur seberapa tajam dan panjang dari sebuah segitiga bisa mempengaruhi arti dari karakter tersebut.

2.4.3. Kotak



Gambar 3. Desain tokoh menggunakan kotak

(Walt Disney Family Museum, n.d)

Kotak dalam desain tokoh dapat memberikan kesan tokoh tersebut memiliki sifat kuat, kaku, tegas, keras kepala, dapat diandalkan, dan dapat dipercaya. Biasanya tokoh berbentuk kotak dipakai untuk protagonis (Rhea, 2022).

2.5. WARNA

Setiap warna memiliki arti yang dapat membantu untuk memperjelas sikap dan sifat dari sebuah tokoh. Warna bisa memberikan makna yang berbeda-beda kepada orang lain, warna juga bisa *personal* dan *universal* (Sutton, T., & Whelan, B. M., 2004). Memberikan warna kepada sesuatu atau tokoh merupakan hal yang tidak mudah karena membutuhkan banyak waktu untuk mendapatkan warna yang sesuai dan bisa membuat penonton yang melihat dapat mengerti apa maksud yang ingin disampaikan (Lukmanto, 2020).

Dalam *Understanding the Meaning of Colors in Color Psychology* (Scott-Kemmis, 2009) menjelaskan beberapa arti dari warna, seperti biru yang bermakna ketenangan, pasif, kaku, *peaceful*, dll. Warna jingga yang bermakna *sociable*, *warm-hearted*, dan bersemangat. Warna merah yang bermakna kekuatan, agresif, semangat, bahaya, dll. Warna kuning yang bermakna *optimism*, menyenangkan, dll.

2.6. KOSTUM

Menurut Cunningham (2019), kostum dapat membantu untuk menekankan emosi, menambah imajinasi dan ekspresi kepada tokoh yang memakainya. Kostum merupakan hal penting dalam perancangan tokoh. Dengan melihat kostum dari suatu tokoh, penonton bisa mengetahui bagaimana sifat tokoh tersebut. Kostum yang baik dapat memvisualisasikan jiwa dari tokoh tersebut dan dapat menjelaskan bagaimana tokoh tersebut hidup. Contohnya seperti seorang koki yang sudah terlihat dari kostum kokinya.

2.7. SIMBOLISME

Simbolisme digunakan untuk menyampaikan makna dari sesuatu hal yang tidak bisa diproyeksikan melalui kata-kata, sehingga membutuhkan suatu simbol untuk menyampaikan makna tersebut secara tersirat. Simbolisme merupakan ekspresi visual yang biasanya berupa bentuk, logo, tanda, dan sebagainya yang mempunyai suatu makna sendiri (Levanier, 2020). Contohnya dalam kebudayaan *western*, simbol berbentuk anjing dapat memiliki makna kesetiaan sesuai dengan ciri khas anjing. Contoh lainnya perahu dapat menyimbolkan makna dari perjalanan atau petualangan.

2.8. HUBUNGAN ANTARTOKOH

Hubungan atau *human relations* merupakan suatu interaksi yang dilakukan atau terjadi antara seseorang kepada seseorang ataupun kelompok orang lain yang bertujuan untuk mendapatkan hubungan atau mencapai tujuan bersama atau masing-masing (Damara, 2019). Jadi, bisa disimpulkan bahwa hubungan antartokoh merupakan suatu hubungan atau interaksi yang terjalin antara satu tokoh dengan tokoh lainnya. Dalam Damara (2019), menurut Reece, Brant, dan Howie, salah satu yang menggambarkan suatu *human relations* adalah keterbukaan diri (*self-disclosure*). Dengan membuka diri maka dapat terciptanya suatu hubungan baru yang nyaman.