

2. STUDI LITERATUR

2.1. FILM ANIMASI DUA DIMENSI (2D)

Menurut Withrow (2009), animasi merupakan sebuah seni untuk menghidupkan gambar, tepatnya ilusi dari sejumlah gambar yang disatukan. Film animasi hingga kini masih terus berkembang dan banyak diproduksi. Pada umumnya, animasi memiliki berbagai media dan jenis, salah satunya adalah animasi 2D. Animasi 2D merupakan salah satu metode animasi yang paling tua yang menciptakan ilusi pergerakan menggunakan gambar-gambar yang digerakkan secara berurutan per detiknya atau disebut juga dengan *frame per second* (fps).

2.2. DESAIN TOKOH

Menurut Nada, Invan, dan Lilic (2018), sama seperti tiap manusia yang unik, tokoh juga dibuat sedemikian rupa dengan memikirkan berbagai aspek dalam kehidupan sang tokoh seperti masa lalu, lingkungan hidup, pola pikir, dan sebagainya. Hal ini berlaku pada karakter dalam wujud apapun, manusia, hewan, tumbuhan, bahkan benda atau objek yang tidak seharusnya hidup dapat menjadi sebuah tokoh yang menarik apabila diberikan kehidupan. Desain tokoh dibuat sedemikian rupa dengan mempertimbangkan aspek-aspek tertentu yang dapat membuat sebuah karakter terlihat menonjol melalui proses-proses desain yang mendalam.

2.3. WARNA

Warna merupakan salah satu aspek yang paling menonjol dalam visual, maka dalam proses mendesain tokoh, warna memiliki dampak yang cukup besar. Menurut Feisner (2006), warna yang terlihat pada objek cenderung menjadi aspek pertama yang diidentifikasi oleh mata manusia. Menurut Scott-Kemis (2009), warna memiliki artinya makna masing-masing, setiap warna memiliki baik arti positif dan negatif, juga stereotip masing-masing.

2.4. KOSTUM

Cara berpakaian dipengaruhi oleh berbagai aspek seperti tren, kondisi lingkungan, suasana, kepribadian, dll. Menurut Spadoni (2014), kostum dan *make up* sangat

berperan dalam menunjukkan sifat atau psikologi tokoh. Cara berpakaian dapat mengungkap sebagian dari kepribadian tokoh, rapi, kusam, berantakan, terbuka, tertutup, dan sebagainya.

Didukung dengan pernyataan Barsam dan Monahan (2015) bahwa kostum dapat menunjukkan status sosial, citra diri, dan citra publik dari sang tokoh. Pakaian yang dikenakan oleh orang dengan status sosial yang berbeda pasti akan berbeda pula. Hal ini telah jelas terlihat sejak zaman dulu, yang membawa kita pada poin berikutnya, di mana kostum dapat menunjukkan periode waktu. Pakaian yang dikenakan di masa kini dan seratus tahun lalu tentunya berbeda, sehingga dalam mendesain tokoh, riset kostum juga sangat penting untuk menggambarkan lini waktu dengan akurat.

2.5.THREE-DIMENSIONAL CHARACTER

Egri (1946) mengatakan dalam tulisannya bahwa sebuah tokoh memiliki tiga dimensi sebagai struktur utama yang saling menopang satu sama lain. Kombinasi dari dimensi fisiologi, sosiologi, dan psikologi yang ada pada *three-dimensional character* akan secara spesifik menciptakan kepribadian seorang tokoh. Dimensi fisiologis merepresentasikan tampilan luar atau fisik tokoh sedangkan dimensi psikologis menunjukkan sisi internal tokoh dan umumnya paling dipengaruhi oleh latar belakang tokoh. Dimensi sosiologis merujuk pada kondisi lingkungan hidup di sekitar tokoh.

2.5.1. Fisiologis

Seperti namanya, dimensi fisiologis menunjukkan penampilan fisik sebuah tokoh. Berdasarkan Egri (1946), aspek-aspek dalam fisiologis secara umum meliputi jenis kelamin, umur, tinggi dan berat badan, warna rambut, mata, dan kulit, postur badan, penampilan, cacat fisik, dan keturunan.

2.5.2. Sosiologis

Dimensi sosial mengarah pada kondisi lingkungan di sekitar tokoh dan relasi antara tokoh dan lingkungan tersebut. Kondisi tokoh di lingkungan sehari-hari misalkan

di lingkungan sekolah dan lingkungan kerja, juga pandangan sekitar terhadap tokoh yang dipengaruhi oleh status sosial, tingkat edukasi, dll.

2.5.3. Psikologis

Dimensi psikologis adalah dimensi yang paling kompleks di antara *three-dimensional character*. Segi psikis tokoh menunjukkan reaksi yang tercipta dari kombinasi emosi, pola pikir, ambisi, hingga frustrasi. Secara lebih rinci, Egri (1946) menjabarkan garis besar dimensi psikologis meliputi kehidupan seks, ambisi, frustrasi, watak, trauma, MBTI (ekstrovert / introvert / ambivert), kemampuan, hingga IQ.

Meskipun dimensi psikologis merupakan dimensi yang cenderung bersifat internal, bukan berarti dimensi ini tidak dapat ditampakkan di luar. Mulyawan (2015) mengatakan bahwa tampilan fisik tokoh dapat mempengaruhi pandangan sang tokoh juga pandangan orang/tokoh di sekitarnya terhadap dirinya sendiri. Pandangan-pandangan ini dapat mempengaruhi dan dipengaruhi kedua dimensi lainnya.

2.6. PROPORSI DAN PERKEMBANGAN TUBUH MANUSIA

Tokoh manusia atau tokoh *humanoid* merupakan tokoh yang paling umum untuk dibuat. Tentunya untuk mendesain tokoh berwujud manusia, desainer perlu memahami proporsi tubuh manusia. Fisik manusia tentunya berubah seiring bertambahnya usia entah dari segi ukuran, bentuk tubuh, dll. Hal ini berlaku juga bagi tokoh film maupun animasi. Secara biologis, fisik anak berusia 10 tahun tentu berbeda dengan fisik seorang remaja, begitu juga dengan fisik orang dewasa. Perubahan tubuh akan mengalami perubahan yang signifikan setelah manusia melalui masa pubertas di usia 13 – 19 tahun.

Dalam seni, khususnya seni yang berhubungan dengan gambar, proporsi manusia umumnya diukur menggunakan ukuran kepala sebagai alat bantu untuk menggambar manusia. Metode ini telah digunakan oleh seniman sejak puluhan hingga ratusan tahun lalu sebagai alat bantu untuk memudahkan teknik menggambar proporsi tubuh manusia. Perhitungan kepala dapat membantu

membedakan usia tubuh manusia yang digambar karena jumlah kepala yang berbeda di tahapan usia yang berbeda pula. Tubuh manusia dewasa normalnya terdiri dari 8 kepala, remaja dari 7,5 kepala, anak berusia sepuluh tahun dari 7 kepala, dan seterusnya.

2.6.1. Postur

Postur tubuh dapat membentuk bagaimana orang di sekitar menilai kepribadian seseorang. Postur sendiri dapat dikategorikan pada dimensi fisiologis dari *three-dimensional character*. Menurut Cuddy (2013), pandangan sekitar juga berlaku dalam proses mendesain tokoh, postur, pose, hingga bahasa tubuh dapat menggambarkan kepribadian yang cukup spesifik. Ketika seseorang merasa tidak berdaya, tubuh akan mengkerut, terlihat kecil, membungkuk, dll, sedangkan ketika seseorang merasa berkuasa, dada membusung, pose terlihat lebar, dll. Pernyataan tersebut didukung juga oleh Lukmanto (2019) pada tulisannya yang menyatakan bahwa kombinasi yang tepat antara pose dan gerakan pada komunikasi non-verbal dapat menyampaikan pesan mengenai perasaan atau karakteristik sebuah tokoh.

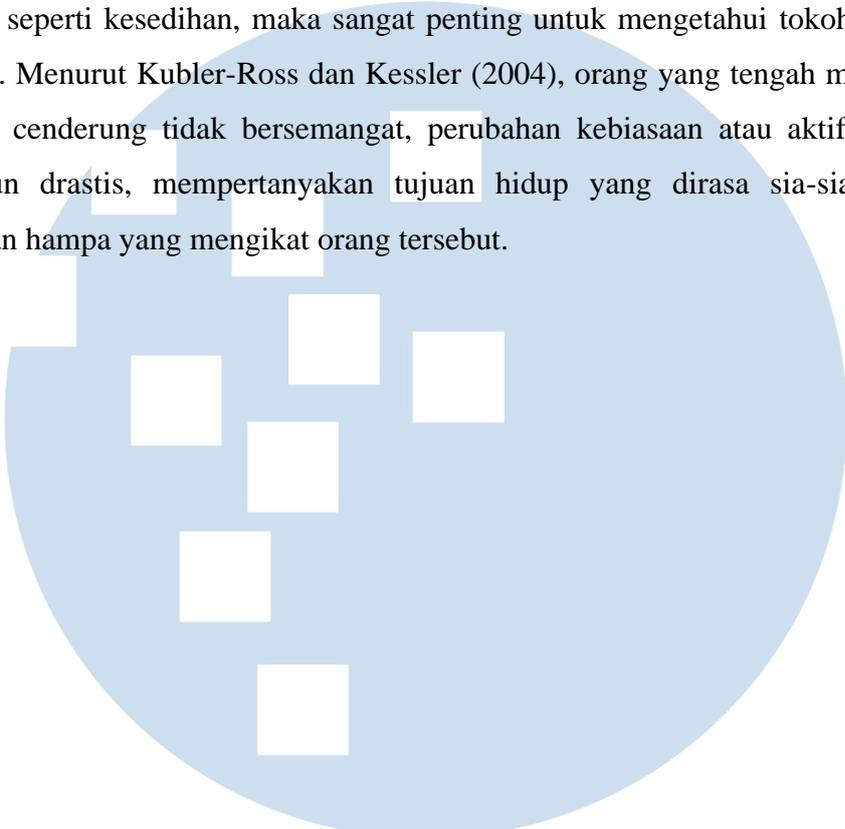
2.7.FIVE STAGES OF GRIEF

Five stages of grief merupakan model psikologi yang seringkali digunakan sebagai pedoman oleh orang yang tengah berduka. Kelima tahap tersebut adalah *denial*, *anger*, *bargaining*, *depression*, dan *acceptance*. Meskipun demikian, Kubler-Ross dan Kessler (2004) menjelaskan lebih lanjut dalam tulisannya bahwa tahapan tersebut terbilang fleksibel, di mana proses yang dialami setiap orang saat berduka sangat bervariasi. Sebagian orang hanya memerlukan beberapa menit, sebagian orang lainnya memerlukan beberapa tahun. Sebagian orang mengalami semua tahap, sebagian tidak, sebagian mengalaminya secara acak dan berputar-putar (Kübler-Ross & Kessler, 2004).

2.7.1. Depression

Perasaan kehilangan biasanya sangat berdampak bagi seorang individu, sehingga pada titik tertentu, orang tersebut dapat mengalami tahap depresi. Banyak orang menyalah artikan depresi sebagai bersedih, namun sebenarnya depresi adalah

kondisi yang lebih dari sekedar perasaan bersedih saja. Tentu saja depresi dapat terlihat seperti kesedihan, maka sangat penting untuk mengetahui tokohistik dari depresi. Menurut Kubler-Ross dan Kessler (2004), orang yang tengah mengalami depresi cenderung tidak bersemangat, perubahan kebiasaan atau aktifitas yang menurun drastis, mempertanyakan tujuan hidup yang dirasa sia-sia, hingga perasaan hampa yang mengikat orang tersebut.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA