Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi adalah rangkaian lukisan atau gambar yang disusun berurutan sehingga ketika digerakkan akan menimbulkan fenomena tertentu yang dikenal sebagai *persistence of vision*. Animasi pada perkembangannya dibedakan menjadi berbagai jenis. Beberapa jenis yang dikenal yaitu:

1. *2D*, tradisional maupun sel,
2. *cutout* dan kolage,
3. *motion graphic*,
4. *stop-motion*,
5. *2D digital bitmap*,
6. *2D digital vector*, dan
7. *3D digital* (Withrow, 2013, hlm. 10).

Penulis hanya akan membahas salah satu jenis yaitu animasi dua dimensi dalam bentuk *digital bitmap*.

2.1.1. Animasi Dua Dimensi

Menurut Roberts (2007) animasi dua dimensi adalah rangkaian beberapa gambar yang digambar secara berurutan, sehingga ketika dimainkan akan menimbulkan ilusi gerak. Animasi dua dimensi memungkinkan pembuatnya menciptakan ilusi gerak dalam bidang layar dua dimensi. Dibutuhkan keahlian khusus untuk

Perancangan tokoh pada..., Mediva Erviani, FSD UMN, 2017

menerjemahkan ilusi gerak tersebut dengan baik ke dalam media yang mendukung pembuatan animasi dua dimensi (hlm. 2).

2.2. Tokoh

Tokoh memiliki pengertian adalah seseorang yang diciptakan sesuai dengan tujuan cerita, menarik secara visual, dan konsisten (Withrow, 2013, hlm. 15). Wright (2013) dalam bukunya menambahkan bahwa tokoh adalah seseorang yang dapat membuat audiens bersimpati dengannya.

Tokoh seiring berjalannya cerita akan dihadapkan pada suatu pilihan. Semakin sulit pilihannya, semakin menarik cerita tersebut karena audiens akan lebih diajak untuk mengenalnya. Pilihan atau situasi yang ada mendorong tokoh untuk melakukan sesuatu. Reaksi dari tokoh inilah yang membuat suatu cerita bisa tetap berjalan (Sullivan & Alexander, hlm. 36).

2.2.1. Three-Dimensional Character

Tilman (2011) dalam bukunya menjelaskan aspek-aspek penting pembangunan sebuah tokoh yang *believeable* yakni memperkuatnya secara tiga dimensi (*three-dimensional character*). Ia kemudian membagi tiga dimensi ini menjadi fisiologis, sosiologis, dan psikologis.

1. Fisiologis

   Fisiologis dibagi menjadi jenis kelamin, usia, berat dan tinggi badan, postur, penampilan, cara berjalan, dan kelainan fisik.

Perancangan tokoh pada..., Mediva Erviani, FSD UMN, 2017

2. Sosiologis

   Bagian ini dibagi menjadi kelas, pekerjaan, pendidikan, kehidupan di rumah, agama, ras dan kebangsaan, posisi dalam masyarakat, politik, dan hobi.

3. Psikologis

   Tillman membagi psikologis menjadi kepercayaan diri, kondisi mental, *introvert* atau *extrovert*, motivasi hidup, kelemahan dan kekuatan, hal yang ditakutkan, dan hal yang membuat tokoh bahagia (hlm. 31-36).

2.2.2. Bentuk dan Proporsi

Beiman (2012) dalam bukunya menjelaskan bahwa bentuk dasar lingkaran, kotak, dan segitiga memiliki arti yang sudah menjadi sebuah *stereotype* seperti:

1. Lingkaran dapat dikaitkan dengan keterbukaan, keceriaan, sifat dapat dipercaya, dan kekanak-kanakan.
2. Kotak dikaitkan dengan seseorang yang dapat diandalkan dan dipercaya, keseimbangan, statis, dan fokus; atau sifat keras kepala.
3. Segitiga dilambangkan pada sifat aktif, tangkas, dan agresif. Bentuk segitiga dapat digunakan pada tokoh protagonis maupun antagonis.

Namun, *stereotype* tersebut bukan menjadi suatu keharusan karena bisa jadi suatu tokoh memiliki karakteristik yang berbeda dari bentuknya. Tokoh dengan bentuk dasar lingkaran bisa saja memiliki sifat yang buruk, segitiga digunakan pada tokoh yang pasif atau reaktif, serta tokoh dengan bentuk dasar kotak yang

Perancangan tokoh pada..., Mediva Erviani, FSD UMN, 2017

ternyata sangat keras kepala. Bentuk yang divariasikan juga dapat mengubah sifat suatu tokoh seperti segitiga condong ke arah atas menunjukkan intelegensi, begitu pun sebaliknya (hlm. 72-73).

Image 5. Mario, Wreck-it Ralph and Don Paolo.

Gambar 2.1. Tokoh berdasarkan *Shape*

(How Can A Character's Personality Be Conveyed Visually, Through Shape/Ekstrom, 2013)

Penggunaan bentuk dasar dalam perancangan tokoh juga dapat dikaitkan dengan siluet. Berdasarkan buku yang ditulis Tillman (2011), siluet adalah kerangka tokoh berwarna gelap dan menyerupai bayangan. Siluet digunakan untuk membantu desainer dalam menentukan bentuk yang paling sesuai untuk tokoh yang akan dibuat. Menggunakan siluet saat mendesain, memudahkan desainer untuk mendesain beberapa tokoh sekaligus dengan cepat karena siluet tidak membutuhkan detail yang kompleks.

Perancangan tokoh pada..., Mediva Erviani, FSD UMN, 2017

Gambar 2.2. Penggunaan Siluet dalam Mendesain Tokoh

(Creative Character Design /Tillman, 2011)

2.2.2.1. Bentuk Tubuh

Kamenskaya dan Kukharev (2008) mengutip dari Sheldon (1941) menjelaskan pengertian *somatotype* yakni mengklasifikasikan personalitas seseorang berdasarkan bentuk tubuhnya. Sheldon kemudian membagi *somatotype* menjadi tiga bagian berikut:

Sheldon's Somatotype	Character	Shape	Picture
Endomorph [viscerotonic]	Relaxed, sociable, tolerant, comfort-loving, peaceful	Plump, buxom, developed visceral structure	
Mesomorph [somatotonic]	Active, assertive, vigorous, combative	Muscular	
Ectomorph [cerebrotonic]	Quiet, fragile, restrained, non-assertive, sensitive	Lean, delicate, poor muscles	

Perancangan tokoh pada..., Mediva Erviani, FSD UMN, 2017

Gambar 2.3. *Somatotype* William Sheldon

(Recognition of Psychological Characteristics from Face/Kamenskaya&Kukharev, 2008)

Sloan (2015) dalam bukunya menjelaskan bentuk tubuh *ectomorph* terkadang dikaitkan pada sifat *introvert* dan tertutup. Bentuk tubuh *mesomorph* mensugestikan jiwa berpetualang, kompetitif, berani mengambil resiko, dan sifat yang dominan. Dalam hal ini, bentuk tubuh *mesomorph* lebih menjurus pada sifat *extrovert* (hlm.8).

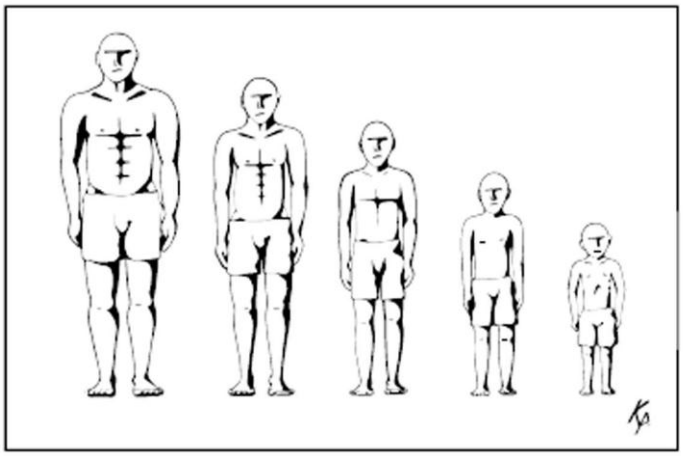
2.2.2.2. Proporsi

Proporsi tubuh menurut Sloan (2015) berhubungan erat dengan anatomi tokoh. Proporsi ini sendiri agar terlihat *beilieveable* lazimnya diukur menggunakan bagian tubuh tertentu, yaitu tinggi kepala, untuk dibandingkan dengan tinggi tokoh rancangan.

Proporsi tubuh tokoh dewasa umumnya mengunakan pengukuran tinggi 8 kepala atau rasio 1:8. Rasio ini tidak berkaitan dengan tinggi tokoh karena prinsip penghitungan dengan rasio 1:8 tetap berlaku pada tokoh wanita dewasa, meskipun tokoh wanita dewasa sering digambarkan memiliki tinggi lebih rendah dibandingkan tokoh pria dewasa.

Selain itu rasio penghitungan juga dapat berubah berdasarkan usia tokoh. Tokoh remaja menuju dewasa memiliki rasio 1:7. Rasio 1:6 digunakan untuk tokoh remaja. Sementara tokoh anak-anak dan bayi menggunakan rasio 1:5 dan dan 1:4 (hlm.5).

Perancangan tokoh pada..., Mediva Erviani, FSD UMN, 2017



Gambar 2.4. Proporsi Tubuh

(Visual Character Design for Game and Interactive Media/Sloan, 2015)

2.2.3. Pose

Menurut Bancroft (2012) pose berkaitan erat dengan bahasa tubuh dan ekspresi tokoh. Tokoh yang baik harus memiliki pose yang sesuai dengan kepribadiannya, sehingga pose benar-benar memperlihatkan tokoh itu sendiri.

Berdasarkan fungsinya, Bancroft kemudian membagi pose menjadi 4 bagian yaitu:

1. *Storytelling* adalah pose yang digunakan untuk menunjukkan ekspresi dan emosi tokoh. Pose ini adalah inti dari bahasa tubuh untuk menunjukkan emosi.

2. *Dynamic* adalah pose yang digunakan untuk menunjukkan pergerakan tokoh dan memperlihatkan aktivitas atau kegiatan yang dilakukan tokoh.

3. *Display* adalah pose yang digunakan untuk menonjolkan suatu tokoh sebagai ikon, terutama pada suatu pameran.

Perancangan tokoh pada..., Mediva Erviani, FSD UMN, 2017

4. *Alluring* adalah pose layaknya *display*, namun pose ini lebih sering digunakan pada suatu situasi yang spesifik. Pose ini juga dikenal dengan istilah *sexy pose*.

Pose-pose yang sudah dijelaskan tersebut tidak selalu berdiri sendiri. Suatu adegan bisa saja memiliki tokoh dengan kombinasi dua atau lebih dari dua pose.

2.2.4. Warna

Edwards (2004) dalam bukunya mengungkapkan makna dari beberapa warna:

1. Merah; disimbolkan sebagai kejantanan, stimulasi, bahaya, dan gairah. Merah juga dikaitkan dengan ganas dan agresif karena mengingatkan pada warna darah.
2. Putih; memiliki beberapa makna tergantung dari budayanya. Budaya Barat mengartikan warna putih sebagai lambang kesucian; sedangkan masyarakat Cina, Jepang, dan Afrika mengkaitkan warna putih dengan kematian. Putih juga dikaitkan dengan kebahagiaan.
3. Hitam; dikaitkan dengan lambang kenegativan seperti nasib buruk dan kematian. Namun masyarakat Mesir lampau menyimbolkan hitam sebagai lambang kehidupan.
4. Hijau; disimbolkan sebagai keseimbangan, harmoni, masa muda, harapan, dan sukacita.

Perancangan tokoh pada..., Mediva Erviani, FSD UMN, 2017

5. Kuning; dikaitkan dengan kebahagiaan, kepandaian, dan pencerahan. Namun juga terkadang dikaitkan dengan kecemburuan, kebencian, pengkhianatan, dan kekecutan.
6. Biru; adalah simbol dari autoritas, kesuksesan, kesedihan, dan melankolis.
7. Jingga; dikaitkan dengan semangat dan kebahagiaan.
8. Coklat; terkadang dikaitkan dengan penderitaan dan kesuraman karena warnanya yang terkesan gelap dan suram. Namun coklat juga sering dikaitkan dengan unsur *earthy* karena mengingatkan pada warna tanah.
9. Ungu; digunakan sebagai simbol kebahagiaan, duka dan kesedihan, harga diri, kekuasaan, dan kerapuhan.
10. Merah jambu; adalah simbol dari feminin dan sensualitas.
11. Abu-abu; dikaitkan dengan penuaan dan kurangnya emosi yang kuat.

2.2.5. Visual Style

Sloan (2015) dalam bukunya mengungkapkan beberapa faktor yang menyebabkan adanya perubahan dalam *visual style* seperti:

1. Waktu,
2. Lokasi,
3. Pergerakan di bidang seni (*art movement*),
4. *Style* yang khas dari individual (*artist*) atau sebuah studio,
5. *Genre*,
6. *Culture* dan *subculture*,
7. Penonton (*audience*) (hlm. 42).

Perancangan tokoh pada..., Mediva Erviani, FSD UMN, 2017

Penulis menggunakan faktor *style* yang khas dari individiual (*artist*) atau sebuah studio dalam melakukan proses perancangan tokoh.

2.2.6. *Femme Fatale*

Istilah *femme fatale* mulai populer pada sekitar tahun 1940 dari film-film *noir*. Menurut Doane (2013) *femme fatale* adalah sosok wanita yang unik, di mana karakteristiknya yang paling dikenal adalah tokoh ini tidak pernah menunjukkan sosoknya yang sebenarnya. Hal ini dipertegas oleh Hanson dan O'Rawe (2010) yang mengatakan *femme fatale* sering dikaitkan dengan misteri dan identitas tersembunyi.

Gambar 2.5. *Femme Fatale*

(Q & A from The New York Public Library: The Femme Fatale/Gabriele, n.d.)

Femme fatale terkadang juga dikaitkan dengan tokoh wanita yang menggunakan pesonanya untuk mencapai tujuannya. Hanson dan O'Rawe (2010) menambahkan, "*The femme fatale was also defined as textually disruptive, as 'the*

Perancangan tokoh pada..., Mediva Erviani, FSD UMN, 2017

obstacle to the male quest', a sexual distraction that is 'desirable but dangerous' (hlm. 216).

Gambar 2.6. Visualisasi *Femme Fatale* dari Novel Dangerous Illusions

(Q & A from The New York Public Library: The Femme Fatale/Gabriele, n.d.)

2.2.7. Kostum

Kostum juga merupakan salah satu elemen penting dalam perancangan tokoh. Beiman (2012) menjelaskan fungsi kostum untuk memperkuat sifat dan karakteristik tokoh. Kostum juga dapat dikaitkan dengan lokasi yang spesifik atau suatu periode waktu tertentu.

Lorenzo (n.d.) menyatakan kostum tidak hanya digunakan sebagai cara untuk menjelaskan personalitas tokoh. Untuk menciptakan kostum yang menarik secara visual dan fungsional, desainer harus mengetahui tokoh yang akan didesain kostumnya terlebih dahulu. Kostum juga mampu menjadi kekuatan untuk menjelaskan kehidupan sosial atau kelas suatu tokoh.

Perancangan tokoh pada..., Mediva Erviani, FSD UMN, 2017

2.2.8. Tokoh Simbolis

Berdasarkan Wright (2013) tokoh simbolis merupakan tipe tokoh yang keberadaannya merepresentasikan suatu ide, sifat, atau aspek dalam masyarakat. Tokoh simbolis ini bisa direpresentasikan dengan berbagai wujud, misal hewan atau barang. Beiman (2012) menjelaskan penggunaan simbolis tokoh hewan yang terkadang merepresentasikan sifat-sifat manusia seperti singa yang dikaitkan dengan sifat berani. Representasi hewan tersebut tidak selalu harus sesuai karena penggunaan simbol yang saling berlawanan atau kontras dapat menimbulkan keunikan bagi suatu visual (hlm. 41).

2.3. Perokok Aktif di Indonesia

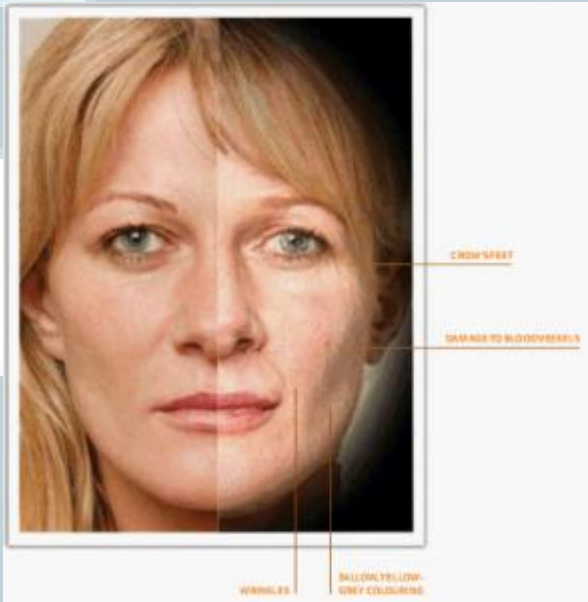
Departemen Kesehatan pada salah satu artikel di situs *web*-nya (2015) mengungkapkan bahwa berdasarkan data Susenas tahun 1995, 2001, 2004, dan data Riskesdas tahun 2007 dan 2010 menunjukkan prevelansi perokok 16 kali lebih tinggi pada laki-laki (65,8%) dibandingkan perempuan (4,2%). Hampir 80% perokok mulai merokok ketika usianya belum mencapai 19 tahun. Hasil Riskesdas pada tahun 2007, 2010, dan 2010 menunjukkan usia merokok pertama paling tinggi pada kelompok umur 15-19 tahun. Keputusan konsumen untuk membeli rokok tidak didasarkan pada informasi yang cukup tentang resiko produk yang dibeli, efek ketagihan, dan dampak pembelian yang dibebankan pada orang lain. Sementara itu DKI Jakarta termasuk salah satu dari lima provinsi dengan jumlah perokok aktif terbanyak.

Perancangan tokoh pada..., Mediva Erviani, FSD UMN, 2017

2.3.1. Kondisi Fisik pada Perokok Aktif

Simpkin (2010) dalam artikelnya menyebutkan beberapa dampak yang dihasilkan rokok kepada perokok aktif. Dampak yang ia sebutkan lebih mengacu pada kondisi fisik perokok, terutama pada kerusakan kulit. Merokok dapat mempercepat proses penuaan kulit. Terdapat beberapa ciri kerusakan kulit pada perokok aktif seperti:

1. Munculnya kerutan pada wajah.
2. Munculnya kantung mata dan mengendurnya kulit sekitar rahang mulut.
3. Warna kulit yang memucat.
4. Kulit kering dan pecah-pecah



Gambar 2.7. Dampak Fisik pada Perokok Aktif

(Smoker's face – why smoking is so bad for your skin/Mattews, 2012)

Perancangan tokoh pada..., Mediva Erviani, FSD UMN, 2017

Gambar 2.8. Tampilan Wajah pada Perokok Aktif

(What two glasses of wine a day can do to your face in ten years/Magee, 2011)

2.3.2. Sikap Apatis Perokok Aktif

Apatis oleh Seltzer (2016) diartikan sebagai kondisi manusia yang memiliki kekurangan dalam segi emosional sehingga menyebabkannya menjadi tidak peduli. Sikap apatis juga dikaitkan dengan sikap pasif dan ketidakpedulian. Terdapat beberapa alasan munculnya sikap apatis:

1. Sikap pesimistis yang muncul akibat pernah mengalami kegagalan, atau kurangnya rasa percaya diri.
2. Pesimis apapun yang dilakukan tidak akan merubah situasi menjadi lebih baik.
3. Rasa bosan karena rutinitas yang selalu sama setiap harinya..

Sikap apatis ini banyak diderita oleh para perokok aktif. Ketidakpedulian membuat perokok aktif tetap merokok walaupun berbahaya bagi kesehatan. Hal

Perancangan tokoh pada..., Mediva Erviani, FSD UMN, 2017

ini dibuktikan dengan terus meningkatnya kematian akibat rokok dari tahun ke tahun. Menurut data Departemen Kesehatan, pada tahun 2003 sendiri saja 10 juta jiwa meninggal akibat rokok.

Perancangan tokoh pada..., Mediva Erviani, FSD UMN, 2017