



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.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Karakter *Non Human*

2.1.1. Penerapan Bentuk Non Human kedalam Karakter Animasi Binekon

Menurut Mardoko dan Haryadhi (2012), animasi “Binekon” berasal dari kata Bhinneka Ikon, yang mengambil ikon dari 5 Pulau besar di Indonesia sebagai karakter dalam animasi tersebut. Ke lima karakter tersebut merupakan bentuk representasi dari masing-masing pulau yaitu Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Nama karakter tersebut adalah Sumi, Jabo, Kale, Sula, dan Papu.

1. Sumi

Karakter ini berasal dari Sumatera. Sumi diambil dari bentuk pempek yang merupakan makanan khas dari Palembang, Sumatera. Sumi yang berhati lembut dan suka menolong ini memiliki rumah yang sekaligus dijadikan kendaraan yang bernama Rumah Gadang dari Sumatera Barat.



Gambar 2.1. Karakter Sumi
(Dokumentasi Pribadi)

2. Jabo

Dari penampilannya memakai blangkon dan batik lurik dapat ditebak bahwa Jabo berasal dari Jawa. Kedua unsur tersebut merupakan pakaian adat khas Jawa. Jabo yang bersifat bijaksana ini memiliki rumah yang sekaligus dijadikan kendaraan bernama Rumah Joglo.



Gambar 2.2. Karakter Jabo
(Dokumentasi Pribadi)

3. Kale

Bentuk Kale menyerupai perisai ini berasal dari Kalimantan. Kale digambarkan memiliki sifat pemberani dan kuat namun kadang ia gegabah. Kendaraan yang digunakan oleh Kale adalah rumah adat Kalimantan yang bernama Rumah Betang.



Gambar 2.3. Karakter Kale
(Dokumentasi Pribadi)

4. Sula

Bentuk yang menyerupai tikus, namun sesungguhnya ia adalah seekor Tarsius. Tarsius adalah hewan yang hanya dapat ditemukan di area Hutan Sulawesi dan menjadi ikon Sulawesi. Digambarkan sebagai karakter yang ceria dan semangat, Sula memiliki rumah atau bisa juga menjadi kendaraan yang bernama Rumah Tongkonan.



Gambar 2.4. Karakter Sula
(Dokumentasi Pribadi)

5. Papu

Karakter berwarna hijau dan berbentuk patung khas Papua ini memiliki sifat yang aktif dan selalu penasaran. Rumah adat khas Papua bernama Rumah Honai digunakan menjadi tempat tinggal dan juga sebagai kendaraan.



Gambar 2.5. Karakter Papu
(Dokumentasi Pribadi)

2.1.2. Penerapan Bentuk Non Human kedalam Karakter Animasi Lain

Selain animasi Binekon, terdapat beberapa contoh animasi populer luar negeri yang turut menggunakan bentuk non human kedalam karya mereka seperti “Toys Story“ dari Pixar dan “Dumbo” dari Disney. Kedua animasi luar negeri ini diambil sebagai contoh karena memiliki topik yang sama dengan animasi “Binekon”, yaitu penggunaan bentuk non human sebagai karakter utamanya. Setiap contoh di atas memiliki alasannya masing-masing, mengapa menggunakan bentuk *non human* sebagai karakter utamanya. Berbagai segi pertanyaan terlontarkan seperti darimana asal latar belakang cerita, asal usul ide karakter dan apa makna yang disampaikan dalam film. Sama halnya dengan animasi “Binekon” yang dianalisa latar belakang

ide, konsep, cerita, hingga ide pengambilan bentuk *non human* menjadi karakter ikonik yang mengandung unsur nusantara.

Contoh pertama “Toys Story” menggunakan sudut pandang mainan anak-anak. Masing-masing mainan tersebut diberikan karakteristik dan kepribadian sehingga terkesan memiliki jiwa. Menurut Bendazzi. G (2015), film “Toys Story” diawali oleh sebuah animasi singkat yang berjudul “Tin Toy” berceritakan tentang sebuah mainan yang ketakutan ketika seorang bayi yang ingin memainkannya. Animasi singkat ini mendapatkan tanggapan baik terhadap kecanggihan teknologi yang membuat karakter mainan yang realistis dan memiliki ciri-ciri serupa dengan mainan yang asli, namun tidak pada karakter manusianya. Berasal dari tanggapan ini, Lasetter menggunakan celah positif tersebut untuk memproduksi “Toys Story” yang berkerja sama dengan Disney (hlm. 19).



Gambar 2.6. Toys Story

(<http://www.much.com/wp-content/uploads/2015/05/ToyStory.jpeg>)

Contoh kedua “Dumbo”, menurut Perez (2011), Disney yang terkenal akan karakter ikoniknya yaitu Mickey Mouse, telah mengukir sejarah animasi dunia melalui animasi singkat yang berjudul “Steamboat Willie”. Setelah itu memasuki era keemasan pada tahun 1930, salah satu karya Disney terpopuler yang keseluruhannya menggunakan hewan yaitu “Dumbo”. “Dumbo”, menceritakan tentang perjuangan hidup seekor anak gajah di dalam dunia sirkus. Dumbo sengaja digambarkan tidak bisa berkomunikasi secara verbal karena Disney mencoba untuk merelasikan karakter ini dengan perjuangan hidup bayi manusia serta mengekspos pesan *Anti Circus*, dilanjutkan oleh film “Bambi” yang keseluruhannya menggunakan hewan sebagai protagonist, sementara itu manusia digambarkan sebagai antagonis dalam cerita. Disney menggunakan karakter *non human animals* karena pada saat itu film dokumenter binatang dianggap memberikan edukasi sehingga acara tersebut sangat populer (hlm. 12).



Gambar 2.7. Karakter Dumbo dari Animasi Dumbo

(<http://vignette3.wikia.nocookie.net/disney/images/7/76/Dumbo-HQ.JPG/revision/latest?cb=20091210033559>)

2.2. Desain Karakter

Menurut Bancroft (2006), karakter adalah orang yang berperan dalam sebuah cerita, novel, film, game, serial TV, dan animasi. Fungsi dari karakter sendiri adalah sebagai pemandu penonton atau pembaca untuk mengolah sebuah cerita film dan animasi. Dengan adanya karakter, penonton atau pembaca akan lebih mudah mengerti jalan cerita. Pada film atau novel tentunya memiliki cerita yang menggunakan beberapa karakter. Dalam pembuatan karakter tersebut perlu diperhatikan tentang sifat atau kepribadian dari setiap karakter (hlm. 13).

Kepribadian ini bisa disebut sebagai *Archetype*, menurut Tillman (2016), terdapat beberapa jenis *Archetype* yaitu (hlm. 12).

1. *The Hero*: karakter yang identik sebagai karakter utama. *Hero* biasanya memiliki sifat pemberani, ramah dan siap menolong orang lain tanpa peduli dengan masalah yang akan menimpanya. Tipe yang mudah bersahabat dan bersosialisasi dengan karakter lainnya.
2. *The Shadow*: karakter musuh utama dalam sebuah cerita, di mana karakter shadow sering digambarkan jahat, misterius, kejam, dan tidak diterima oleh masyarakat.
3. *The Fool*: karakter yang membuat cerita menjadi tidak masuk akal atau membingungkan. Karakter ini secara alami membawa penonton ke dalam sebuah situasi yang tidak dapat dicerna dengan mudah. Fungsi dari *Fool*

(bodoh) adalah menjadi media untuk mengetes karakter utama, terutama saat karakter utama sedang menghadapi masalah.

4. *Anima/ Animus*: karakter yang berfungsi sebagai kekasih atau orang yang disukai oleh karakter utama. Karakter ini bisa laki laki dan perempuan disesuaikan dengan gender karakter utama. Anima atau animus merupakan bagian karakter yang cukup penting karena karakter ini dapat membuat cerita menjadi menarik jika memunculkan konflik khusus pada karakter ini.
5. *The Mentor*: karakter ini berfungsi sebagai motivator dan memberi saran pada karakter utama. Kemampuan dari *Mentor* ini adalah menyadarkan karakter utama akan kemampuan yang dimilikinya atau bisa dianggap Tuhan dalam suatu cerita. Biasanya digambarkan sebagai orang tua, baik itu kakek maupun nenek atau orang-orang yang bijaksana.
6. *The Trickster*: karakter yang selalu mendorong dan membuat perubahan dalam sebuah cerita. Karakter ini bisa berada di sisi mana saja seperti sisi pahlawan atau penjahat. Dalam kedua perannya (pahlawan atau penjahat), *trickster* mencoba untuk membuat sebuah cerita berjalan menuju ke tujuan akhir antara *bad ending* atau *good ending* dari si karakter utama.

2.2.1 Jenis Karakter

Menurut Besen (2008), desain suatu karakter animasi juga dapat mempengaruhi cara pergerakannya. Penggambaran gerakan juga harus sesuai dengan karakteristik bentuknya. Contoh seperti orang gemuk yang secara fisik terlihat berat memiliki cara berjalan yang berat pula. Penyesuaian ini esensial dari suatu perancangan gerakan

karakter dalam animasi apapun. Begitu pula dengan *style* gambar juga mempengaruhi, sebagai contoh gambar realistis harus memiliki gerakannya realistis juga (hlm. 66). Berdasarkan gerakan, karakter dibagi menjadi 4 jenis yaitu karakter manusia, hewan, benda, dan imajiner.

Selain karakter animasi yang berbentuk *humanoid*, tidak sedikit animasi yang menggunakan bentuk *non human* ke dalam desain karakternya. Yang disebut oleh karakter *non human* adalah karakter yang bukan berbentuk manusia, namun pada dasarnya memiliki sifat dan tingkah laku menyerupai manusia. Berdasarkan kutipan Pardey (2009), karakter *non human* dibagi menjadi 4 kategori yaitu (hlm. 109):

1. *Quadrupeds*

Karakter *non human* yang paling sering ditemukan adalah *Quadrupeds* yang artinya makhluk berkaki empat. Pada umumnya ditemukan pada hewan mamalia seperti anjing, kuda, dan singa.



Gambar 2.8. Karakter Dug dari Animasi UP

(<http://vignette2.wikia.nocookie.net/pixar/images/3/35/Dug-up.jpg/revision/latest?cb=20090602035123>)

2. *Winged Character*

Karakter umum yang bersayap adalah hewan unggas. Sayap merupakan alat gerak utama pada unggas maupun serangga. Mereka melebarkan lalu menggerakkan sayapnya agar bisa bergerak saat melayang di udara. Sayap tersebut menutup kembali jika hewan tersebut hinggap di dataran untuk menjaga keseimbangannya saat di darat.

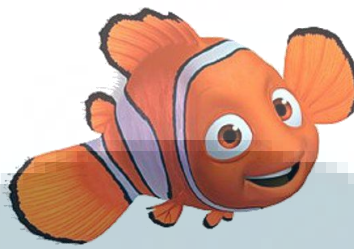


Gambar 2.9 Karakter Blu dari Animasi Rio

(<http://vignette4.wikia.nocookie.net/fictionalcrossover/images/d/dc/Blu.jpg/revision/latest?cb=20150221224942>)

3. *Finned Character*

Finned character atau karakter yang bersirip kerap ditemukan pada hewan jenis akuatik seperti ikan dan katak. Perbedaan alat gerak ini disesuaikan dengan keadaan tempat tinggalnya.



Gambar 2.10. Karakter Nemo dari Animasi Finding Nemo

(http://vignette4.wikia.nocookie.net/pixar/images/8/8d/Nemo_Promo_1.png/revision/latest?cb=20160710221424)

4. Other Non Human Characters

Kategori ini meliputi karakter selain hewan, seperti makhluk *pre historical*, alien yang digambarkan sesuai dengan imajinasi, robot, dan benda mati lainnya yang ditemukan di sekitar kita.



Gambar 2.11. Karakter Wall E dari Animasi Wall E

(<http://static.comicvine.com/uploads/original/11124/111247756/5020954-walle.jpg>)

Menurut Besen (2008), proses pembuatan benda mati menjadi hidup membutuhkan proses *body map*. *Body map* adalah cara memetakan bentuk suatu

benda yang dapat diberi alat gerak. Alat gerak yang dimaksud adalah kaki, tangan atau wajah. Benda mati yang seakan hidup karena diberikan alat gerak seperti halnya manusia. Sebagai contoh, karakter dalam film “Beauty & The Beast” menggunakan peralatan rumah tangga dan peralatan makan (hlm. 72).



Gambar 2.12. Karakter Lumiere dari Animasi Beauty and the Beast
(http://www.themeparkwarehouse.com/assets/images/ProductImages/LumiereLight/51ppjHDyOL_SL1000_.jpg)

2.2.3. Style Karakter

Menurut Bancroft (2006), berdasarkan desain, karakter digolongkan menjadi beberapa jenis yaitu *Iconic*, *Simple*, *Broad*, *Comedy Relief*, *Lead Character*, dan *Realistic* (hlm. 18):

1. *Iconic*: karakter yang sangat sederhana. Memiliki bentuk yang unik tapi tidak terlalu berlebihan. Biasanya dibuat dengan mata yang berbentuk *dot* atau bola kecil tanpa pupil atau sejenisnya. Contoh: *Mickey Mouse* dan *Hello Kitty*.



Gambar 2.13. Hello kitty

(<http://i.huffpost.com/gen/1997034/thumbs/n-HELLO-KITTY-570.jpg>)

2. *Simple*: Karakter ini digambarkan dengan sederhana tetapi, pada bagian wajah dibuat lebih realistis dibandingkan dengan karakter *iconic*. Style karakter ini biasanya digunakan dalam film dalam TV atau Web. Contoh: *Sonic The Hedgehog* dan *Flintstone*.



Gambar 2.14. Flintstone

(http://vignette1.wikia.nocookie.net/flintstones/images/a/ad/Fred_Flintstone.png/revision/latest?cb=20110919071811)

3. *Broad*: Karakter *broad* lebih ekspresif daripada dua jenis karakter di atas, karena karakter ini dirancang khusus sebagai karakter yang humoris dan ceria. Penggambaran karakter ini dibuat mata dan mulut yang besar agar dapat lebih menonjolkan ekspresi atau emosi yang lucu ketimbang gerak-geriknya. Contoh: *Roger Rabbit*.



Gambar 2.15. Roger Rabbit

(<http://vignette3.wikia.nocookie.net/disney/images/b/b6/Rogerpoint.png/revision/latest?cb=20131219044547>)

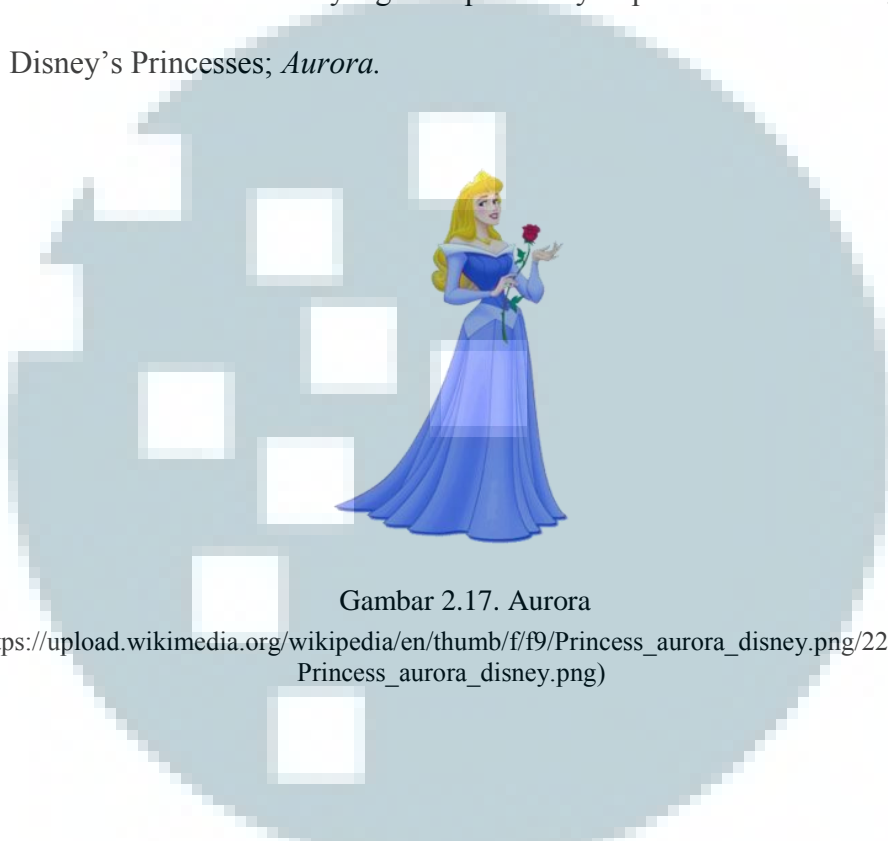
4. *Comedy Relief*: Karakter ini hampir sama dengan karakter *Broad*, perbedaanya adalah karakter ini mengeluarkan unsur humornya melalui gerak-gerik dan dialog. Karakter ini memiliki anatomi yang lebih sederhana daripada karakter *Broad*. Kebanyakan dari karakter sampingan menggunakan desain ini karena mereka adalah karakter yang dapat berakting secara luas namun masih ada bumbu humor dalam gerakannya. Contoh: *Mushu* dan *Kronk*.



Gambar 2.16. Kronk

(http://images1.fanpop.com/images/image_uploads/Kronky-Poo-kronk-pepikrankenitz-820029_255_374.jpg)

5. *Lead Character*: Karakter ini memiliki ekspresi wajah, akting dan anatomi wajah yang realistis. Pembuatan karakter ini menggunakan referensi asli dari pergerakan manusia dan struktur anatomi yang hampir menyerupai manusia sesungguhnya. Contoh: Disney's Princesses; *Aurora*.



Gambar 2.17. Aurora

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/f/f9/Princess_aurora_disney.png/220px-Princess_aurora_disney.png)

3. *Realistic*: Karakter dengan tingkat realistik yang paling tinggi. Karakter ini memiliki efek yang signifikan pada komik dan film animasi. Karakter ini sangat mirip dengan manusia aslinya dari segi wajah, tubuh serta pergerakannya. Contoh: *Rapunzel* dan *Elsa*.

U M N



Gambar 2.18. Karakter Rapunzel

(http://vignette3.wikia.nocookie.net/disney/images/8/82/Rapunzel_pose.png/revision/latest?cb=20160209032533)

2.2.4. Visual Karakter Animasi

2.2.4.1. Bentuk Mata

Mata berperan penting sebagai salah satu indikator yang mempengaruhi karakteristik maupun kepribadian karakter dalam animasi. Menurut Brenner (2007), dalam animasi bentuk mata dapat mempengaruhi latar belakang kehidupan karakter tersebut maupun kepribadiannya sehingga, bentuk mata karakter animasi dibagi menjadi 4 kategori yaitu (41)

1. Mata besar dan bundar: bentuk mata yang mengindikasikan kepolosan, kemurnian, dan semangat muda. Semakin besar dan bundar menggambarkan karakter yang memiliki kepribadian baik hati dan polos. Hal ini tipikal pada karakter wanita dewasa dan remaja, walaupun ada juga karakter laki-laki yang memiliki ukuran mata yang besar menandakan karakter ini memiliki sifat yang baik.



Gambar 2.19. Karakter Toboe dari Animasi Wolfs Rain
(<https://myanimelist.cdn-dena.com/images/characters/16/84625.jpg>)

2. Mata sedang dan lonjong: Bentuk ini kerap dimiliki oleh karakter yang baik namun dibalik kebajikannya, karakter tersebut menyimpan rahasia atau memiliki latar belakang hidup yang gelap.



Gambar 2.20. Karakter Kiba dari Animasi Wolfs Rain
([http://static.zerochan.net/Kiba.\(Wolfs.Rain\).full.158348.jpg](http://static.zerochan.net/Kiba.(Wolfs.Rain).full.158348.jpg))

3. Mata kecil dan sipit: Umumnya bentuk mata seperti ini dimiliki oleh karakter

antagonis. Mata yang sipit menggambarkan kepribadian jahat dan berbahaya. Terkadang ditemui karakter protagonis yang memiliki bentuk mata yang kecil dan sipit, karakter ini tidak sepenuhnya memiliki sifat buruk namun tidak baik juga.



Gambar 2.21. Karakter Darcia dari Animasi Wolfs Rain

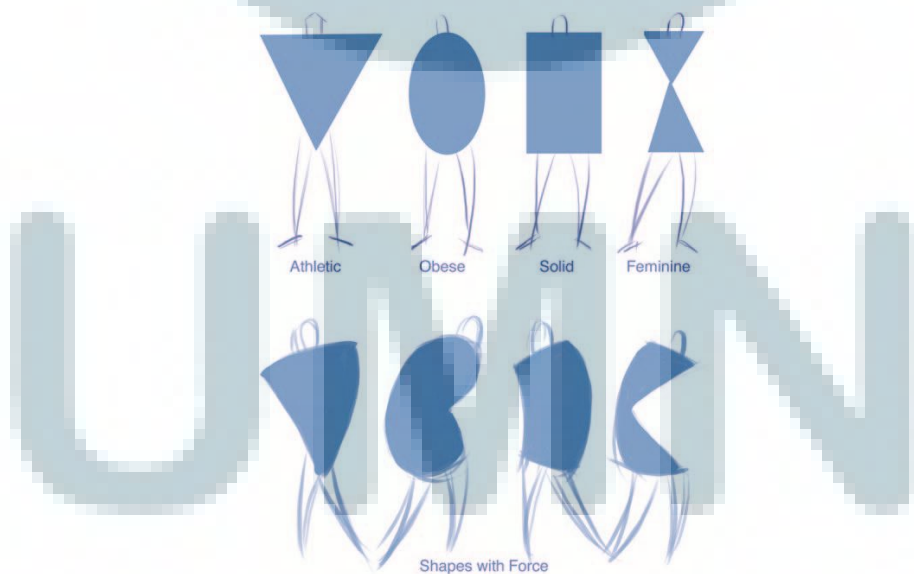
(<http://i8.photobucket.com/albums/a44/masshavok7/AD%20Regulars%20as%20characters/darcia18.jpg>)

4. Mata dengan iris besar dan iris kecil: Iris besar menandakan bahwa karakter tersebut merupakan karakter protagonis atau *hero* dalam cerita, sedangkan iris kecil merupakan karakter antagonis.

2.2.4.2. Bentuk Tubuh

Selain bentuk mata, bentuk tubuh atau kepala juga termasuk sebagai indikator kepribadian karakter dalam animasi. Menurut Matessi (2008), bentuk tubuh karakter animasi dibagi menjadi 2 kategori utama yaitu *basic shape* dan *forceful shape* (hlm. 62):

1. *Basic shape*: Bentuk dasar yang sering ditemui adalah segitiga, lingkaran/ lonjong, dan persegi.
 - a. Segitiga: Bentuk ini secara mayoritas ditemui pada karakter antagonis atau *bad guys* karena bentuknya yang tajam ke bawah, bisa juga sebagai penggambaran karakter pria yang atletis. Dalam animasi sudut dan segi dianggap sesuatu yang berbahaya karena dapat menusuk, menggores, bahkan memotong sesuatu.
 - b. Lingkaran atau lonjong: Dapat dibayangkan lingkaran atau lonjong merupakan bentuk dasar yang paling ramah karena bentuknya yang halus tak bersudut sama sekali.
 - c. Persegi atau kotak: Bentuk yang stabil dan kuat karena memiliki 4 sudut. Sering ditemukan pada karakter *hero* atau pejuang, karena menggambarkan karakter yang adil, kuat, dan tidak mudah goyah.



Gambar 2.22. *Abstraction of Shape*

(*Force: Character Design from Life Drawing*, Matessi. M, 2008)

2.2.4.3. Psikologis Warna pada Karakter

Menurut Gronholm (2010), warna merupakan sebuah energi visual yang menghubungkan fisik, pikiran, dan perasaan. Di dunia terdapat ratusan bahkan ribuan warna namun, warna yang dijadikan dasar hanya ada 11 dan masing-masing warna tersebut memiliki dampak positif dan negatif ke psikologis (hlm. 2) :

1. Merah: Identik dengan kekuatan fisik, keberanian, semangat dan kehangatan. Dapat dibilang warna merah merupakan warna terkuat di antara warna-warna lainnya. Secara warna tersebut sangat pekat dan berani sehingga dapat menarik perhatian orang dengan mudah. Di samping itu, warna merah digambarkan sebagai warna agresif karena sering digunakan dalam keadaan bahaya atau menandakan sifat serakah.
2. Biru: Identik dengan kekuatan pikiran atau logika, kecerdasan, kebijaksanaan, dan tenang. Biru merupakan warna yang dingin dan tenang, warna ini juga memberi dampak damai serta santai sehingga dijadikan tipikal karakter yang dewasa yang terkesan cuek, tidak ramah, dan anti sosial.
3. Kuning: Warna cerah yang menggambarkan karakter yang optimis, semangat, percaya diri, dan kreatif. Namun, jika warna ini terlalu dominan dan salah digunakan dapat menyebabkan percaya diri yang berlebihan dan keraguan terhadap orang lain.
4. Hijau: Warna yang melambangkan keseimbangan, harmoni, kesegaran, sejuk, dan damai. Hijau kerap digunakan dalam pelestarian alam karena secara mayoritas alam ditumbuhi oleh pepohonan dan rerumputan. Namun, jika

terlalu banyak penggunaan hijau dapat menyebabkan efek pedalaman dan primitif.

5. Ungu: Warna ini disebut dengan warna *introvert* dan penyendiri tapi juga melambangkan kejujuran.
6. Oranye: Menggambarkan karakter yang hangat, ceria, dan penuh hasrat. Warna oranye sering digunakan sebagai lambang makanan, terlalu banyak penggunaan warna ini dapat menyebabkan efek keserakahan dan ketidakseriusan.
7. Pink: Warna merah muda menggambarkan karakter yang feminim, lembut, dan penuh kasih sayang. Mayoritas digunakan sebagai warna khusus wanita karena karakteristik kelemahan wanita yang lembut dan sensitif.
8. Abu-abu: Warna ini merupakan warna gelap yang menggambarkan karakter yang suram, membosankan, mengalami depresi berat, dan tidak percaya diri.
9. Hitam: Warna yang paling memberi dampak negatif yang kuat adalah hitam. Secara mayoritas hitam digunakan sebagai penggambaran karakter antagonis atau jahat, selain itu juga memberi kesan mewah dan glamor.
10. Putih: Warna yang bertentangan dengan hitam, memberi dampak positif yang cerah karena menggambarkan karakter yang suci, bersih, dan sederhana. Namun, warna putih yang dominan memberi kesan elitis dan sombong.
11. Cokelat: Warna ini tidak jauh dari warna hitam karena berasal dari campuran hitam dan oranye, tetapi lebih lembut ketimbang warna hitam yang pekat.

Cokelat melambangkan kekuatan dan keseriusan, namun jika terlalu banyak warna ini dapat memberi dampak karakter yang kaku.

2.2.4. Dimensi Karakter

Kehadiran karakter memegang peran yang penting dalam jalan sebuah cerita, termasuk karakter protagonis, antagonis, dan *support*. Menurut Adams (2010), setiap karakter memiliki karakteristik dan personaliti yang berbeda. Tidak sedikit karakter dalam cerita dianggap membosankan, tidak alami, dan klise. Kekurangan tersebut sering ditemui pada karakter protagonis dan antagonis. Dilihat secara dimensi, karakter dikategorikan menjadi 4 yaitu (hlm. 146).

1. *Zero Dimensional*: karakter yang memiliki satu atau bahkan tidak memiliki ekspresi.
2. *One Dimensional*: karakter yang memiliki sebuah kepribadian dominan yang dapat berubah namun, masih dalam satu variabel yang sama.
3. *Two Dimensional*: karakter yang memiliki dua kepribadian dominan yang dapat berubah namun, masih dalam satu variabel yang sama.
4. *Three Dimensional*: karakter yang tidak memiliki kepribadian dominan, kerap memiliki tingkat emosi yang berbeda-beda seiring dengan berkembangnya alur suatu cerita.

Untuk menghasilkan karakter yang hidup, tugas bagi seorang *character designer* adalah menerapkan aspek *three dimensional character* yang terdiri dari latar

belakang, karakteristik, dan personaliti. *Three Dimensional Character* memiliki tingkat emosi yang tidak konsisten sehingga dapat menghasilkan konflik yang tidak stabil pula. Sebagai contoh seseorang diperintah untuk mengerjakan tugas yang tidak disukainya, tapi saat tengah bekerja orang tersebut berhenti.

2.3. Properti pada Karakter Animasi

Pada umumnya dalam perancangan karakter memerlukan unsur pendukung lainnya seperti *property* dan *environment*. Menurut Hayes. D dan Webster. C (2013), properti adalah benda apa saja yang disentuh dan digunakan oleh sang karakter saat bergerak. Suatu benda dianggap properti karakter jika benda tersebut terlibat fungsinya dalam film, disamping itu benda yang hanya tampak sekilas dalam film tidak termasuk properti. Keberadaan properti dapat mempengaruhi *staging* karakter dalam *scene*, pergerakan tubuh, narasi, tema film, dan relasi antara karakter (hlm. 19). Contoh properti yaitu kacamata dari karakter Velma dalam animasi Scooby Doo.



Gambar 2.23. Velma dari Scooby Doo

(https://hobbydb-production.s3.amazonaws.com/processed_uploads/subject_photo/subject_photo/image/11494/1457210689-4218-6247/Velma_20_Scooby-Doo_.jpg)

Menurut Gilland (2009), hampir semua karakter animasi pasti memiliki *props*. *Props* dapat memperjelas suatu identitas dan pergerakan karakter, serta tingkat kekuatan. Namun tidak hanya memperjelaskan kekuatan dalam segi maskulin, bisa juga digunakan sebagai suatu metafor, contohnya yaitu anak-anak yang identik dengan boneka. Selain itu *props* dapat digunakan sebagai simbol kelemahan dan bahaya dari suatu karakter, contohnya adalah apel beracun yang dimakan oleh *Snow White* (hlm. 249). Pada titik ini O’Hailey (2015), mengkategorikan properti karakter menjadi 3 unsur yaitu bentuk solid, abstrak, dan cahaya.

1. Bentuk Solid

- *props* utama yang berhubungan dengan karakter
- benda bergerak di sekitar karakter
- benda organik seperti pohon, bunga, dan batu

2. Bentuk Abstrak terdiri dari cairan, api, asap, cuaca atau angin, debu, dan sihir.

3. Cahaya terdiri dari highlights, shadow, dan tone.

Kategori properti yang kerap ditemukan adalah bentuk solid dan bentuk abstrak. Di mana bentuk solid merupakan bentuk yang keras dan memiliki tampak fisik saat disentuh, serta dapat dihancurkan menjadi ukuran yang lebih kecil. Berbeda dengan bentuk abstrak yang tidak memiliki bentuk asli dan tidak bisa dihancurkan. Sebagai contoh bentuk abstrak yaitu asap dan air, digambarkan secara natural yang dapat dilihat dari alam. Untuk kategori cahaya bisa dimasukkan ke bentuk solid maupun bentuk abstrak (hlm. 121).

2.3.1. Properti dalam Animasi Binekon

Dalam animasi “Binekon”, properti yang digunakan oleh masing-masing karakter berasal dari bentuk rumah adat. Properti tersebut disesuaikan dengan latar belakang kelima karakter. Kegunaan properti tersebut sebagai kendaraan dan tempat tinggal selain itu, properti juga dapat memperjelas identitas dari suatu karakter. Karakter Sumi berasal dari Sumatera dengan rumah Gadangnya, Jabo dari Jawa dengan rumah Joglo, Sula dari Sulawesi dengan rumah Tongkonan, Kale dari Kalimantan dengan rumah Gadang, dan karakter Papu dari Papua dengan rumah Honainya. Setiap karakter saling berhubungan dengan propertinya sehingga identitas dari karakter semakin kuat.

2.4. Penerapan Seni dan Budaya Indonesia pada Desain Karakter Binekon

Indonesia memiliki ribuan kepulauan yang tersebar dari Sabang hingga Merauke. Semua kepulauan memiliki daya tarik dan kekayaan alam tersendiri. Ragam potensi hasil bumi yang bertumpah ruah menjadikan negeri ini dijuluki Zamrud Khatulistiwa. Selain itu Indonesia juga memiliki suku, bahasa, adat, dan budaya. Di dalam animasi Binekon menggunakan 5 Pulau besar yang ada di Indonesia yaitu Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua.

2.4.1 Pulau Sumatera

Pada karakternya sendiri diambil dari bentuk pempek yang merupakan makanan khas Palembang, Sumatera. Benda yang digunakan sebagai rambut Sumi berasal dari mie kuning yang biasa dijadikan santapan pendamping pempek. Sumi yang digambarkan

berasal dari Pulau Sumatera, fokus pada Sumatera Barat. Menurut Rizky dan Wibisono (2012), kendaraan yang digunakannya merupakan bentuk dari rumah adat khas Sumatera Barat yang bernama Rumah Gadang. Makanan khas Sumatera selain itu adalah rendang, ayam pop, dendeng balado, dan sate padang. (hlm. 13).



Gambar 2.24. Pempek Palembang

(https://ecs7.tokopedia.net/img/product-1/2015/8/5/524205/524205_93623b55-5f9a-445b-8fe4-9c88a28681c1.jpg)

Menurut Koentjaraningrat (2007), setiap anggota keluarga diwajibkan memiliki Rumah Gadang nya sendiri. Manfaat Rumah Gadang tidak hanya dijadikan tempat tinggal melainkan sebagai tempat kegiatan formal seperti pernikahan dan pertemuan keluarga. Bentuknya yang jauh tinggi dari permukaan tanah berguna untuk menghindari serangan hewan buas atau musuh. Bentuk atap yang menyerupai tanduk kerbau atau *gondjong* menjadikan rumah ini sangat unik. Bahan yang digunakan untuk atap adalah serabut kelapa sedangkan untuk lantai dan tembok menggunakan bahan dari papan kayu atau anyaman bambu (hlm. 357).



Gambar 2.25. Rumah Gadang

(http://2.bp.blogspot.com/-sC7B_sjk-xQ/TdIUpu3XiWI/AAAAAAAAAAk/VG9Hts_JSKE/s1600/FOTO%2BSTEMPEL%2BRUMAH%2BGADANG.bmp)

2.4.2 Pulau Jawa

Blangkon dan lurik adalah ciri-ciri yang paling menonjol dari karakter Jabo sehingga dapat langsung diketahui karakter tersebut berasal dari Jawa. Menurut Maesa (n.d.), blangkon adalah bagian dari pakaian tradisional laki-laki Jawa. Pada awalnya, blangkon sering disebut dengan *iket* kepala yang terbuat dari kain batik karena memang bentuknya hanya selembar kain batik. Namun, *iket* mulai berubah ketika agama Islam memasuki Jawa, penggunaan *iket* yang semakin rumit karena dari ajaran Islam para lelaki harus menutupi seluruh bagian kepalanya. Berkembangnya zaman menghasilkan blangkon guna untuk mempermudah tahap pemakaian (para. 1, 2).



Gambar 2.26. Blangkon

(https://ecs7.tokopedia.net/img/product-1/2016/8/23/7537946/7537946_a170929c-f557-40fc-802d-c949a7191a94.jpg)

Menurut Wiryomartono (2016), lurik merupakan pakaian sehari-hari masyarakat Jawa tingkat bawah. Sebagian besar lurik memiliki corak garis sederhana dengan paduan warna gelap dan warna natural. Warna dan motif yang sederhana menggambarkan pemakainya sebagai masyarakat sederhana. Begitu juga dengan tahap pembuatannya yang lebih sederhana ketimbang batik lainnya. Dalam budaya masyarakat Jawa, status sosial dilihat dari pakaiannya (hlm. 21).



Gambar 2.27. Lurik

(<https://s1.bukalapak.com/img/17124656/large/Untitled-2.jpg>)

2.4.3 Pulau Kalimantan

Karakter yang menerapkan budaya Kalimantan adalah Kale. Dari bentuk tubuhnya yang menyerupai tameng atau perisai yang disebut *talawang*. Menurut Ahmadibo (n.d.), perisai ini memiliki ciri-ciri unik dengan ukiran-ukiran khas budaya Dayak serta dipercaya alat ini memiliki kekuatan magis. Bahan yang digunakan adalah kayu karena bahan tersebut ringan dan dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama. *Talawang* merupakan alat perang tradisional suku Dayak biasa berdampingan dengan senjata tajam yang bernama *Mandau* namun, zaman sekarang *talawang* digunakan sebagai pajangan (para. 1, 2, 5).



Gambar 2.28. Jenis-jenis Talawang

(<https://pbs.twimg.com/media/BjTHYltCcAAT7vh.jpg>)

Identitas Kale ditunjang dari penampakan kendaraannya yang berbentuk Rumah Betang. Menurut Banjur (2015), Rumah Betang adalah rumah tradisional suku Dayak yang artinya rumah panjang dan luas serta tiang yang tinggi dari tanah. Rumah ini berisi belasan bahkan hingga puluhan kepala keluarga. Setiap Rumah Betang

dipimpin oleh seorang Ketua Adat atau *temenggung* yang berguna sebagai penengah dari seluruh kepala keluarga yang tinggal disana. Jika terjadi pertengkaran di dalam rumah, *temenggung* inilah yang akan turun tangan untuk menyelesaikan permasalahan (hlm. 135).



Gambar 2.29. Rumah Betang

(<http://2.bp.blogspot.com/-YURUGg-Zr0c/UnOgYKQD6HI/AAAAAAAAA44/HGe70G-8Dzo/s1600/SDC13451.JPG>)

2.4.4 Pulau Sulawesi

Menurut Wijayanto (2014), untuk karakter Sula diambil dari hewan *nocturnal* khas Sulawesi yang bernama Tarsius atau Tangkasi. Keadaan tarsius yang kritis ini hanya bisa ditemukan di pulau-pulau Asia Tenggara, seperti Filipina, Sulawesi, Sumatera, dan Kalimantan sehingga menjadi fauna yang dilindungi di Indonesia. Hewan ini sulit dikembangbiakkan diluar habitatnya karena mudah stress bahkan bisa melukai diri hingga mati. Hewan ini merupakan pemakan serangga dan vertebrata kecil seperti

cicak. Tarsius memiliki ciri-ciri kedua mata yang bulat dan besar berguna untuk penglihatan pada malam hari (para. 9, 11, 17).



Gambar 2.30. Tarsius

(<http://static1.squarespace.com/static/5644c337e4b0a83ded3048ec/56481943e4b0f54883c721c6/56481943e4b0cd3d85baa15d/1447565636852/36815.ngsversion.1422032890784.adapt.768.1.jpg>)

Bentuk Sula yang menyerupai tikus sempat membuat kebingungan, tetapi dengan munculnya kendaraan yang berbentuk Rumah Tongkonan menjelaskan bahwa karakter Sula berasal dari Sulawesi. Menurut Bawantara, Ebo, dan Ekaristi (2011), Rumah Tongkonan merupakan rumah adat dari suku Toraja. Terdapat 4 jenis Rumah Tongkonan yang tersebar di Sulawesi yaitu Tongkonan Layuk, Tongkonan Pakamberan, Tongkonan Batu A'riri, dan Barung-barung. Rumah ini sebagian besar terbuat dari kayu yang diukir dengan ukiran khas Toraja (hlm. 59).



Gambar 2.31. Rumah Tongkonan

(<https://pbs.twimg.com/media/BBRcRp1CcAA3OFL.jpg>)

2.4.5 Pulau Papua

Karakter terakhir yang berwarna hijau ini bernama Papu berasal dari Papua. Tubuh Papu yang memiliki corak ukiran khas Papua dan kepalanya yang diambil dari bentuk patung Asmat. Patung ini berbentuk menyerupai manusia aslinya karena pada awalnya patung ini dibuat untuk menenangkan arwah leluhur sehingga bentuk kepalanya diukir semirip mungkin dengan wajah orang yang meninggal. Namun berkembangnya jaman telah menggeser guna patung ini menjadi barang pajangan atau cinderamata. Patung Asmat ini memiliki nilai seni yang tinggi sehingga diakui oleh dunia bahkan patung ini dibawa ke Eropa sebagai salah satu koleksi artefak di berbagai museum.

Kendaraan yang dimiliki Papu adalah rumah adat suku Dani yaitu Rumah Honai. Menurut Rumah Adat (n.d.), Rumah Honai terbuat dari kayu dan atapnya terbuat dari jerami serta bentuknya menyerupai kerucut. Pada umumnya Rumah Honai sengaja

dibangun kecil agar di dalamnya tetap hangat dan biasanya di tengah rumah ada tempat khusus untuk perapian (para. 5).



Gambar 2.32. Rumah Honai

(http://images.detik.com/content/2012/12/03/1383/091127_arumahjamur1.jpg)

UMMN