

2. STUDI LITERATUR

Dalam proses perancangan tokoh *stylized*, penulis terlebih dahulu mempelajari tema-tema berkaitan melalui studi literatur sebagai berikut:

2.1. ANIMASI 3D

Sebagai salah satu aspek utama dalam budaya populer global, animasi mengelilingi manusia melalui berbagai media: film, *game*, iklan, dan digunakan juga dalam bidang-bidang lain seperti sains, arsitektur, jurnalisme, dan lain lain. Menurut Wells, P. & Moore, S. (2005), animasi menyediakan *range* untuk berekspresi lebih, kebebasan berkreasi lebih dibandingkan film *live-action*. Animasi dapat menunjukkan berbagai pandangan terhadap realita, atau bahkan menciptakan realita tersendiri, yang hanya dibatasi oleh imajinasi untuk menciptakan sesuatu yang mustahil menjadi masuk akal.

2.2. DESAIN TOKOH

Tokoh dalam sebuah karya film animasi, setara dengan aktor dalam sebuah film *live-action*, yang berperan penting untuk menghidupkan *script* film. White, T. (2006) menjelaskan, desain tokoh harus dapat mencerminkan sifat dan emosi dari sebuah tokoh, tanpa terperangkap dalam stereotip visual yang umum digunakan. Shrek menjadi contoh yang sempurna untuk menunjukkan kontradiksi antara penampilan dan perilaku. Proporsi, menurut Blair P. (1994), merupakan komponen paling penting dalam mengkonstruksi sebuah tokoh. Ukuran dari bagian tubuh sebuah tokoh digunakan untuk menciptakan karakteristik dari tokoh tersebut.

2.3. STYLIZED ANIMATION

Menurut Heydari, N. (2016), stylized animation tidak bersifat photo-surrealis, melainkan bersifat seperti lukisan, memberikan kesan natural dan tidak terpaku pada realisme dunia nyata. Terbebas dari photo-surrealisme, animasi bergaya *stylized* dapat lebih memberikan kehidupan dan pengalaman yang lebih menarik, ide yang kurang realistis dapat ditampilkan. Selain itu, gaya *stylized* dapat memberikan ciri khas tersendiri untuk sebuah film atau game. Sebagai contoh,

menggunakan animasi 2D sebagai *overlay* di atas animasi 3D, menggunakan *cell shading* sebagai tekstur wajah tokoh, menggunakan teknik khusus untuk membuat animasi 3D nampak 2D, efek visual menggunakan teknik *frame-by-frame*, dan berbagai contoh lainnya. Menggabungkan asset 2D dalam animasi 3D dapat memberikan ilusi *stylized*, nampak seperti ilustrasi atau sebuah lukisan.

2.4. 3-DIMENSIONAL CHARACTER

Dalam bukunya *The Art of Character*, Corbett, D. (2013), menjelaskan, dalam merancang sebuah tokoh, terdapat tiga aspek utama seperti berikut:

1. Fisiologi

Menurut Corbett, D., dalam merancang fisiologi sebuah tokoh, penampilan luar seorang tokoh harus dapat mencerminkan dirinya. Berbagai aspek penting perlu diperhatikan ketika merancang fisiologi seorang tokoh, seperti: panca indera, jenis kelamin, daya tarik, ras, umur, kesehatan dan selera busana.

2. Psikologi

Mengenali sisi terdalam dari tokoh yang ingin diciptakan adalah area terpenting untuk dijelajahi. Menurut Corbett, D., terdapat berbagai aspek yang membentuk kondisi psikologis dari sebuah tokoh, yaitu: keinginan, ketakutan, keberanian, asmara, kebencian, rasa malu, rasa bersalah, kemampuan memaafkan, kegagalan, kesuksesan dan rasa bangga, kepercayaan religius, makanan, dan pandangan terhadap kematian.

3. Sosiologi

Lingkungan membentuk sebuah tokoh. Menurut Corbett, D., sosiologi membahas bagaimana sang tokoh melihat dunia, dan berinteraksi dengan orang lain. Berbagai aspek yang mempengaruhi sosiologi sebuah tokoh adalah: keluarga, pertemanan, kasta, pekerjaan, pendidikan, lokasi geografis, rumah, dan asal suku.

2.5. FITUR WAJAH

Fitur wajah mencerminkan sang tokoh, periode kehidupan sang tokoh, dan gaya visual cerita dalam film tersebut. Menurut Chen et al (2020), dalam pembuatan *stylized* muka manusia untuk tokoh animasi, seorang *character designer* mengubah fitur wajah kompleks manusia ke dalam struktur sederhana dan bentuk dasar yang berkaitan dengan stereotip masing-masing. Sebagai contoh, muka kotak merepresentasikan stabil dan membosankan, bulat merepresentasikan lembut dan keamanan, dan segitiga terbalik merepresentasikan jahat dan ketidakstabilan. Bentuk muka laki-laki yang lebar, menurut Ferstl, Y. & McDonnell, R. (2018), dianggap sebagai mengancam, lebih dominan namun tidak menarik, dibandingkan dengan muka sempit. Bentuk wajah dengan mata yang lebih besar dianggap lebih jujur dan asertif dibandingkan muka dengan mata yang kecil. Sebagai fitur wajah yang paling krusial untuk menampilkan emosi, mata menurut Bancroft, T. (2006), terdapat 3 komponen utama, yaitu: alis, kelopak mata dan pipi, dan pupil mata.

2.6. KOSTUM

Pemilihan kostum mempengaruhi desain sebuah tokoh. Pemilihan kostum juga harus berkaitan dengan lokasi, budaya, situasi dan kondisi dari sang tokoh dan lingkungannya. Menurut Bancroft, T. (2006), kostum sebuah tokoh menceritakan kepribadian sang tokoh, selain itu, kostum sang tokoh juga berperan besar dalam membentuk desain tokoh tersebut. Cara berpakaian sebuah tokoh dapat memberikan elevasi pada sifatnya, sebagai contoh: pakaian yang lusuh, terlalu besar, robek, dan lain lain.

2.7. PROPERTI

Berbeda dengan kostum dan aksesoris, properti merupakan sebuah objek yang digunakan oleh sang tokoh untuk melengkapi aksinya sesuai dengan cerita dari film. Menurut Cohen, S. (2006), pada umumnya properti merupakan objek yang dipegang dan tidak dipakai. Properti dapat menjelaskan lebih dalam mengenai sifat dari sang tokoh, sekaligus menjelaskan aksi yang sedang dilakukan.

2.8. SIFAT DAN KONDISI PSIKOLOGIS

Definisi sifat atau kepribadian menurut Cattell, R. (dari Suryabrata, S. [2013]), adalah sesuatu yang dapat memberikan bayangan akan sebuah aksi dari seseorang ketika berada dalam sebuah situasi, termasuk aktivitasnya yang terlihat dan tidak terlihat.

1. Trait (Sifat), yang dibagi menjadi sifat umum dan sifat unik, sifat nampak/ permukaan dan sifat asal, sifat dinamis, sifat kemampuan, dan sifat temperamen.
2. Erg, gabungan macam kepribadian yang telah ada sejak lahir, yaitu: *cognitive*, *affective* dan *conactive*.
3. Metaerg, terbentuk dari hasil pengalaman, yang terbentuk dari pengalaman hidup dan perkembangan diri, termasuk berbagai dorongan seperti sentimen, ketertarikan, dan *attitude*.
4. “Subsidiation”, secara singkat berarti struktur hierarki. Menurut Cattell, sifat manusia memiliki berbagai tingkatan, dan dalam tingkatan tersebut, tingkat kesulitan sebuah sifat untuk berubah dapat diukur.



Gambar 2.1. Struktur Hierarki Sifat Manusia
(Suryabrata, S. [2013])

5. Self, adalah gabungan dari semua bagian kepribadian. Jika seseorang telah menemukan jati dirinya dan telah berkembang dengan baik, maka *real self* dan *ideal self* akan menjadi satu dan membentuk *self sentiment*, yang berarti berpendirian dan berperilaku realistis.