

2. STUDI LITERATUR

2.1. ANIMASI DUA DIMENSI

Animasi adalah urutan gambar bergerak dengan cepat yang berkelanjutan atau terus-menerus, saling terhubung satu sama lain. Pada awalnya, animasi hanyalah kumpulan potongan gambar yang dipindahkan sehingga menciptakan ilusi seolah-olah bergerak (Adinda & Adjie, 2011).

Animasi dua dimensi (2D) adalah metode pembuatan animasi yang menggunakan gambar dengan dua sumbu, yaitu X dan Y. Jenis animasi ini lebih dikenal sebagai animasi manual, gambar dapat dilakukan di selembar kertas yang lalu di-*scan* untuk dijadikan file digital, atau langsung gambar secara digital melalui program ilustrasi digital.

Setiap frame dibuat satu per satu, dimulai dengan pembuatan gambar kunci (*key frame*) dan menyisipkan gambar inbetween yang masih berupa sketsa kasar. Proses selanjutnya melibatkan *clean up*, di mana gambar diperhalus dengan merapikan garis, sebelum akhirnya dapat diwarnai.

Menurut (Radea et al., 2023), tahap dalam memproduksi animasi mencakup tiga tahap yaitu: *pre-production*, *production*, *post-production*. Tahap *pre-production* mencakup tahap seperti menentukan ide dan konsep, skrip, desain tokoh, background, storyboarding. Tahap produksi mencakup proses animasi itu sendiri. Tahap *post-production* mencakup tahap editing, pemberian audio (*sound design*) dan *special effect*.

2.2. DESAIN TOKOH

Menurut Tillman (2019), dalam bukunya *Creative Character Design*, desain tokoh melibatkan proses perancangan untuk seluruh tokoh yang muncul dalam sebuah Film, Animasi, atau Game. Pembuatan tokoh memerlukan pemilihan gaya yang sesuai dengan konsep cerita, bertujuan untuk meningkatkan daya tarik penonton terhadap alur cerita dan menjadikan tokoh tersebut sebagai daya tarik utama. Setiap tokoh harus memiliki biodata yang memberikan gambaran tentang identitasnya, penampilannya, preferensinya, antipati, perilakunya, ciri khasnya, serta aspek

emosional yang dimilikinya. Desain tokoh dirancang dengan mempertimbangkan aspek-aspek tersebut sehingga menciptakan tokoh yang baik dan cocok dalam cerita tersebut melalui proses-proses desain yang mendalam.

2.3. THREE DIMENSIONAL CHARACTER

Menurut Egri Lagos (2009) di dalam karyanya dengan judul *“The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives.”*, Egri menyatakan bahwa struktur utama tokoh terdiri dari tiga dimensi yang saling menopang. Kepribadian seseorang akan dibentuk secara khusus oleh kombinasi dari dimensi fisiologi, sosiologi, dan psikologi yang ada dalam teori *Three-Dimensional-Character*. Dimensi fisiologis mencangkup penampilan fisik tokoh, Dimensi Sosiologis mengacu kepada kondisi kehidupan sang tokoh, dan Dimensi Psikologis mengacu pada aspek internal atau mental tokoh.

2.3.1 Fisiologis

Dimensi fisiologis menjelaskan penampilan fisik sebuah tokoh dengan detail. Menurut Egri (1946), jenis kelamin, umur, tinggi, berat badan, warna rambut, mata, warna kulit, postur dan kecacatan fisik merupakan aspek dimensi fisiologis. yang mampu mempengaruhi kepribadian sebuah tokoh.

2.3.2. Sosiologi

Dimensi sosial yang dimaksud didalam teori ini mencangkup hubungan antar tokoh dan lingkungan di sekitarnya, kelas sosial, pekerjaan, tingkat edukasi, relisi, ras, afiliasi politik dan juga posisinya di dalam komunitas.

2.3.3. Psikologis

Dimensi psikologis mengacu kepada emosi dan mental sebuah tokoh. Secara detailnya, kehidupan seks, perasaan, ambisi, ketakutan/trauma, MBTI hingga IQ sebuah tokoh adalah aspek-aspek yang dapat ditemukan di sisi psikis sebuah tokoh.

2.4. WARNA

Warna adalah salah satu aspek yang paling penting dalam desain tokoh, karena menurut Feisner (2006), aspek pertama yang diidentifikasi oleh mata manusia adalah warna, serta warna juga memiliki pengaruh psikologis kepada manusia. Menurut Kolenda (2016) dalam bukunya yang berjudul “*The Psychology of Color*”, bahwa warna memiliki ciri dan arti yang tercipta akibat persepsi manusia. Arti dari warna tersebut dapat berciri positif, negatif atau stereotip masing-masing. Contohnya adalah warna jingga dan merah, menimbulkan persepsi panas.

2.5. KOSTUM

Spadoni (2014) menekankan peran penting kostum dan *make-up* dalam memperlihatkan sifat atau psikologi tokoh. Penampilan pakaian dapat menggambarkan sebagian dari kepribadian tokoh. Contohnya kostum tokoh yang rapi, kurang terurus, berantakan, terbuka, tertutup, dan sebagainya. Selain itu, banyak pernak-pernik dari pakaian atau kostum tokoh yang dapat memberikan informasi terselubung mengenai tokoh tersebut.

2.6. FITUR WAJAH

Fisiognomi adalah sebuah studi yang dilakukan untuk membaca fitur wajah seseorang. Dalam perancangan sebuah tokoh adanya lima unsur penting yaitu, alis, hidung, mata, leher dan juga mulut (Bancroft,2012). Kelima unsur dapat mempengaruhi penampilan fisik tokoh dan juga sisi personal seperti, mental dan kepribadian sebuah tokoh.

2.6.1 Alis

Oppenheim (1990) menyatakan bahwa alis dapat mencerminkan kepribadian seseorang. Tokoh yang terlihat dominan biasanya memiliki alis yang lurus sementara tokoh feminim memiliki alis yang melengkung seperti senyum yang terbalik.

2.6.2 Mata

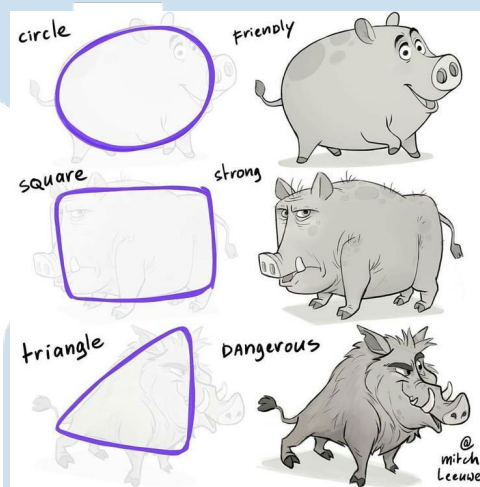
Oppenheim (1990) mengatakan bahwa bentuk mata dapat menunjukkan berbagai emosi, seperti kesenangan, kesedihan dan kemarahan,

sementara Bancroft (2012) mengatakan bahwa bentuk mata dapat menunjukkan kepribadian sebuah tokoh.

2.7. BENTUK

Bentuk tokoh memiliki pengaruh yang besar karena dapat menyampaikan perasaan dan tipe karakter kepada audiens (Rori & Wahyudi, 2022). Sebagai contoh, kombinasi bentuk dan garis mampu meng-indikasikan atmosfer atau aura yang dipancarkan oleh tokoh tersebut.

Bentuk tokoh menciptakan persepsinya masing-masing, contohnya lingkaran, persegi, dan segitiga memberikan ciri nya masing-masing. Lingkaran memberikan persepsi lembek, ramah dan imut. Persegi memberikan kesan kuat, kokoh dan solid. Segitiga memberikan kesan tajam, bahaya dan dinamis (Bancroft, 2006).



Gambar 1. Contoh Penjelasan Bentuk Tokoh

<https://artprof.org/learn/tutorials-topic/character-design/character-design-track-lesson-1/>

2.8. GRANDPARENTING STYLE

Grandparenting style dapat didefinisikan sebagai cara bagaimana seorang kakek atau nenek berinteraksi dengan cucunya (Neugarten & Weinstein). Di dalam bukunya “*Life-Span Human Development*”, 2019 Sigelman & Rider mengatakan bahwa adanya tiga tipe *grandparenting style*, yaitu:

2.8.1. Remote

Kakek-nenek yang memiliki *grandparenting style 'remote'* adalah kakek-nenek yang tidak terlibat dalam kehidupan cucunya, hal ini biasanya diakibatkan karena faktor geografis dimana kakek-nenek tinggal jauh daripada cucunya. Karena jarangya pertemuan antar cucu dan kakek-nenek, hubungan yang dimiliki mereka biasanya tidak dekat dan menyebabkan kurangnya kedekatan emosional terhadap cucu.

2.8.2 Companionate

Kakek-nenek yang memiliki *grandparenting style 'Companionate'* memiliki hubungan yang dekat dengan cucu, kakek-nenek memiliki tingkat perhatian dan kedekatan emosional yang tinggi dikarenakan seringnya bertemu dan beraktivitas bersama dengan cucu. Tipe ini adalah tipe *grandparenting* yang paling umum dimana orang tua anak masih memiliki hubungan yang dekat dengan kakek-nenek dan sering meminta bantuan atau menitipkan anaknya kepada kakek-neneknya tanpa terlalu ikut campur dalam cara parenting anaknya terhadap cucunya. Kakek-nenek yang *companionate* biasanya tinggal berdekatan dengan cucunya dan sering menghabiskan waktu bersama cucunya.

2.8.3 Involved

Kakek-nenek yang memiliki peran aktif dalam membesarkan dan mengasuh cucunya memasuki *grandparenting style 'Involved'*, tipe ini biasanya mendapatkan kakek-nenek yang sangat sering bertemu dengan cucunya dan memiliki peran yang hampir sama dengan peran orangtua cucunya. Hubungan yang dimiliki antar kakek-nenek dan cucu adalah hubungan yang dekat dengan kedekatan emosional yang sangat tinggi, dimana kakek-nenek juga memiliki tanggung jawab yang besar dalam perawatan dan perkembangan cucu

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A