

2. STUDI LITERATUR

2.1. ANIMASI

Menurut Munir (2012), animasi dapat diartikan sebagai proses menghidupkan atau memberikan kesan hidup kepada benda mati dengan mengimplementasikan emosi dan gerakan. Hal ini dilakukan untuk membuat objek gambar yang mati, seakan-akan hidup. Untuk memperoleh efek tersebut, sekumpulan gambar yang berubah dengan beraturan ditampilkan secara tersusun. Objek yang digambarkan dalam animasi mencakup tokoh, benda, tulisan, dan lingkungan.

2.2. TOKOH

Nurgiyantoro (1998) menyatakan bahwa tokoh merujuk kepada orang ataupun pemeran dalam sebuah cerita. Sedangkan istilah karakter lebih merujuk kepada sifat yang dimiliki oleh tokoh dalam cerita tersebut. Menurut Abrams (seperti dikutip dalam Nurgiyantoro, 1998), tokoh merupakan makhluk, manusia, hewan, ataupun objek lainnya yang digambarkan dalam sebuah cerita naratif untuk menjadi penggerak utama cerita. Watak tokoh diekspresikan melalui perilaku, ucapan, dan kebiasaan mereka. Tokoh digunakan sebagai “alat” untuk memastikan bahwa pesan dari sebuah cerita tersampaikan dengan baik kepada penonton.

Kesepertihidupan (*lifelike*) merupakan kunci agar penonton dapat bersimpati dan memahami kehidupan tokoh yang diceritakan. Pengalaman penonton akan dunia nyata akan menjadi dasar untuk memahami karya fiksi. Oleh karena itu, penonton akan lebih mudah menempatkan diri di dalam cerita apabila dunia nyata dan karya fiksi memiliki keterkaitan satu sama lain.

2.3. DESAIN TOKOH

Erlhoff dan Marshall (2008:64) menjelaskan bahwa desain tokoh adalah elemen yang penting untuk proses pembuatan karya dalam konteks animasi, komik, maupun *games*. Desain tokoh terdiri dari beberapa unsur, mulai dari perilaku, gestur tubuh, cara berbicara, kostum, dst. Lewis *et al.* (2018) mengungkapkan tujuan sebuah tokoh adalah untuk menjembatani penonton dengan cerita dan memandu

jalan cerita. Hentilä (2019) menyatakan bahwa dalam perancangan sebuah tokoh, latar belakang dan kepribadian menjadi unsur yang tak kalah penting dibandingkan dengan visual tokoh. Purwaningsih (2018) menekankan bahwa desain tokoh yang baik harus memiliki keunikan yang mengesankan, mampu memperlihatkan kepribadian, dan juga latar belakangnya.

Dibandingkan dengan perancangan makhluk yang bukan manusia, tokoh manusia cenderung lebih mudah untuk dibuat. Karena sebagai manusia sendiri, penonton lebih paham akan kebiasaan manusia, perilaku, dan cara berpikirnya. Sedangkan, misalnya dalam perancangan tokoh hewan, perlu adanya pemahaman mendalam mengenai hewan tersebut baik secara riwayat, kebiasaan, maupun kondisi habitatnya untuk menciptakan tokoh yang *believable*. (Whitlatch, 2015)

2.4. ANTROPOMORFISME

Menurut Guthrie (seperti dikutip dalam Mota-Rojas *et al.*, 2021), antropomorfisme adalah tindakan memberikan karakteristik manusia, seperti ambisi, motivasi, dan emosi terhadap suatu hal yang bukan manusia, misalnya hewan ataupun objek lain. Kecenderungan manusia akan perilaku antropomorfisme tidak didasari oleh pengetahuan ilmiah, melainkan sebuah kebutuhan dasar manusia untuk menciptakan hubungan dengan orang lain di mana mereka bisa saling memahami perasaan satu sama lain dengan mudah. Bailey (2015) menyatakan bahwa keberadaan antropomorfisme membuat perilaku manusia lebih simpatetik terhadap objek terkait. Manusia lebih merasakan koneksi dengan objek tersebut karena secara metafora, mereka dapat melihat diri mereka sendiri diproyeksikan dalam objek tersebut.

Fabel adalah salah satu contoh pengaplikasian konsep antropomorfisme terhadap hewan yang paling populer dalam sejarah bercerita. Dengan menanamkan nilai moral kepada tokoh hewan, manusia dapat mengobservasi dan mempelajari kebajikan tokoh yang ditampilkan dalam bentuk metafora, seperti keberanian dan gotong royong.

2.5. THREE-DIMENSIONAL CHARACTER

Egri (1972:34) menyatakan bahwa selain panjang, lebar, dan tinggi, manusia memiliki tiga dimensi lainnya, yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Tiga dimensi inilah yang memungkinkan seseorang untuk menilai orang lain berdasarkan moral, perilaku, kepercayaan, kepribadian, dsb. Mulyawan (2015) menjelaskan, ketiga elemen tersebut menjadi dasar untuk merancang karakter dalam konteks literasi. Setiap elemen saling berhubungan dan setiap kombinasi dapat mengubah karakteristik tokoh.

2.5.1. FISILOGI

Fisiologi mencakup seluruh deskripsi akan aspek fisik seorang tokoh, misalnya kesehatan jasmani dan penampilan. Fisiologi juga mampu mempengaruhi persepsi seseorang terhadap dunia. Bahkan menjadi penentu terhadap kepribadiannya. Dapat disimpulkan bahwa bentuk fisik seseorang merupakan dasar yang dapat mempengaruhi perkembangan mentalnya. Contohnya adalah umur, jenis kelamin, bentuk tubuh, paras, dll.

2.5.2. SOSIOLOGI

Sosiologi dapat dikaitkan dengan kondisi lingkungan di sekitar tokoh. Kebiasaan dan cara berpikir seseorang juga akan dibentuk melalui faktor eksternal seperti lingkungan dan orang lain. Aspek sosiologi juga dapat mencakup kesukaan dan ketidaksukaan, hobi, kehidupan sosial, dll.

2.5.3. PSIKOLOGI

Terakhir, psikologi merupakan hasil kombinasi dari kedua aspek di atas. Psikologi juga dapat diartikan sebagai karakteristik dari tokoh. Pengaruh kedua aspek fisiologi dan sosiologi menciptakan karakteristik khusus seseorang. Misalnya perilaku, ambisi, frustrasi, temperamen, dll.

2.6. KOSTUM

Landis (2014) menyatakan bahwa kostum merupakan salah satu alat untuk menyampaikan sebuah cerita. Kostum juga membantu mengekspresikan

kepribadian tokoh. Informasi mengenai kondisi seorang tokoh dalam momen tertentu juga dapat tergambar melalui kostum yang ia gunakan. Selain itu, kostum dapat digunakan untuk memusatkan perhatian penonton pada tokoh-tokoh tertentu dan aksi yang penting. Terakhir, kostum membentuk sebuah karakter dan menunjukkan latar belakang kultural tokoh. Misalnya, kimono adalah pakaian tradisional yang digunakan oleh masyarakat Jepang atau seorang gelandangan menggunakan jaket yang lusuh dengan rambut wajah yang tidak terawat.

2.7. FITUR WAJAH

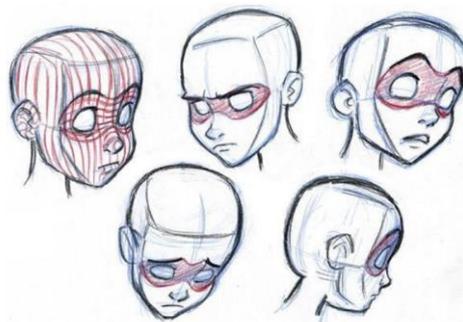
Menurut Diego-Mas *et al.* (2020), manusia memiliki kemampuan untuk mempersepsikan fitur wajah dan mengartikan ekspresi tersebut berdasarkan informasi yang tersedia. Fitur wajah dapat memberikan berbagai macam informasi, seperti usia, emosi, ras, kepribadian, kecerdasan, dll. Bancroft (2012) mengategorikan fitur wajah menjadi 5 bagian, dimulai dari yang terpenting yaitu mata, alis, mulut, leher, dan hidung/telinga. Fitur wajah ini tidak hanya terbatas untuk tokoh manusia. Evaluasi mengenai fitur wajah dan informasi yang tertanam dapat diaplikasikan untuk tokoh lain seperti *humanoid* dan tokoh antropomorfisme.

2.7.1. MATA

Bancroft (2012) mengatakan bahwa mata adalah jendela jiwa. Mata adalah bagian dari fitur wajah yang paling penting dalam mengekspresikan emosi. Bentuk mata yang bervariasi juga dapat membantu memperjelas kepribadian ataupun etnis seorang tokoh.

2.7.2. ALIS

Alis adalah fitur yang hampir sama pentingnya dengan mata. Dengan alis, emosi yang diekspresikan oleh mata akan dapat diperkuat. Koneksi antara mata dan alis sangat penting untuk menguatkan ekspresi tokoh. Cara untuk memastikan kedua fitur ini terhubung adalah membuat sebuah sketsa topeng di sekitar mata. Sketsa ini dapat menjadi panduan untuk menempatkan alis dengan perspektif yang sesuai.



Gambar 1. Sketsa Panduan Alis
(Sumber: Bancroft, 2012)

2.7.3. MULUT

Mulut menjadi fitur penting lainnya yang melengkapi dan mengartikan sebuah emosi. Pikiran manusia biasanya dapat memahami emosi yang dikaitkan dengan ekspresi tertentu dari mata dan alis saja. Namun dengan kombinasi bentuk mulut yang berbeda, ekspresi tersebut bisa merubah emosi yang disampaikan.

2.7.4. LEHER

Walaupun bukan bagian dari wajah, leher memiliki kemampuan untuk menambahkan kesan hidup kepada tokoh. Selain itu, leher juga dapat digunakan untuk memperkuat pose dengan membuat garis tindakan tokoh menjadi lebih dinamis.

2.7.5. HIDUNG ATAU TELINGA

Berdasarkan tokoh yang ingin digambarkan, hidung dan telinga memiliki kepentingan yang menyerupai. Hidung maupun telinga tidak biasanya digunakan dalam menyampaikan sebuah emosi. Hidung dan telinga memiliki tujuan praktis yang biasanya hanya digunakan dalam ekspresi yang sangat ekstrim. Telinga biasanya hanya menampilkan emosi pada tokoh seperti hewan, misalnya telinga yang naik menandakan kebahagiaan.