

2. STUDI LITERATUR

Dalam penelitian ini, terdapat dua teori utama yang diaplikasikan dalam membuat desain tokoh-tokoh film animasi *Bubur Fight*.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori warna, bentuk, dan *three dimensional character*.
2. Teori Pendukung yang digunakan adalah pengertian karakter tokoh dan pengaruhnya dalam desain tokoh.

2.2. TEORI WARNA

Dalam proses membuat desain tokoh, penulis mengaplikasikan teori warna dan bentuk sesuai dengan sifat atau karakter para tokoh dalam karya *Bubur Fight*. Menurut Alieva (2023), berbagai aspek seperti sifat dan latar belakang tokoh diperlukan dalam menentukan warna tokoh. Aspek-aspek tersebut dapat dilihat dari *three dimensional character* dan narasi para tokoh. Penggunaan warna dalam desain tokoh juga dapat mejadi identitas tokoh tersebut karena warna memiliki berbagai makna berdasarkan dari konteks penggunaan warna dan perpaduan warna yang digunakan.

Teori warna yang dibentuk oleh ilmuwan Sir Issac Newton pada tahun 1666 menjelaskan bahwa warna dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu *primary color*, *secondary color*, dan *tertiary color*. *Primary color* atau warna primer merupakan kategori grup warna dasar, yaitu merah, kuning, dan biru. *Secondary color* atau warna sekunder dapat terbentuk dari perpaduan warna-warna primer (contohnya perpaduan antar warna merah dan biru yang menghasilkan warna ungu). *Tertiary color* atau warna tersier merupakan warna yang terbentuk dari perpaduan antara warna primer dan sekunder. Ketiga kategori warna tersebut dapat digunakan untuk membuat perpaduan warna yang harmonis dalam desain tokoh. Warna telah menjadi bagian penting dalam desain tokoh karena setiap tokoh dalam karya *Bubur Fight* memiliki latar dan sifat yang dibedakan dari desainnya. Oleh karena

itu, warna menjadi bahan untuk menunjukkan representasi latar dan sifat para tokoh *Bubur Fight*.

Menurut Agoston (1987), warna merupakan properti cahaya yang mempengaruhi materi disekitarnya. Warna yang tampil pada mata tergantung pada berbagai unsur seperti *hue*, *saturation*, dan *brightness* pada suatu objek. Dengan memperhatikan unsur-unsur tersebut, suatu objek dapat menjadi lebih menonjol atau tidak menonjol tergantung dari penggunaan *lighting* dalam ruang objek tersebut. Pemanfaatan *lighting* tersebut dapat diaplikasikan dalam produksi film animasi *Bubur Fight*, dimana setiap adegannya memiliki intensitas dan peletakan *lighting* yang berbeda. Oleh karena itu, warna yang diaplikasikan dalam desain tokoh juga harus dapat diperhitungkan dari *lighting* film animasi *Bubur Fight*.

Menurut Olesen (2013), warna dapat berperan untuk mempengaruhi bagaimana manusia akan bereaksi dan perasaannya. Beliau menambahkan bahwa setiap warna memiliki bentuk interpretasi makna yang berbeda-beda. Pemilihan warna yang selektif dapat mendukung desain tokoh, karena warna memiliki makna simbolik yang dapat digunakan untuk mewakili karakter tokoh. Setiap warna memiliki makna positif dan negatif masing-masing yang membuka potensi luas dalam memilih warna dalam perancangan desain tokoh.

Dalam penerapan warna dalam desain, terdapat istilah skema warna atau *color scheme*. Skema warna merupakan gabungan interaksi warna yang diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk. Bentuk skema warna yang dapat digunakan berupa *monochromatic color*, *analogous color*, *complementary color*, *split complementary color*, *triadic color*, *tetradic color*, dan *square color*. Selain itu, warna juga dapat diklasifikasikan menjadi *warm color* atau *cool color*. Bentuk klasifikasi warna-warna tersebut digunakan sebagai panduan dalam penggunaan kombinasi warna yang sesuai dengan maksud dan makna dari desain yang dibuat. Dalam penelitian ini, Setiap pemilihan warna dalam desain tokoh akan dijelaskan skema warna yang digunakan dan alasannya berdasarkan dari *three dimensional character* dan peletakan *lighting* dalam animasi *fake stop motion*.

2.3. TEORI BENTUK

Menurut Sloan (2015), bentuk tubuh tokoh dapat menggambarkan bagaimana sifat tokoh direpresentasikan. Setiap bentuk dari bagian tubuh memiliki gambaran yang berbeda, sehingga bentuk tubuh tokoh secara tidak langsung menjelaskan karakter tokohnya. Bentuk tubuh tokoh dapat dari dari beberapa faktor, seperti biologi tokoh (usia, gender, ekspresi), psikologi tokoh (karakter tokoh), dan sosiologi tokoh (kedudukan atau posisi dalam lingkungannya). Hal tersebut merupakan prinsip dasar dalam membentuk sebuah desain bentuk tokoh dalam media digital. Untuk membuat bentuk desain tokoh yang efektif, tokoh tersebut memerlukan bentuk siluet yang menonjol atau mudah dikenali. Siluet tersebut merupakan bentuk anatomi tubuh tokoh secara keseluruhan, sehingga memberikan perbedaan visual antar tokoh dalam cerita.

Bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, dan persegi memiliki makna tersendiri tergantung dari konteks pemakaiannya dalam desain tokoh. Bentuk-bentuk tersebut pada umumnya memiliki konsep makna simbolik yang mempertegas karakter tokoh. Oleh karena itu, setiap bentuk dasar yang digunakan menggambarkan bagaimana karakter suatu tokoh direpresentasikan dalam bentuk desain tubuh yang komperhensif. Bentuk tokoh juga dapat didukung dari unsur eksagerasinya, dimana bagian anatomi tubuh tokoh dibuat menjadi bentuk yang berbeda dari anatomi bentuk tubuh manusia pada umumnya. Dalam penelitian ini, penulis menentukan desain bentuk tokoh *Bubur Fight* berdasarkan dari tiga aspek utama, yaitu *three dimensional character* tokoh, siluet tokoh, dan eksagerasi tokoh. Setiap desain bentuk tokoh juga akan dijelaskan tujuan visualisasinya dalam bentuk 2D yang kemudian dibuat menjadi 3D dalam animasi berbasis *fake stop motion*.

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

2.4 THREE DIMENSIONAL CHARACTER

Menurut Corbett (2019), pembentukan karakter tokoh dalam karya fiksi memerlukan fundamental untuk membentuk karakter yang kompleks. Pembentukan karakter tokoh dapat diambil dari beberapa aspek, seperti aspirasi, konflik, dan tujuan tokoh. Dalam penelitian ini, pembentukan karakter tokoh telah dibuat berdasarkan dari tiga aspek utama. Aspek fisiologi merupakan bentuk fisik atau biologi pada tokoh. Aspek psikologi merupakan gambaran umum sifat tokoh. Terakhir, aspek sosiologi merupakan bentuk tindakan tokoh dalam lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, *Three dimensional character* dalam penulisan ini adalah bentuk karakter para tokoh *Bubur Fight* yang dibuat berdasarkan dari fisiologi, psikologi, dan sosiologinya.

2.5 KARAKTER TOKOH

Menurut Amidong (2018), istilah karakter merujuk pada penokohan yang memiliki pengertian bagaimana sifat suatu tokoh digambarkan dalam cerita. Penampilan penokohan tersebut dapat ditampilkan baik secara langsung (deskriptif) maupun tidak langsung. Dalam karya film animasi *Bubur Fight*, karakter tokoh tampil dari penampilan desain tokoh dan bagaimana mereka bertindak terhadap tokoh lain. Oleh karena itu, diperlukannya *three dimensional character* untuk setiap tokoh yang terlibat dalam cerita. Dapat dikatakan, karakter tokoh berkaitan dengan *three dimensional character*, karena dapat membantu membentuk visual tokoh yang secara tidak langsung menggambarkan karakter tokoh. Tujuan utama dari penggunaan *three dimensional character* dalam perancangan desain tokoh adalah untuk memberikan konteks makna dibalik visual desain mereka. Dalam penelitian ini, *three dimensional character* para tokoh *Bubur Fight* yang ditampilkan sudah dirancang berdasarkan dari narasi ceritanya. Hasil perancangan *three dimensional character* yang telah ada akan menjadi bahan utama untuk merancang desain para tokoh *Bubur Fight* berdasarkan dari segi warna dan bentuk tubuh tokoh.