

2. STUDI LITERATUR

2.1. TEORI ANIMASI

Menurut Ivan (2002), animasi merupakan serangkaian gambar diam yang dijalankan satu per satu, dari gambar diam pertama sampai terakhir. Sedangkan menurut Binanto (2010), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Dari kedua pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan proses menggerakkan serangkaian gambar statis menjadi cerita yang hidup. Animasi berkembang dan telah menjadi salah satu teknik utama untuk pembuatan film, selain itu juga animasi digunakan untuk iklan, hiburan, seni dan lain-lain. Animasi dapat dibagi menjadi berbagai macam yang didalamnya meliputi Animasi 2D dan Animasi 3D. Animasi 2D atau 2-dimensi merupakan teknik animasi yang dibuat dengan menggunakan serangkaian gambar diam yang ditampilkan secara berurut untuk menimbulkan ilusi cerita yang bergerak dan hidup. Sedangkan, Animasi 3D atau 3-dimensi menggunakan model 3-dimensi yang dibuat dan digerakkan seperti boneka untuk melaksanakan perannya sebagai tokoh dalam cerita.

2.2. TEORI DESAIN TOKOH

Menurut Maestri (2006), desain tokoh merupakan proses kreatif yang membutuhkan banyak direksi, tokoh yang baik memperlihatkan wataknya dan memiliki proporsi yang enak untuk dilihat. Menurut Bancroft (2012), *posing*, ekspresi dan *staging* merupakan hal penting untuk membuat tokoh menjadi hidup. Menurut Ekawardhani et al (2020), tokoh dalam sebuah film bukan hanya sekedar visual objek namun juga memiliki peran yang didalamnya memiliki berbagai macam karakteristik yang berbeda beda. Dalam mendesain tokoh, beberapa elemen utama merupakan bentuk, silhouette dan warna.

Dalam desain tokoh, bentuk tubuh dari tokoh merupakan hal pertama yang kita perhatikan. Bentuk bulat menyerupai bola bisa menggambarkan hal yang ramah, menyenangkan dan lucu sedangkan bentuk segitiga bisa menggambarkan kecerdasan, bahaya dan kelicikan. Hal ini karena sifat manusia untuk mengaitkan

bentuk tersebut kepada benda lain, seperti bulat kepada bola, segitiga kepada pisau dan kotak ke batu bata. Salah satu contohnya merupakan tokoh Jarwo yang memerankan tokoh antagonis pada serial animasi “Adit Sopo Jarwo”. Jarwo memiliki tokoh yang suka untuk membuat masalah demi uang dan berseteru dengan protagonis tetapi juga beberapa kali bekerja sama dengan protagonis dan bertobat pada akhir episode sehingga desain karakter Jarwo memiliki bentuk segitiga terbalik yang menyimbolkan bahaya dan licik tetapi juga memiliki bentuk kotak yang menyimbolkan prinsip.



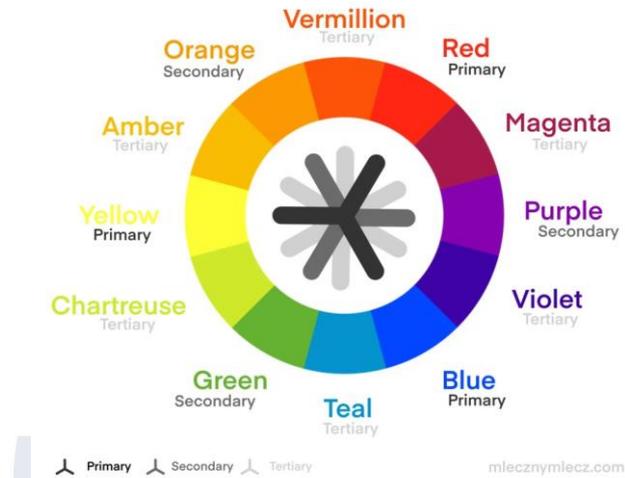
Gambar 2.1 Desain Bentuk Tubuh Jarwo

Sumber: (Ekawardhani et al, 2020)

2.2.2 TEORI WARNA

Menurut Agoston (2013), warna merupakan properti dari material dan cahaya yang memiliki banyak fungsi praktikal di kehidupan sehari-hari, khususnya untuk bertahan hidup. Karena hal ini, warna memiliki peran yang penting khususnya dalam bidang entertainment. Warna digunakan untuk menerapkan *feel* dan *mood* dalam scenes film dan juga dalam desain dan tema film untuk membuat cerita yang dapat menjerumuskan penonton kedalam dunia cerita tersebut. Dalam teori warna, terdapat 3 elemen yang mempengaruhi bagaimana warna dapat digunakan untuk merangsang emosi dan mood pada seseorang.

COLOR WHEEL



Gambar 2.2 Color Hue

Sumber: (Mlecz, 2023)

Salah satu elemen tersebut merupakan *Color Hue*. Menurut Mlecz (2023), *Hue* adalah warna yang murni yang kita lihat tanpa adanya *brightness (value)* atau saturasi. Sedangkan, *value* atau *brightness* menentukan bagaimana terang atau gelap sebuah warna dan saturasi menentukan sebagaimana cerah sebuah warna tersebut. Warna merupakan penggabungan dari ketiga elemen ini dan menghasilkan karya yang dapat merangsang emosi dan perasaan dari para penonton.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA