

Bryan Tillman untuk menunjukkan pemahaman terhadap anak disleksia dan hal yang membedakan anak disleksia kepada penonton secara visual.

2. STUDI LITERATUR

2.1 ANIMASI

Animasi berasal dari sebuah kata animare yang artinya “menghidupkan” atau “memberi nafas” (Wright, 2005). Menurut Vaughan (2004), animasi merupakan usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi didefinisikan sebagai proses dalam pembuatan objek mati yang kemudian disusun secara berurutan dalam posisi yang berbeda sehingga objek tersebut terlihat seperti bergerak.

2.2 DESAIN TOKOH

Menurut Purwaningsih (2014) tokoh dalam film animasi bukan sekedar “aktor” namun merupakan sebuah representasi yang diciptakan sedemikian rupa agar mampu berkomunikasi dengan penonton secara visual. Selain itu, tokoh merupakan faktor utama untuk membangun cerita yang membuat film menjadi menarik. Michael Erlhoff dalam Design Dictionary: Perspective on Design Terminology (2007) juga menyatakan bahwa tokoh memiliki karakteristik melalui desain yang dapat dikenal oleh penonton. Bryan Tillman (2011) juga menyatakan bahwa cerita merupakan aspek penting dalam menciptakan suatu desain tokoh yang menarik.

2.3 BENTUK DASAR

Menurut Bryan Tillman (2011) bentuk dasar merupakan teori dasar yang digunakan dalam menciptakan desain tokoh. Teori bentuk dasar terbagi menjadi tiga, yaitu: lingkaran, segitiga, dan persegi.

2.3.1 Lingkaran

Bentuk lingkaran digunakan untuk mendeskripsikan tokoh yang memiliki sifat kekanakan, kegembiraan, menghibur, dan juga keanggunan. Tokoh yang menggunakan bentuk dasar lingkaran biasa memiliki peran sebagai tokoh protagonis.

2.3.2 Persegi

Persegi biasa digunakan untuk mendeskripsikan tokoh yang memiliki sifat seperti percaya diri, kejujuran, maskulin, gagah, dan kuat. Tokoh yang menggunakan bentuk dasar persegi digunakan untuk peran pendukung untuk tokoh protagonis.

2.3.3 Segitiga

Berbeda dengan bentuk dasar lingkaran dan segitiga, bentuk segitiga cenderung digunakan sebagai tokoh antagonis. Bentuk segitiga digunakan untuk mendefinisikan tokoh yang memiliki sifat licik, agresif, dan juga berbahaya.

2.4 KOSTUM

Menurut Drake Stutesman dalam *Fashion in Film* menyatakan bahwa kostum merupakan salah satu seni tinggi. Oleh karena itu, kostum adalah salah aspek penting dalam membangun sebuah tokoh yang dapat menarik perhatian oleh penonton. Tillman (2011) menyatakan bahwa perancangan tokoh harus memiliki daya tarik seperti salah satunya adalah desain kostum untuk tokoh. Sebuah desain tokoh yang baik terdapat dari desain kostum yang dapat menceritakan kisah hanya dengan kostum itu sendiri (hlm. 22). Selain itu, kostum juga dapat menjelaskan sifat maupun ruang dan waktu pada tokoh tersebut.

2.5 WARNA

Warna memiliki peran yaitu untuk menjelaskan konteks cerita untuk menyampaikan pesan kepada penonton. Tillman (2011) juga menyatakan bahwa warna merupakan aspek penting dalam perancangan yang dapat menceritakan kisah maupun sifat dari tokoh tersebut. Tillman menjelaskan pengertian warna dalam penggunaan untuk tokoh seperti warna merah yang menunjukkan bahaya, kekuatan, dan tekad. Warna kuning digunakan untuk menunjukkan sifat optimis, kebahagiaan, dan kebijaksanaan. Warna biru digunakan untuk menunjukkan sifat kepercayaan diri, kecerdasan, dan juga dingin. Warna ungu untuk menunjukkan sifat keanggunan, keajaiban, dan kekayaan. Warna hijau digunakan untuk menunjukkan keamanan, alam, dan harmonis. Warna jingga digunakan untuk sifat kebahagiaan, antusias, dan kreativitas. Warna hitam digunakan untuk sifat negatif seperti kematian, ketakutan, dan kedukaan. Warna putih digunakan untuk sifat kedamaian, kesederhanaan, dan kebaikan.

2.6 DISLEKSIA

Menurut Shaywitz (2009) Disleksia merupakan kondisi yang memproses informasi yang berbeda dari anak normal lainnya yang biasa ditandai dengan kesulitan dalam membaca dan menulis hingga mempengaruhi area kognisi seperti daya ingat, kemampuan dalam memproses informasi, pengaturan waktu, aspek koordinasi, dan pengendalian gerak. Kondisi tersebut membutuhkan cara pembelajaran yang khusus namun beberapa orang memiliki pemahaman yang sedikit sehingga kondisi tersebut dinilai sebagai keterbelakangan mental. Namun, anak memiliki kecerdasan yang berbeda - beda sehingga memahami kondisi seperti disleksia sangat penting untuk dipahami.