

2. STUDI LITERATUR

2.1. ANIMASI

Bordwell dan Thompson (2008) memberi gagasan bahwa animasi adalah jenis film yang dibuat berbeda dari film *live action*, atau bisa dibilang lawan atau kebalikannya dikarenakan produksinya yang memerlukan hanya membuat gambar-gambar beruntun, satu *frame* dalam satu waktu, jika dibandingkan dengan *live action* yang memerlukan proses *shooting* secara *real time*. Banyak jenis film yang dapat dibuat dengan metode animasi, seperti film *feature length* ataupun film pendek. Membuat film dengan metode animasi membuka banyak peluang dari berbagai gaya yang ada, maka metode animasi juga bisa dikatakan sebagai eksperimental, sampai akhirnya bercabang menjadi berbagai banyak jenis.

2.2. ANIMASI *HYBRID*

Animasi *Hybrid* adalah jenis animasi yang menggunakan perpaduan antara *two-dimensional* (2D) dan *three-dimensional* (3D). Kedua jenis dari animasi tersebut digunakan masing-masing secara independen dan saling melengkapi. Di jenis animasi-animasi tersebut, gambar dari tokoh 2D digambar untuk mencocokkan dengan aset 3D yang ada, atau bahkan sebaliknya. Alasan mengapa metode ini digunakan adalah sebagai berikut. Imajinasi dari para seniman semakin lama kian berkembang, oleh karena itu mereka juga mempertimbangkan medium apa yang sempurna untuk menyampaikan sebuah cerita. Oleh karena itu terciptalah metode *Hybrid* ini. (O'Hailey, 2010)

Lukmanto (2018) memberi gagasan bahwa karya film atau animasi *hybrid* yang menggunakan teknik perpaduan 2D dan 3D sudah digunakan oleh banyak studio animasi, seperti Disney ataupun Pixar, dan berbagai studio animasi lainnya.

2.3. MERANCANG TOKOH

Merancang tokoh adalah proses untuk mendesain tokoh yang original untuk keperluan media visual. Proses dalam merancang tokoh memerlukan eksplorasi yang banyak untuk menggapai desain tokoh yang sempurna, utamanya juga untuk

merancang tokoh yang berbeda dari yang lainnya, desain tokoh dikerjakan dengan berbagai banyak referensi dan berbagai banyak sketsa dalam eksplorasi mendesain tokoh. Usaha dalam mendesain tokoh juga merupakan usaha untuk memberi kehidupan dan jiwa kepada tokoh yang didesain. Pelaku yang melakukan desain tokoh disebut sebagai *character designer*. (Kuntjara S. W. & Almanfaluthi, 2017)

Bancroft (2006) dalam bukunya yang berjudul “Creating Characters with Personality” memberi paham bahwa para *character designer* bertugas untuk merancang tokoh demi keperluan berbagai banyak media, seperti buku-buku, animasi, ataupun *video game*.

2.4. THREE DIMENSIONAL CHARACTER

Egri Lajos seperti dikutip dalam Irawan (2019) berpendapat bahwa sebuah tokoh memiliki tiga dimensi sebagai struktur pembangun, tiga dimensi tersebut adalah fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Tiga elemen tersebut adalah dimensi yang saling berkesinambungan untuk membentuk sebuah tokoh.

Dimensi fisiologi mencakup aspek yang berhubungan dengan aspek fisik dari sebuah tokoh, yang meliputi : Jenis kelamin, Umur, Tinggi dan Berat Badan, Warna rambut, mata, dan kulit, Postur, Penampilan, Cacat, Tanda Lahir, dan sebagainya.

Sedangkan dimensi sosiologi adalah aspek yang mendeskripsikan lingkungan dari tokoh tersebut, yang meliputi : Kelas Sosial, Pekerjaan, Pendidikan, Kehidupan didalam rumah, Agama, Ras dan Asal Negara, Tempat di dalam komunitas, Politik yang dianut, Hiburan, dan sebagainya

Kemudian, dimensi psikologi adalah aspek yang mendeskripsikan keadaan psikologis dari sebuah tokoh, yang meliputi : Kehidupan seks, standar moral, Asumsi dan Ambisi Pribadi, Frustrasi dan Kekecewaan, Temperamen, Sikap dalam menghadapi hidup, Kompleks, Ekstrovert, Introvert, Ambivert, Kemampuan, Kualitas, Kuantitas, IQ, dan sebagainya.

Purwaningsih (2017) menyatakan bahwa desain tokoh yang bagus memastikan bahwa tokoh yang dibuat dapat diingat oleh ranah publik, semakin gampang sebuah tokoh diingat, semakin gampang juga sebuah tokoh mendapat nilai jual dalam bentuk layar lebar, ataupun pengenalan merek.

2.5. BENTUK

Landa (2011) mengaggaskan bahwa bentuk adalah sebuah dasar dari segala sesuatu, yang berarti bahwa bentuk adalah struktur dua dimensi yang awalnya berawal dari sebuah garis dan kemudian dikonfigurasi menjadi sebuah area, yang kemudian disebut sebagai bentuk.

Sebuah bentuk itu rata, karena bentuk itu terbuat dari aspek dua dimensi yang dapat diukur berdasarkan tinggi dan lebar. Landa juga memberi contoh dari beberapa bentuk umum, yaitu kotak, segitiga, dan lingkaran, dan ketiga bentuk tersebut memiliki wujud volumetriknya masing-masing, seperti kubus, piramid, dan bola. Bentuk juga memiliki beberapa jenis lainnya, seperti bentuk geometris yang dibuat secara lurus dan dapat diukur melalui sudut, bentuk organik yang memiliki rasa natural, dan bisa digambar secara bebas ataupun spontan, bentuk tidak disengaja yang merupakan bentuk yang timbul secara tidak sengaja seperti tumpahan tinta di kertas, dan bentuk abstrak yang merupakan bentuk yang diacak-acak sebagai representasi dari komunikasi ataupun tampak yang natural.

Bancroft (2006) menyatakan bahwa bentuk bisa menggambarkan sebuah tokoh, dan bisa menjadi fondasi dari kepribadian dan kelakuan dari seorang tokoh. Seperti contoh, bentuk lingkaran biasanya mengkonotasikan tokoh yang lucu, gampang berteman, dan gampang dipeluk, lingkaran sering ditemui pada tokoh seperti bayi, *santa claus* yang memiliki banyak lengkungan. Kotak biasanya menggambarkan tokoh yang dapat diandalkan, padat, ataupun kesan berat dan biasanya sering digunakan pada tokoh superhero. Dan segitiga biasanya digambarkan sebagai tokoh yang mencurigakan dan sinus, biasanya merepresentasikan orang jahat ataupun musuh. Namun hal paling penting adalah bagaimana merancang sebuah desain yang bekerja.

waltdisney.org (2020) menyatakan bahwa semua bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, ataupun kotak tidak harus selalu berarti satu hal, namun bisa digunakan untuk menyamarkan tujuan ataupun fungsionalitas dari seorang tokoh, seperti contoh, bentuk tokoh segitiga bukan berarti kalau seorang tokoh itu jahat ataupun musuh, seorang tokoh bisa memiliki aspek segitiga seperti rambut ataupun mata untuk menunjukkan intelektualitas.

2.6. GAYA BERPAKAIAN

Menurut Ningrum (2024), bagaimana seseorang berpakaian adalah cara seseorang tersebut mengekspresikan diri mereka, Soekanto seperti dikutip dari Ningrum (2024) juga mengatakan bahwa gaya berpakaian merujuk ke gaya hidup seseorang yang tidak lama, termasuk pada gaya bahasa, perilaku, minat samping pada pakaian tertentu. Gaya berpakaian akan kerap berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Setiap orang memiliki gaya berpakaian yang berbeda-beda menurut preferensi mereka masing-masing, dan mereka juga mengikuti tren dari gaya berpakaian yang ada, namun tidak semua orang dapat mengikutinya. Dan setiap orang memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan gaya berpakaian yang mereka inginkan, baik itu sesuai kenyamanan ataupun kebutuhan masing-masing. Gaya berpakaian memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai berikut : Sebagai sarana komunikasi, ungkapan hati seseorang yang memakainya, fenomena budaya, ataupun fungsi kesopanan dan daya tarik, dan juga menggambarkan identitas dari pemakainya.

2.7. WARNA

Holtzschue (2016) mengatakan bahwa warna adalah respon dari psikologi terhadap stimulus cahaya, dan dibagi menjadi warna yang dapat dirasakan seperti warna yang dilihat melewati cahaya langsung, contohnya layar monitor, ataupun warna yang ada di dunia asli, seperti benda yang kita lihat sehari-hari.

Warna adalah aspek yang ada di dalam setiap aspek hidup seseorang, warna dapat menstimulasi, ekspresif, mengganggu, menjadi simbolik, menenangkan, bahkan meriangkan. Apapun yang merupakan warna adalah sebuah aspek yang menulis

sebuah kisah, bahkan gambar hitam putih sekalipun. Warna adalah sebuah hal yang harus dikuasai oleh seorang desainer, karena desainer ataupun perancang yang baik dapat mengetahui bagaimana sebuah warna dipakai, apakah warna tersebut dapat memperkuat sebuah nilai jual, dan menambah daya sugesti.

Warna dapat menjadi sarana penyampaian pesan dari emosi ataupun *mood*. Warna dapat menstimulasi dari seseorang yang melihatnya, seperti warna dengan intensitas tinggi dan kontras yang kuat memvisualisasikan drama dan aksi, warna yang tenang dengan kontras rendah dapat menstimulasikan ketenangan. Warna juga bisa membangkitkan insting nonvisual, menanamkan motivasi yang tersembunyi, merubah sikap, ataupun menunjukkan *mood*.

Arora dan Warsi (2024) menyatakan bahwa warna dapat memberikan arti simbolik yang mempengaruhi gaya berpakaian seseorang, seperti contoh sebagai warna merah dalam psikologi warna yang menyatakan energi, gairah, dan bahaya. Biru yang menyatakan ketenangan, produktivitas, dan kepercayaan, kuning yang menyatakan optimisme dan pergolakan, hijau yang menyatakan keseimbangan, alam, dan penyembuhan, atau bahkan warna lain seperti hitam yang berhubungan dengan elegansi dan misteri, ataupun putih yang menyatakan kemurnian dan kesederhanaan.

2.8. GAMER

Aji, Adyaksa, Ghana, dan Laksono (2014) menggagaskan bahwa *gamer* adalah individu yang melakukan aktivitas bermain *game*. Fromme (2003) mengkategorikan *gamer* menjadi tiga jenis, yaitu *gamer* reguler, *gamer* kasual, dan *non-gamer*. *Gamer* reguler digambarkan sebagai *gamer* yang bermain *game* beberapa kali sehari, setiap hari, atau bahkan seminggu sekali. Sedangkan *gamer* kasual digambarkan sebagai *gamer* yang bermain *game* kebanyakan di akhir pekan, sekali atau dua kali sebulan, sekali di beberapa saat, dan yang lain. Yang terakhir, *non-gamer* adalah orang yang tidak bermain *game* sama sekali, hanya mencoba tapi tidak melanjutkan, atau bahkan sudah coba bermain tapi tidak bermain lagi. Ada beberapa alasan mengapa anak-anak cenderung bermain *game*,

seperti ketika tidak ada yang bisa dilakukan, ketika mereka tidak mau mengerjakan PR, ataupun ada teman yang sedang bermain *game*.

2.9. AYAH

Wahyuningrum (2011) mengatakan bahwa ayah adalah seorang pria yang bertanggung jawab untuk menafkahi anak dan istrinya. Sholikhah (seperti dikutip dalam Wahyuni, Depaliana, dan Wahyuningsih, 2021) memberi paham bahwa Ayah adalah dasar dari kemampuan intelektual, kemampuan memecahkan masalah, dan hal apapun yang berkaitan dengan masalah kognitif anak. Yang berarti, adanya peran ayah dalam usia yang dini, maka kemampuan kognitif dari sang akan akan bisa dicapai atau berkembang secara optimal. Tokoh dari anak juga dapat ditumbuhkan melalui ikatan antara ayah dan anak, bahkan juga bisa memberi warna pada tokoh dari sang anak.

