

## 2. STUDI LITERATUR

Dalam penulisan skripsi, tentunya akan banyak teori yang digunakan sebagai acuan pembahasan. Teori-teori tersebut akan dibahas dan dituliskan dalam sub bab berikut ini.

### 2.1. Bentuk Dasar

Menurut Bryan Tillman (2019) dalam buku yang berjudul *Creative Character Design* menjelaskan tokoh merupakan bagian yang penting dalam penyampaian cerita, oleh dari itu desain tokoh harus mampu menyampaikan sebuah cerita. Pada film animasi *Sayangi Lambungmu* yang bergenre komedi drama ingin menyampaikan elemen komedi tersebut hanya lewat visual tanpa adanya narasi dialog, dengan begitu desain tokoh menjadi poin penting dalam animasi. Dalam pembahasan teori utama, penulis akan menjabarkan teori-teori yang digunakan dalam proses perancangan tokoh Kevin dan Si Lambung serta menjelaskan hubungan antara teori-teori yang digunakan pada desain tokoh.

### 2.2. *Three Dimensional Character*

Menurut David Bordwell (1979), *Three Dimensional Character* memiliki kedalaman psikologis, motivasi yang kompleks, dan perkembangan yang jelas sepanjang cerita. Mereka tidak hanya berfungsi untuk mendorong plot, tetapi juga memiliki latar belakang dan emosi yang membuat mereka lebih *relatable*.

Tokoh yang baik harus memiliki *Three Dimensional Character* Ini berarti bahwa tokoh tersebut tidak hanya memiliki sifat atau peran yang jelas, tetapi juga memiliki latar belakang, motivasi, dan kompleksitas emosional yang membuatnya terasa nyata. Dimensi ini penting agar tokoh tidak tampak datar, melainkan memiliki kedalaman yang menarik untuk dieksplorasi dalam cerita. Maka dari itu *Three Dimensional Character* diperlukan adanya dalam perancangan desain tokoh, untuk memberi karakteristik yang lebih mendalam pada tokoh.

*Three Dimensional Character* terdiri dari 3 bentuk yaitu, psikologi, fisiologi, dan sosiologi. Psikologi menggambarkan emosi, perasaan, harapan, dan

ketakutan yang dimiliki oleh seorang tokoh. Fisiologi mencakup deskripsi mendetail tentang penampilan fisik tokoh tersebut. Sosiologi berfokus pada interaksi tokoh dalam masyarakat dan hubungan mereka dengan keluarga, yang sangat berpengaruh dalam membangun kepercayaan diri tokoh saat berhadapan dengan orang lain.

### **2.3. Bentuk**

Menurut Bryan Tillman (2011) bentuk dasar merupakan salah satu bentuk yang mampu mendeskripsikan tokoh secara visual. Biasanya sketsa dasar tokoh dibentuk menggunakan bentuk dasar atau geometri berupa lingkaran, segitiga, dan persegi.

#### **a. Lingkaran**

Lingkaran pada umumnya digunakan pada desain tokoh untuk menggambarkan tokoh yang memiliki sifat baik, dan ramah.

#### **b. Persegi**

Persegi pada umumnya digunakan pada desain tokoh untuk menggambarkan tokoh yang memiliki sifat tegas dan keras, pada umumnya tokoh yang menggunakan persegi sebagai bentuk awal geometrinya memiliki karakteristik yang kuat.

#### **c. Segitiga**

segitiga pada umumnya digunakan pada desain tokoh untuk menggambarkan tokoh yang memiliki sifat keji dan dingin. Umumnya bentuk ini digunakan pada tokoh antagonis untuk menunjukkan karakteristik kejam dan jahat.

### **2.4. Proporsi**

Menurut Brancoft (2006) Proporsi atau bentuk tubuh mempengaruhi daya tarik visual sekaligus aspek kepribadian karakter tersebut. Bentuk yang berlebihan juga sangat berpengaruh dalam menciptakan desain tokoh yang baik untuk menunjukkan

karakterisasi dari tokoh tersebut dengan begitu tokoh dapat dikenali melalui siluet yang khas.

## **2.5. Fitur Wajah**

Fitur Wajah mempengaruhi bagaimana tokoh dapat mengekspresikan perasaan dan pikiran tokoh. Menurut Brancroft (2019) terdapat 5 unsur yang penting dalam perancangan tokoh, yaitu mata, alis, mulut, hidung, dan bentuk wajah.

### **1. Mata**

Mata merupakan salah satu fitur wajah yang dapat mengekspresikan banyak emosi. Brancroft (2019) menyatakan mata dapat menunjukkan kepribadian dari tokoh. Mata dapat menunjukkan emosi-emosi seperti sedih, marah, bahagia, takut, dan neutral.

### **2. Alis mata**

Alis merupakan bagian dari mata yang terletak diatas mata. Alis terbentuk garis dan berfungsi untuk mengekspresikan emosi sama seperti dengan mata. Alis dapat bergerak keatas untuk menunjukkan emosi seperti terkejut ,kebawah untuk menunjukkan emosi seperti sedih dan mengerut untuk menunjukkan emosi seperti bingung.

### **3. Mulut**

Mulut merupakan fitur wajah yang paling penting dalam berekspresi karena dapat memperkuat emosi yang ditunjukkan oleh tokoh. Mulut dapat membentuk sebuah kerutan seperti dengan alis, dan setiap kerutan tersebut dapat memiliki banyak arti dalam penyampaian emosi seperti mulut yang berkerut ke atas membentuk senyuman yang dapat berarti emosi kebahagiaan

#### 4. Hidung

Hidung dapat menunjukkan kepribadian tokoh, seperti hidung yang kecil dapat menunjukkan kepribadian yang lugu dan polos sedangkan hidung yang tajam dapat menunjukkan kepribadian yang keji dan tegas.

### 2.6. Antropomorfisme

Dalam media film antropomorfisme sering ditemukan contohnya pada film animasi *Beauty and The Beast* (1991), *Toy Story* (1995). Film seringkali menggambarkan antropomorfisme pada suatu atau hewan yang memiliki perilaku layaknya manusia, memungkinkan mereka untuk dapat berpikir, berbicara dan berinteraksi seperti manusia. Antropomorfisme pada tokoh dibuat untuk membangun relasi antara penonton dan karakter agar penonton dapat mengerti dan memahami perasaan dari tokoh antropomorfisme tersebut.

Dalam buku *The Virtual Life of Film* Rodowick (2007) mengeksplorasi bagaimana film dapat merepresentasikan pengalaman animistik melalui visualisasi dan narasi. Ia menunjukkan bahwa film yang menghadirkan dan makhluk non-manusia sebagai karakter utama dapat mengubah cara penonton memahami hubungan antara manusia dan lingkungan.

### 2.7. Komedi

Komedi pada animasi sering muncul dalam beberapa elemen secara visual seperti ekspresi wajah, gerakan yang berlebihan, referensi dari budaya pop, desain dan warna. Komedi tercipta saat alur cerita yang disampaikan dalam film animasi tersebut tidak sesuai dengan ekspektasi dari penonton.

Wright (2013) mengatakan bahwa ketika memilih suatu ide cerita, ide tersebut harus bisa di visualisasikan. Tokoh merupakan elemen utama pada visual komedi, tokoh yang terlalu realistis akan susah untuk menampilkan visual komedi daripada tokoh yang lebih memiliki karakteristik kartun.