

## 2. STUDI LITERATUR

Dalam membuat karya ini, penulis menggunakan beberapa landasan teori sebagai acuan untuk proses pembuatan karya. Beberapa teori yang digunakan sebagai berikut:

### 2.1. Animasi 2D

Animasi secara dasarnya dapat didefinisikan sebagai sekuens gambar yang dimainkan sehingga tampak seperti bergerak dalam film. Seiring berkembangnya waktu, animasi dapat dilakukan menggunakan berbagai jenis teknik. Diantaranya yaitu dengan animasi 2D. Animasi 2D merupakan salah satu bentuk awal animasi yang dibuat dengan cara menggambar bagian yang bergerak sedikit demi sedikit untuk disambungkan (Furniss, 2014).

### 2.2. Rancangan Tokoh

Tokoh merupakan bagian yang krusial dalam sebuah cerita. Pada karya naratif visual seperti animasi, desain tokoh juga dapat mengambil peran dalam menceritakan dunia dimana sebuah cerita terjadi. Rancangan tokoh bekerja untuk menunjukkan sosok yang dapat menggerakkan cerita dan juga sosok yang dibentuk oleh lingkungan dan pengalaman yang ada dalam karya animasi. Dalam merancang sebuah tokoh, ada berbagai elemen yang perlu diperhatikan. Elemen-elemen seperti bentuk dasar, proporsi, dan warna dapat membantu mengekspresikan tokoh. Selain menyampaikan cerita, rancangan tokoh juga harus dibuat agar menarik secara visual. (Bishop, 2021).

### 2.3. Archetype

Konsep mengenai *archetype* keperibadian sendiri pada awalnya ditemukan oleh psikolog Carl Jung yang menyampaikan konsep bahwa perilaku manusia dapat dikategorikan menjadi beberapa *archetype* (Stevens, 2015). Teori yang pada awalnya digunakan untuk menganalisa psikologi manusia, pada akhirnya juga dapat diterapkan ke dalam media-media bercerita dimulai dari mitologi. Kemampuan penerapan sistem archetype dipercaya sebagai pembuktian fungsi archetype sebagai

cara untuk memudahkan penjelasan perilaku dan keperibadian seorang karakter. Dengan perkembangan media populer, penerapan archetype juga ditemukan dalam karya-karya film. Tidak hanya sebagai alat analisa saja, namun juga digunakan sebagai dasar pada perancangan sebuah karakter (Tillman, 2019)

Dalam teorinya, Jung memberikan contoh beberapa archetype secara luas. Teori ini kemudian dikembangkan oleh Pearson (2012) yang membaginya menjadi 12 archetype atas konsep archetype yang sebelumnya disebutkan oleh Jung.

Di antara 12 *archetype* yang dipaparkan oleh Pearson (2012), merupakan *the innocent* dan *the caregiver*. *The innocent* menggambarkan sosok yang polos layaknya seorang anak di masa pertama kehidupannya. Tokoh dengan archetype ini cenderung berpikiran polos namun memiliki kelebihan yaitu sifat yang optimis dan mudah mempercayai orang lain. *The caregiver* adalah sosok yang penyayang dan berperan untuk menjaga ataupun menuntun tokoh lain layaknya orangtua dan anak. Tokoh dengan archetype ini menaruh prioritas pada menjaga tokoh lain, tetapi cenderung dengan mengorbankan diri sendiri.

#### **2.4. Bentuk**

Salah satu elemen dasar dalam desain tokoh yaitu bentuk. Bentuk sebuah karakter membantu audiens untuk menentukan seperti apa kepribadian karakter. Bentuk dasar karakter umumnya dibagi menjadi tiga bangun dasar segitiga, persegi, dan lingkaran (Bishop, 2021). Kombinasi antara beberapa bentuk dasar dapat dilakukan untuk menyampaikan pesan yang lebih kompleks ataupun membuat visual tokoh lebih menarik. Proporsi dalam penggunaan bentuk juga mempengaruhi pesan yang disampaikan melalui desain tokoh.

Bentuk lingkaran dianggap sebagai bentuk dasar yang paling sederhana dan menggambarkan energi dan sosok yang ramah. Sementara bentuk persegi yang simetris memberikan kesan sosok yang kuat dan stabil. Bentuk segitiga cenderung digunakan untuk tokoh yang terkesan tajam. Segitiga menggambarkan tokoh yang energetik (Bishop, 2021).

## **2.5. Kostum**

Kostum pada karakter memberikan audiens gambaran mengenai dunia tempat seorang tokoh tinggal. Layaknya manusia di dunia asli, kostum yang dikenakan oleh tokoh dipengaruhi oleh kondisi dunia dalam cerita, dan posisi tokoh dalam dunia tersebut. Selain hubungan tokoh dengan dunianya, kostum juga dapat merefleksikan sifat tokoh, dan bagaimana seorang tokoh melihat dirinya (Bishop, 2021). Selain makna yang ingin disampaikan melalui kostum, perancangan kostum seorang tokoh perlu mempertimbangkan aspek-aspek utama dari kostum seperti warna, bentuk, dan tekstur pada kostum. Elemen dari gaya pakaian di dunia nyata, seperti tren busana pada masa tertentu ataupun budaya dari sebuah pakaian juga menjadi pertimbangan dalam perancangan kostum bagi tokoh (Munich, 2011).

## **2.6. Anthropomorph Kupu-kupu**

Tokoh yang berupa *anthropomorph* hewan sering muncul dalam karya animasi. Tokoh-tokoh hewan terutama sering ditemukan dalam karya yang memiliki target audiens usia anak-anak. Tokoh *anthropomorph* sering digunakan untuk menceritakan cerita yang bersifat fabel. Sifat manusiawi dari tokoh-tokoh hewan membantu penonton untuk tetap merasakan empati dan menempatkan diri dalam posisi tokoh yang berupa hewan. Namun, watak yang didasarkan dari karakteristik hewan tertentu juga mempermudah pengertian terhadap sebuah cerita (Jardim, 2013). Penggunaan hewan kupu-kupu sebagai dasar tokoh *anthropomorph* juga mempertimbangkan karakteristik dan persepsi umum terhadap kupu-kupu. Selain menjadi symbol kecantikan yang memikat karena memiliki sayap yang mendominasi, tetapi metamorphosis kupu-kupu juga membuatnya menjadi metafora proses pertumbuhan dan transformasi. (Sourakov, 2024).

## **2.7. Kaca Patri**

Pola sayap pada tokoh menyerupai kaca patri. Kaca patri dipilih atas sifatnya yang terbuat dari kaca hingga rentan pecah. Selain itu, kaca patri dalam sejarah juga digunakan sebagai media bercerita. Sebagai contohnya dalam gereja, kaca patri juga umumnya digunakan oleh gereja untuk menyampaikan sebuah kisah