

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1. *Continuing Bond*

Klass, Silverman, dan Nickman (1996) mengatakan koneksi dengan orang meninggal tidak pernah hilang namun berkembang dan berubah menjadi bentuk lain. *Continuing Bond* adalah teori yang diciptakan untuk melawan teori kedukaan lama yang berkata untuk melewati duka seseorang harus menghapus atau menghilangkan koneksi yang mereka miliki dengan orang yang meninggal. Menurut penelitian mereka kedukaan adalah sesuatu yang akan terus dialami seumur hidup.

Keterikatan baru ini juga bisa muncul melalui berbagai macam bentuk seperti objek, gerakan, dan visual yang mengingatkan kepada yang sudah tiada. Koneksi baru yang dibangun juga biasa tidak memiliki bentuk persis yang sama dengan yang lama, namun memiliki beberapa perubahan. *Continuing bond* juga ditemukan membantu orang yang sedang mengalami duka menjadi lebih stabil secara psikologis dengan memberikan perasaan keamanan dan kenyamanan emosional.

2.1.1 Kehadiran Simbolik

Dalam teori *Continuing bond*, ditemukan bentuk koneksi dimana orang yang berduka merasa kehadiran dari orang yang sudah meninggal. Perasaan kehadiran ini tidak bersifat fisik dan biasa ditunjukkan dengan orang yang berduka berbicara kepada orang yang meninggal.

Teori terus menjelaskan kehadiran ini dapat muncul melalui berbagai macam bentuk seperti benda objek atau simbol, dengan tujuan menjaga ikatan dan kestabilan emosional kepada yang sudah tiada dalam kehidupan sehari - hari mereka.

2.1.2 Transformasi Ikatan

Perubahan bentuk koneksi yang didukung oleh teori *Continuing bond* berarti mengubah yang lama untuk menyesuaikan dengan kondisi yang baru, namun perubahan tersebut tidak menghapus koneksi yang lama. Bentuk dari koneksi

dapat dilihat dari berbagai hal yang berbeda seperti perubahan sikap, pemahaman diri, dan juga perubahan psikologis dengan kehilangan menjadi bagian dari identitas mereka.

Salah satu bentuk dari perubahan ini juga sifat atau perilaku baru yang sebelumnya tidak dilakukan mulai dicoba sebagai cara untuk menjaga hubungan tersebut, perilaku juga dapat ditiru dari orang yang sudah meninggal seperti melakukan aktivitas yang mengingatkan kepada individu tersebut, atau membuat barang yang simbolik dengan individu yang sudah tiada.

2.1.3 Ritual Kenangan

Bentuk menjaga komunikasi dengan yang tiada juga dapat dilakukan melalui beberapa cara yang berbeda, biasa berbentuk tindakan atau kegiatan berulang - ulang yang mengingatkan pada koneksi tersebut. Berapa cara lain yang menggunakan objek seperti persembahan makanan dan bunga pada altar atau ritual sebagai medium untuk berkomunikasi dengan yang meninggal.

Salah satu contoh komunikasi ini berupa festival lama yang berasal dari Jepang yang bertujuan untuk menghormati dan berinteraksi dengan roh orang yang sudah meninggal, festival tersebut dirayakan melalui tarian, nyanyian, dan lentera - lentera berbagai warna sebagai bentuk pengarah kepada roh.

2.1.4 Pelestarian Identitas

Continuing bond juga memiliki aspek yang mendorong penjagaan hubungan setelah kematian, proses preservasi ini bisa terjadi dengan mengambil nilai - nilai karakteristik, atau ciri - ciri fisik dari individu yang sudah meninggal. Usaha ini biasa dilakukan supaya ada bagian dari orang yang sudah tiada tetap memiliki rasa kehadiran di dalam kehidupan orang yang sedang merenung.

2.1.5 *Continuing Bond* dalam Desain

Solarski (2012) mengatakan penggunaan bentuk secara repetitif dapat membuat harmoni, dengan penggunaan elemen yang sama dengan perubahan kecil dapat memberikan koneksi yang harmoni antara keduanya. Pemilihan bentuk yang serupa atau memiliki karakteristik yang sama juga dapat membantu menyambungkan dua elemen yang berbeda berada di dunia yang sama.

Selain kesamaan karakteristik, Solarski (2012) juga mengatakan perbedaan memiliki peran penting untuk menunjukkan peran tokoh, seperti perubahan yang ditunjukkan setelah *Continuing bond* juga dapat ditunjukkan melalui perbedaan, teori menjelaskan perbedaan dalam karakteristik dapat menunjukkan peran tokoh didalam hubungan sebelum kejadian duka dan perkembangannya setelah kejadian duka yang dialaminya.

2.2. Animasi

Pengertian animasi sudah dijelajahi berkali - kali dari tahun ke tahun. Kata *Animate* memiliki arti "memberi kehidupan" dalam bahasa latin (Wells, 1998). Animasi adalah medium yang memperbolehkan animator untuk berekspresi, animasi memiliki kemampuan untuk membuat penonton merasakan emosi dari karakter yang ditonton (Thomas, Johnston, 1981). Animasi bekerja menggunakan banyak gambar yang disusun dalam aturan sehingga membuat ilusi pergerakan bernama *persistence of vision* (Williams, 2009).

Teori tersebut yang ditemukan oleh Peter Mark Roget di tahun 1824, menentukan mata kita memiliki kemampuan untuk mengingat sementara apa yang sudah terlihat, membuat gambar terpisah yang disusun terlihat tersambung semua. Perkenalan ilusi ini memberikan penciptaan alat - alat ikonik yang menangkap ilusi pergerakan seperti *Thaumatrope*, *Phenakistoscope*, *Zoetrope*, *Praxinoscope*, dan juga *flipper book* (hlm.13-14).

Di Dalam animasi ada beberapa metode yang dikembangkan dari tahun ke tahun seperti animasi gambar dan juga animasi sel, sampai animasi *stop-motion* dan juga animasi komputer.

2.2.1 Limited Animation

Dalam bukunya, Whitaker (2021) menjelaskan *limited animation* atau animasi terbatas sebagai usaha untuk penggunaan ulang gambar yang sama di 24 gambar dalam satu detik, ada juga peraturan dimana dalam satu detik hanya boleh menggunakan 6 gambar untuk mengurangi jumlah gambar yang digunakan.

Teknik ini digunakan untuk menunjukkan aspek selain pergerakan di dalam animasi, membuat artis dapat lebih fokus kepada desain tokoh tersebut.

Dalam industri sendiri teknik animasi terbatas sering digunakan pada acara televisi, namun penggunaannya dalam media lain juga masih dapat ditemukan seperti film, atau serial animasi. (Thomas, Johnston, 1981) berkata dimana desain dominan di dalam animasi, teknik animasi terbatas akan mendukungnya lebih baik daripada teknik animasi lainnya.

Teknik animasi terbatas membawa keterbatasan pada pergerakan namun juga memberikan ruang kepada desain untuk menunjukkan diri. Selain efisiensi produksi, pemilihan teknik animasi *Limited Animation* juga dipilih penulis karena kemampuannya untuk menekankan ekspresi emosional dengan gerakan yang terbatas, mendorong penuh kedalam tema duka dari proyek penulis.

2.3. Tokoh

Glebas (2008) mengatakan cerita ada serangkaian kejadian yang terjadi pada tokoh yang menginginkan sesuatu. Thomas, Johnston (1981) mengatakan sebuah tokoh dapat dibuat tidak hanya terlihat hidup namun juga berpikir dan membuat keputusannya sendiri.

Pelican (2020) mengatakan apa yang membuat tokoh menjadi hebat adalah seberapa meyakinkan tokoh tersebut dalam pandangan dunia nyata. Sebuah karakter yang bagus adalah karakter yang dapat membuat penontonnya mendukung karakter tersebut selama perjalanan cerita, dan membuat kita penasaran pada hidup mereka setelah cerita itu selesai.

2.3.1. Perancangan Tokoh

Bancroft (2006) mengatakan sebuah perancangan tokoh terjadi seputar cerita dan kejadian pada tokoh tersebut, pembentukan dari karakter dapat terdampak dari posisi mereka di dalam cerita seperti hero, atau villain, kepribadian, dan juga aspek dari perancangan yang akan terdampak cerita. Buku tersebut juga

menyebutkan beberapa elemen yang digunakan dalam pembentukan sebuah tokoh, yaitu bentuk, ukuran, dan variasi dari elemen dasar tersebut.

Thomas, Johnston (1981) berkata tokoh harus terasa hidup dalam pembuatan keputusan dan pemikiran mereka. Egri (1946) mengatakan setiap tokoh memiliki tiga dimensi yang membentuk motivasi dan reaksi dari sebuah tokoh, tridimensional yang terdiri dari fisiologi, sosiologi, dan psikologi.

2.3.2. Tridimensional Tokoh

Egri (1946) mengatakan dalam bukunya tridimensional membantu membangun karakter yang terpercaya dan berbeda dari yang lain, ketiga elemen yang terdiri dari psikologi, fisiologi, dan sosiologi memiliki peran masing - masing dalam membentuk sebuah karakter.

Tridimensional memiliki peran penting menunjukkan tokoh yang terpercaya, menunjukkan motivasi atas aksi yang akan diambil oleh tokoh tersebut. Pelican (2020) mengatakan sebuah tokoh dapat terlihat meyakinkan ketika kita dapat percaya atas aksi yang diambil tokoh sesuai dengan psikologinya.

1. Fisiologi

Egri (1946) menjelaskan fisiologi merupakan fondasi dasar yang membentuk persepsi pada dirinya sendiri dan dunia sekitarnya, fisiologi menunjukkan fisik suatu tokoh, bagaimana tokoh tersebut terlihat tidak hanya berdampak pada visual tetapi juga bisa membentuk fisiologi, serta psikologi tokoh tersebut.

2. Sosiologi

Egri (1946) menjelaskan sosiologi sebuah tokoh menyentuh kondisi lingkungan yang dimilikinya, dan bagaimana lingkungan tersebut membentuk bagaimana tokoh bereaksi kepada sesuatu. Sosiologi memperlihatkan kelas sosial, pendidikan, agama, dan kondisi keluarga dari tokoh.

3. Psikologi

Egri (1946) mengatakan psikologi merupakan dampak dari fisiologi, dan sosiologi yang membentuk bagaimana keinginan dan pemikiran tokoh terbangun. psikologi tokoh dapat terdiri dari motivasi tokoh, kesukaan dan kebencian tokoh, serta kemampuan tokoh.

2.3.3. Bentuk Dasar

Bancroft (2006) berkata bentuk dasar akan menyampaikan kepribadian tokoh sebelum apapun terjadi. Solarski (2012) berkata bentuk tidak hanya membantu membangun bentuk dasar dari tokoh tetapi juga menyampaikan emosi.

Perancangan tokoh sendiri juga pada awal dasarnya dimulai dari beberapa kombinasi bentuk dasar. Bentuk dasar sendiri biasa dibagi menjadi tiga kategori yaitu bulat, kotak, dan segitiga.

1. Kotak

Kotak merupakan bentuk dasar yang menunjukkan sifat kepercayaan, stabilitas, keamanan, kekuatan. Kotak juga digunakan untuk menunjukkan karakter yang keras kepala, ataupun sombong.

2. Bulat

Bulat merupakan bentuk dasar yang menunjukkan sifat keamanan, kesenangan, energetik, baik, dan positif. Bulat biasa digunakan juga untuk menggambarkan karakter yang bersifat lucu.

3. Segitiga

Segitiga merupakan bentuk dasar yang menunjukkan sifat agresif, dan mengancam, tetapi juga sifat energetik yang dapat ditemukan oleh tokoh yang muda. Bentuk segitiga biasa diasosiasikan dengan tokoh antagonis dalam cerita.

2.3.4. Proporsi Tubuh

Solarski (2012) mengatakan proporsi tubuh manusia dapat dihitung menggunakan ukuran kepala yang disusun dari kaki sampai kepala. Bancroft (2006) membagi proporsi dari tokoh dari umur tokoh tersebut dengan umur tertentu memiliki ukuran bagian badan yang lebih kecil atau lebih besar.

1. Bayi

Proporsi tubuh bayi memiliki mata dan kepala yang besar dibandingkan tubuhnya yang kecil, penggambaran bayi memiliki tinggi badan dua setengah kepala dengan kaki memiliki pembagian setengah dari kepala dan torso bayi.

2. Anak Kecil

Bancroft (2006) mengatakan proporsi tubuh anak - anak umur 8 - 10 bisa menjadi lebih eksperimental. Dengan penggambaran kepala dan mata besar yang masih ada, namun perubahan proporsi menjadi tinggi tiga setengah kepala, memiliki perpanjangan pada bagian kaki.

3. Remaja

Penggambaran proporsi tubuh remaja masih mengikuti beberapa sifat penggambaran anak kecil seperti kepala dan mata masih relatif besar dibanding badan. Dengan tinggi remaja laki - laki bisa mencapai lima kepala dan perempuan empat setengah kepala.

4. Orang Dewasa

Penggambaran proporsi orang dewasa masih mengikuti perkembangan tinggi kepala yang bertambah menjadi enam dan lima setengah, dengan pengecilan mata di kepala untuk menunjukan sifat tokoh yang lebih dewasa.

5. Orang Tua

Proporsi orang tua dapat dilihat dengan beberapa bagian tubuh mulai mengecil dan longgar ketika karakter menjadi tua, membuat mata dan torso yang lebih kecil, namun membuat telinga dan hidung lebih besar.

2.3.5. Fitur Wajah

Solarski (2012) mengatakan fitur wajah memiliki kemampuan untuk menunjukkan berbagai reaksi muka yang luas tetapi juga kecil atau halus. Hal itu membuat fitur wajah sebagai salah satu fitur komunikasi visual. Bancroft (2006) mengatakan berbagai bentuk wajah dapat menyampaikan hal yang berbeda. Solarski (2012) mengatakan emosi dasar yang ditunjukkan di muka manusia dapat dilihat dari empat area, yaitu jidat, alis, mata, dan mulut.

1. Mata

Bancroft (2006) mengatakan kemana arah mata melihat dapat menunjukkan pemikiran dalam tokoh. Kuei (1998) mengatakan mata adalah jalan masuk utama ke dalam kehidupan pribadi seseorang. Mata sering digunakan untuk membaca emosi dan pemikiran tokoh.

2. Alis

Bancroft (2006) mengatakan alis berkontribusi mengubah ekspresi karena mereka mengubah bentuk mata tersebut. Kuei (1998) mengatakan alis dapat memberi tahu kita pada kesehatan, tujuan dan juga harapan.

3. Jidat

Kuei (1998) mengatakan jidat tidak hanya berdampak pada penampilan muka, tetapi juga jendela untuk membaca pemikiran dan kepintaran.

4. Mulut

Kuei (1998) mengatakan warna mulut dapat menunjukkan kesehatan dan kondisi seseorang, dimana mulut dengan warna terang diasosiasikan dengan kesehatan sedangkan warna mudar dapat menunjukkan perubahan pada tubuh atau ketidak sehatan.

2.3.6. Kostum

Bancroft (2006) mengatakan kostum dapat menerjemahkan kepribadian tokoh. Kostum dapat membangun impresi kepada tokoh tanpa menggunakan kata - kata, cara sebuah tokoh menggunakan kostum juga dapat menunjukkan sifat.

Kostum membantu membangun ruang dan waktu cerita yang ditempati oleh tokoh juga. Barnard (2002) mengatakan kostum pada tokoh bekerja sebagai bahasa visual yang merefleksikan sejarah pribadi dan kondisi psikologi tokoh.

2.3.7. Warna

Albers (1971) mengatakan persepsi dari warna terdampak besar oleh warna lain disekitarnya, hal ini terjadi karena ada warna yang lebih dominan dari warna lainnya, membuat satu warna bisa memiliki dua konteks yang berbeda. Sifat warna lainnya yang ditemukan berupa interaksi terang gelap dan juga suhu warna yang berperan penting dalam pembentukan suasana dan emosi visual.

Kontras - kontras warna ini dapat berfungsi sebagai pengarah emosional ataupun mood antar tokoh juga, seperti penggunaan warna yang hangat dapat memberikan impresi kehangatan dan kedekatan, sedangkan penggunaan warna dingin dapat menandakan jarak emosional dan kesedihan. Warna juga dibagi menjadi 3 komponen yaitu *hue*, *saturation*, dan *value* yang mengubah atribut warna serta bagaimana warna berinteraksi dengan satu sama lain.

1. Hue

Hue merubah jenis warna dan juga berdampak bagaimana warna berinteraksi dengan satu sama lain, dengan dua warna yang sama bisa berubah tergantung warna disekitarnya Albers (1971).

2. Saturation

Dalam teori warnanya, Albers (1971) membahas saturasi warna melalui keterangan dan seberapa kuat warna, dengan saturasi warna dapat menambahkan atau mengurangi saturasi warna lain.

3. Value

Menurut Albers (1971) value mengatur terang gelap warna dan membantu juga dalam menunjukan fokus visual, serta keterbacaan bentuk. Namun seperti kedua komponen lainnya terang gelap suatu warna dapat dipengaruhi juga oleh warna lainnya.

Warna juga memberikan respons emosional, Eiseman (2006) mengatakan penggunaan warna selalu memiliki pesan psikologi berbeda - beda tergantung dalam konteks yang digunakan. Sebagai contoh warna putih secara mendunia memberikan impresi kesucian, kejelasan, dan kesederhanaan, dalam konteks lain penggabungan warna lain membuat putih menjadi lebih ramah dan mudah didekati.

Sebaliknya Eiseman (2006) juga mengatakan warna hitam dapat mengkomplementasi warna lain dengan memberi impresi yang lebih kuat, membuat warna lain terasa lebih berat, padat, dan memiliki kedalaman. Eiseman (2006) juga menjelaskan penggunaan warna hitam dengan putih dapat dilihat bukan sebagai kontras yang berlawanan namun kontras yang saling melengkapi dengan kedua warna saling mengkomplementasi satu sama lain, seperti yin dan yang.