



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

2.1.1. Definisi Animasi

Menurut Wright (2005) dalam bukunya *Animation Writing and Development* animasi berasal dari kata latin *animare*, yang memiliki arti membuat hidup atau mengisi dengan nafas. Dalam animasi kita dapat sepenuhnya merekstruktur kenyataan.

2.1.2. Sejarah Animasi

Menurut Williams (2002) dalam bukunya *Animator's Survival Kit* ide dari animasi sudah ada semenjak 35.000 tahun yang lalu. Hal ini dibuktikan dari gambar binatang dalam dinding gua, yang terkadang terdapat empat pasang kaki untuk menunjukkan gerakan.

Pada tahun 1640 Anthonasius Kircher menciptakan *Magic Lantern*. Yakni gambar yang dibuat pada kepingan kaca yang terpisah yang diproyeksikan pada dinding. Kemudian kaca tersebut digerakan dengan benang dari bawah.

Pada tahun 1824 Peter Mark Roget mengemukakan tentang prinsip '*the persistence of vision*' yakni prinsip mengenai fakta bahwa mata kita mempertahankan gambar yang kita lihat. Dari prinsip tersebut Roget menciptakan

Thaumatrope, Phenakitoscope, Zoertope, Praxinoscope, dan Flipper book yang sampai sekarang masih digunakan oleh 'classical' animator sebelum mencobanya pada video atau kamera film.

2.2. Komik dan Motion Comic

Menurut Wigan (2009) dalam bukunya *The Visual Dictionary of Illustration* kata 'comic' berasal dari bahasa Yunani yakni *komikos* dan diasosiasikan dengan komedi. Komik adalah medium seni grafis yang sering di hubungkan dengan desain gambar dan kata yang disusun berurutan untuk menyampaikan suatu ide, informasi atau narasi. (hlm 66).

Sedangkan *motion comic* menurut Smith (2015) dalam jurnalnya *Motion Comics: The Emergence of a Hybrid medium motion comic* adalah sebuah komik dalam bentuk digital dan didalam setiap panel – panel yang terpisah itu terdapat animasi yang memberikan kesan waktu, gerakan kamera, dan sebuah kedalaman di dalam komik itu.

2.3. Tokoh

Menurut Mattesi (2012) dalam bukunya *Force: Character Design from Life Drawing* tokoh merupakan sesuatu yang mendorong kekayaan intelektual terbesar. Seperti yang ada pada film atau kartun, tokohlah yang dapat membuat kesan terhadap penonton. (hlm xii)

Menurut Corbett (2013) dalam bukunya *The Art of Character: Creating Memorable Characters for Fiction, Film, and TV* tokoh merupakan bentuk utama

dari kesan, yang biasanya tidak selalu jelas, seperti kesan yang diberikan dari satu orang atau suatu gambar contohnya sebuah foto.

Menurut Woodcock (2010) dalam bukunya *How To Draw And Paint Crazy Cartoon Characters* dalam membuat sebuah tokoh pertama dapat dimulai dari wajah sang tokoh dan juga kepribadian tokoh. Kita dapat mengambil referensi dari foto asli yang kemudian dapat kita kembangkan. dengan referensi dari foto asli kita dapat mengambil tokoh dari foto itu selain itu kita juga dapat mengombinasikannya dengan tokoh lain sehingga muncul perpaduan karakteristik baru dari tokoh yang akan dibuat. Selain itu representasi tokoh tidak bisa ditentukan hanya dengan tampilan fisik tokoh tersebut. Melaikan harus ditampilkan lewat kepribadian tokoh itu sendiri lewat aksinya. (hlm 60-69)

2.3.1. Three-Dimensional Character

Menurut Krawczyk dan Novak (2007) dalam membangun tokoh ada beberapa hal yang dapat membantu kita untuk memahami sebuah tokoh yang akan kita bangun, yakni: (a) *Character Physiology*; (b) *Character Sociology*; (c) *Character Psychology*. (hlm.128)

a. Character Physiology

Karakteristik fisik dari tokoh dapat membantu kita dalam membangun latar belakang karakter itu sendiri. Penampilan tokoh akan berkontribusi dengan bagaimana tokoh itu akan berperilaku. Untuk membangun personaliti sebuah tokoh ada beberapa hal yang bisa diaplikasikan, yakni jenis kelamin dari tokoh, umur, warna mata dan rambut, tinggi dan berat badan, tipe tubuh, penampilan fisik, tanda

yang membuat berbeda dengan tokoh lainnya, ekspresi wajah, gestur, kesehatan dan genetik. (hlm.128)

b. *Character Sociology*

Sebagai tambahan dari fisiologi, untuk membangun tokoh kita juga harus menentukan latar belakang sosial sang tokoh, seperti dari masa asal tokoh itu, siapa orang tuanya, dan bagaimana cara ia dibesarkan, semua berkontribusi dengan pembangunan personalitis sang tokoh. Untuk menentukan sosiologi seorang tokoh dapat ditentukan dengan menjawab beberapa pertanyaan, yakni : (1) Kekuatan ekonomi, dimana kasta sang tokoh berada; (2) Pohon keluarga, seperti apa keluarga sang tokoh; (3) Status perkawinan, bagaimana pemikiran sang tokoh mengenai perkawinan, (4) Pekerjaan, pekerjaan apakah yang dilakukan sang tokoh, apakah sang tokoh menyukai dengan pekerjaannya tersebut?; (5) Pendidikan, pendidikan seperti apa yang telah di lakukan oleh sang tokoh; (6) Agama, agama apakah yang sang tokoh anut dan mengapa sang tokoh menganut agama itu. (7) Ras sang tokoh; (8) Afiliasi politik, pastikan tokoh yang dibuat memilih kepercayaan politik tertentu.

c. *Character Psychology*

Psikologi tokoh menampilkan tingkah laku sang tokoh. Motif dari tingkah laku adalah emosi dan dengan emosi kita dapat mengetahui siapa tokoh itu. Tingkah laku adalah cara efektif untuk membangun

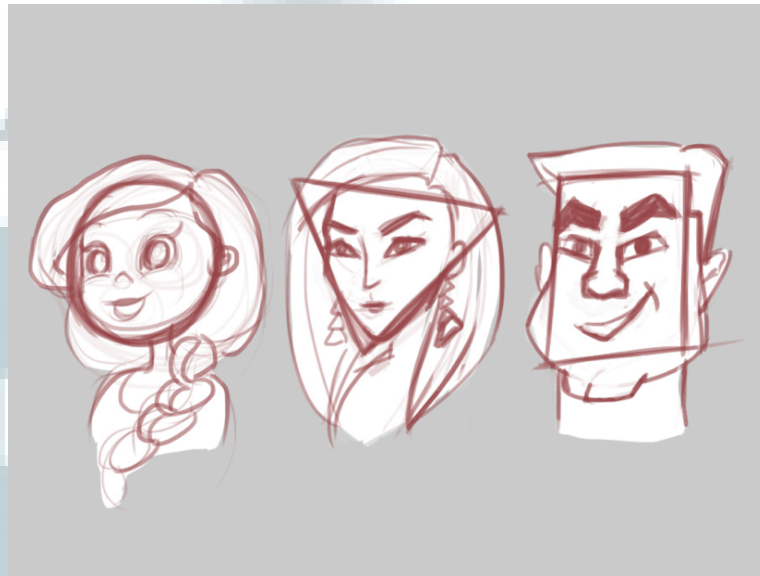
siapakah tokoh itu dan tingkah laku itu bisa didapatkan dengan menjawab beberapa pertanyaan untuk tokoh, yakni: (1) Keyakinan sang tokoh; (2) Orientasi seksual sang tokoh; (3) Temperamen sang tokoh; (4) Sikap sang tokoh; (5) *Extrovert* atau *Introvert*; (6) *Complexes*; (7) Intelligensi sang karakter; (8) Intelligensi emosional.

2.3.2. *Bentuk*

Menurut Beiman (2007) variasi dari bentuk (*shape*) sederhana digunakan dalam membangun tokoh dalam media apapun. Bentuk sendiri mempunyai arti yang spesifik pada konteks tertentu. Terkadang bentuk yang sama dapat digunakan untuk menggambarkan karakteristik yang berbeda. Bentuk-bentuk tersebut, yakni: (1) Lingkaran yang menggambarkan menyenangkan, dapat dipercaya, tidak agresif, lemah lembut, manis, dan keanak-anakan; (2) Persegi menggambarkan dapat dipercaya, diandalkan, fokus, dan bisa menjadi keras kepala; (3) Segitiga yang menggambarkan cepat, tajam, agresif dan berwawasan. Bentuk ini bisa diaplikasikan pada *heroes* ataupun penjahat, dan tokoh ini selalu aktif. Bentuk segitiga biasanya selalu di aplikasikan pada bentuk kepala yang mengindikasikan tokoh yang perpengetahuan rendah.

Elemen *stereotype* dapat muncul pada desain untuk menggambarkan sifat tokoh yang akan langsung dikenali. Namun, akan lebih menarik bila menghindari untuk menggunakannya dan

membangun sifat tokoh itu dengan bahasa tubuh sang tokoh dan pergerakan tokoh.



Gambar 2.1. Bentuk dasar membuat karakter
(<https://graphicmama.com/blog/conveying-characters-personality/>,2016)

2.3.3. Proporsi

Menurut Okabayashi (2007) dalam bukunya *Manga for Dummies*, proporsi merupakan perbandingan kepala dengan badan sebuah tokoh. Untuk mengukur proporsi biasanya digunakan bagian tubuh tertentu (pada umumnya bagian kepala) sebagai acuan untuk menentukan tinggi seorang tokoh.

Untuk proporsi dalam membuat tokoh *manga* menurut Hayashi (2010) dalam bukunya *HOW TO DRAW MANGA: Sketching Manga-Style Vol.2 Logical Proportions* digunakan rasio 1:7 untuk menciptakan tokoh yang berumur 17 hingga awal 20

tahun. Sedangkan untuk membuat tokoh yang dewasa yakni antara digunakan perbandingan yang digunakan adalah 1:8.

2.3.4. *Pose*

Untuk menciptakan sebuah tokoh yang baik menurut Bancroft (2012) di dalam bukunya *Character Mentor* sebuah tokoh yang baik tidak bergantung hanya dengan apa yang tokoh itu kenakan ataupun dari bagaimana cara kita menggambarkan bagian-bagian tubuhnya namun di dalam tokoh itu kita harus menanamkan sebuah 'sikap' yang akan digambarkan oleh tokoh itu dengan cara menggambar pose tokoh itu. Pose tokoh juga dapat menambah pesan dari ekspresi wajah yang telah kita gambarkan sehingga tokoh tersebut sifatnya benar-benar tergambar dan wataknya dapat sampai kepada pembaca. (hlm 55)

Pergerakan tubuh tokoh menurut Bancroft (2012) terbagi menjadi empat bagian berdasarkan dari tujuan dan kebutuhannya :

- (1) *Storytelling* adalah pose yang membuat hal yang ingin disampaikan sang tokoh bisa ditangkap oleh pembaca meskipun sang tokoh tidak berbicara;
- (2) *Dynamic pose* menggambarkan hal yang dilakukan oleh sang tokoh;
- (3) *Display* biasanya hal ini digambarkan untuk membuat tokoh yang digambarkan menonjol sebagai sebuah ikon;
- (4) *Alluring* merupakan teknik penggambaran yang memberikan kesan tokoh yang sangat spesifik kepada pembaca.

2.3.5. *Archetype Character*

Menurut Tillman (2011) terdapat enam jenis tokoh yang biasa dibuat dalam menyampaikan sebuah kisah pada saat ini. yakni (1) *The hero*; (2) *The shadow*; (3) *The fool*; (4) *The anima/animus*; (5) *The mentor*; (6) *The trickster*

The shadow merupakan tokoh yang menggambarkan seseorang yang dipresepsikan kejam, misterius, tidak menyenangkan dan jahat. *The fool* merupakan tokoh di dalam cerita yang membuat bingung dan pasti membuat semua masuk ke dalam situasi yang tidak diinginkan. *The trickster* merupakan sebuah tokoh yang mendorong perubahan secara konstan, tokoh ini bisa pada sisi yang baik maupun yang jahat. Diantara situasi itu tokoh ini mencoba untuk membuat cerita sesuai dengan keinginannya atau keuntungannya.

2.3.6. *Kostum*

Pertimbangan yang cermat dibutuhkan dalam membuat kostum sebuah tokoh. Menurut Krefta (2007) dalam bukunya *The Art of Drawing Manga* kostum yang digunakan seorang tokoh tidak hanya menambah personaliti sang tokoh hal itu juga dapat memberi informasi mengenai siapa tokoh itu.

2.4. Genre Horor

Penentuan genre di dalam pembuatan sebuah cerita menurut Mckee (2010) pada bukunya yang berjudul *Story*, sang penulis tidak boleh membuat cerita yang hanya memenuhi antisipasi para penonton atau membuat penonton bingung yang kemudian mengecewakan penonton, namun penulis harus memimpin penonton kesuatu hal yang tidak terduga.

2.4.1. Subgenre Horor

Di dalam pembuatan genre horor Mckee (2010) membagi menjadi 3 subgenre, yakni *the uncanny* yakni genre horor yang memiliki penjelasan yang rasional. *The supranatural* yakni genre horor yang memiliki fenomena tidak rasional dalam ceritanya. Dan yang terakhir adalah *the Super-Uncanny* dimana di dalam ceritanya membuat para penonton menebak antara dua kemungkinan yang terjadi di dalam cerita (hlm 80).

Sedangkan menurut Proházková (2012) dalam jurnalnya *The Genre of Horror* genre horor terbagi menjadi sembilan subgenre yakni: (1) *Rural horror*; (2) *Cosmic Horror*; (3) *Apocalyptic horror*; (4) *Crime Horror*; (5) *Erotic Horror*; (6) *Occult horror*; (7) *Psychological horror*; (8) *Surreal horror*; (9) *Visceral horror*.

Rural horror horor yang tidak hanya berhubungan dengan lokasi yang spesifik tapi juga horor yang terjadi di tempat tertentu, yang memiliki unsur legenda lokal, mitos, atau takhayul. Sedangkan *psychological horror* merupakan horor yang didasari pada protagonis utama, pada persaan bersalahnya, kepercayaan dan emosi yang tidak stabil.