



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

Animasi berasal dari Bahasa latin *anima*, yang secara harafiah berarti jiwa (*soul*), Dalam bahasa Inggris *animation* berasal dari kata *animated* atau *to animate*, yang berarti membawa hidup atau memberikan gerakan. Istilah animasi biasa disebutkan untuk memberikan suatu kehidupan atau jiwa kedalam benda mati yakni gambar. Menurut Ibiz Fernandes (2002), animasi adalah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar untuk mencapai ilusi dari pergerakan, sehingga dapat diperjelas bahwa animasi adalah ilusi pergerakan yang diberikan oleh animator untuk para penonton.

Sekarang ini animasi sudah jauh berkembang, sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada sehingga dapat memunculkan animasi dalam berbagai jenis. Animasi yang sering di produksi menurut Djalle (2007) antara lain.

1. Animasi 2D (dua dimensi), jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun pembuatanya menggunakan Teknik animasi *hand draw* atau *cel animation*, penggambaran dilakukan langsung pada film secara digital.
2. Animasi 3D (tiga dimensi), merupakan pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat teknologi yang sangat pesat. Dan terlihat lebih nyata dari pada animasi 2D.

3. Animasi stop motion, merupakan jenis animasi yang berupa potongan-potongan gambar yang disusun sehingga bergerak.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan animasi sekarang ini merupakan penggabungan dari animasi yang terdahulu. Berawal dari animasi 2D yang telah berkembang menjadi 3D.

Animasi sekarang ini banyak digunakan sebagai media promosi yang handal. Hal ini selaras dengan perkataan Beane (2012) bahwa animasi pada jaman sekarang ini menjadi salah satu media yang sangat penting baik itu video game film dan televisi.

2.2. Tokoh animasi

Tokoh merupakan lakon utama dalam film animasi. Seperti yang dikatakan oleh Aminudin (2002) bahwa tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita. Sama halnya dengan film nyata pada umumnya yang memiliki tokoh utama yang dimainkan oleh *Actor* atau *Actress* tertentu, dalam animasi juga terdapat tokoh yang dibuat langsung oleh si pembuat animasi tersebut. Tokoh animasi merupakan kunci utama dari cerita yang akan dimuat dalam sebuah film karya animasi.

2.2.1. Perancangan Tokoh

Tokoh yang baik adalah tokoh yang dirancang sedemikian rupa agar berbeda serta memiliki ciri khas tersendiri dari tokoh lainnya. Hal ini selaras dengan yang dikatakan oleh Sullivan (2008) bahwa tokoh yang baik adalah tokoh yang dapat dipercaya dan dapat diingat. Untuk

meralisasikan hal ini pembuat tokoh harus merancang tokoh menggunakan teori serta berbagai pendekatan yang ada. Dalam proses desain atau perancangan tokoh, seperti yang dikatakan oleh Maestri (2006) sang pencipta harus membuat pilihan, dalam sisi *artistic*, dalam hal ini menyangkut bentuk, ukuran, tekstur, serta unsur-unsur lainnya yang mempengaruhi cerita yang mempengaruhi estetika visual serta kepribadian tokoh.

Sang pencipta juga membuat pilihan dalam sisi teknik, dimana pencipta dapat membuat karakter yang mudah untuk dianimasikan. Dalam merancang tokoh, terutama tokoh yang bukan merupakan manusia, dapat dilakukan dengan beberapa cara salah satunya adalah dengan menggunakan teori *anthropomorphism*, oleh Burke (2004), yang berarti menerapkan sifat-sifat manusia yang diterapkan kedalam benda atau makhluk lain selain manusia. Selain itu menurut Thomas dan Johnson (1981), dalam merancang tokoh dibutuhkan juga *appeal*, yakni segala sesuatu yang orang ingin lihat, kualitas pesona, desain yang menyenangkan, kesederhanaan, komunikasi dan ketertarikan. Di dalam bukunya mereka juga mengatakan sebuah desain karakter yang rumit atau membingungkan bisa tidak memiliki daya tarik dan *Character Designer* dapat menemukan area pada tokoh untuk mendorong dan membesar-besarkan untuk menciptakan sebuah karakter yang lebih unik yang akan menonjol dalam memori penonton.

2.2.2. Bentuk Tokoh

Dalam perancangan tokoh bentuk adalah hal utama yang nampak atau terlihat oleh penonton, dimana melalui bentuk dari tokoh penonton dapat merasa tertarik atau bahkan bersimpati terhadap tokoh tersebut. Pada umumnya bentuk tokoh terbagi atas susunan elemen yang merupakan gabungan dari garis, yang memiliki diameter, tinggi dan lebar. Menurut Bancraft (2006), bentuk memiliki elemen primer yakni segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran. Dalam perancangan tokoh bentuk memiliki peranan sendiri yakni untuk memberitahukan sifat atau watak dari tokoh tersebut melalui visualnya, seperti bentuk lingkaran yang mempunyai simbol kebaikan, kemenarikan, dan orang yang ramah, bentuk persegi atau persegi panjang yang berarti orang yang dapat diandalkan dan suka bermain dengan hal yang berat. Segitiga mempunyai simbol sebagai orang jahat, mencurigakan, dan biasanya diterapkan kedalam perancangan tokoh orang jahat atau penjahat. Adapun teori bentuk visual tokoh cartoon yang diutarakan oleh Blair (1947) dalam bukunya yang berjudul "Advance Animation" mengenai bagaimana membentuk tokoh kartun yang menarik dan lucu dengan mengambarkannya dengan 4 cara yakni membuat bentuk kepala yang besar melebihi tubuh, mata yang lebar dan jarak antara mata yang jauh, kaki dan tangan yang pendek dan gemuk, serta perut yang buncit, dan terlihat sehat



Gambar 2.1. Visual Tokoh oleh Preston Blair (“Advance Animation”)

2.2.3. Tri-dimensional Karakter

Dalam merancang desain tokoh dibutuhkan juga desain kepribadian seperti yang dikatakan oleh Maestri (2006), bahwa desain karakter melingkupi desain kepribadian karakter tersebut. Dalam bukunya Krawczyk dan Novak (2007) membahas bahwa langkah pertama dalam pembuatan tokoh adalah dengan membuat latar belakang cerita dari setiap tokoh, secara teknis teori ini biasa disebut dengan *3 Dimensional character* (tri-dimensional karakter). Hal ini selaras dengan yang dikatakan oleh Egri (1946) bahwa setiap objek mempunyai *three dimension*, yakni *depth*, *height*, dan *width*. Namun berbeda dengan objek biasa manusia mempunyai tambahan 3 dimensi lainnya (*three dimension*) yakni *physiology* (fisiologi), *sociology* (sosiologi), dan *psychology* (psikologi).

1. Fisiologi

Dimensi fisiologis adalah kondisi fisik tokoh yang ada didalam cerita seperti yang diutarakan oleh Egri (1985) dan dikutip oleh Mulyawan (2015), dimensi ini lebih mengacu pada fisik seseorang apakah dia tinggi, pendek, besar, kecil, postur badan tegap, bungkuk, ada cacat tubuh, dan sebagainya.

2. Sosiologi

Menurut Lajos (1985) dimensi sosiologis adalah kondisi sosial tokoh dengan lingkungan sekitarnya. Dimensi sosiologis mengacu kepada sosial seseorang bagaimana hubungan tokoh dengan lingkungannya, apakah dia menyukai lingkungannya, bagaimana latar belakang Pendidikan tokoh, bagaimana masa kecil tokoh tersebut, apa pekerjaannya.

3. Psikologi

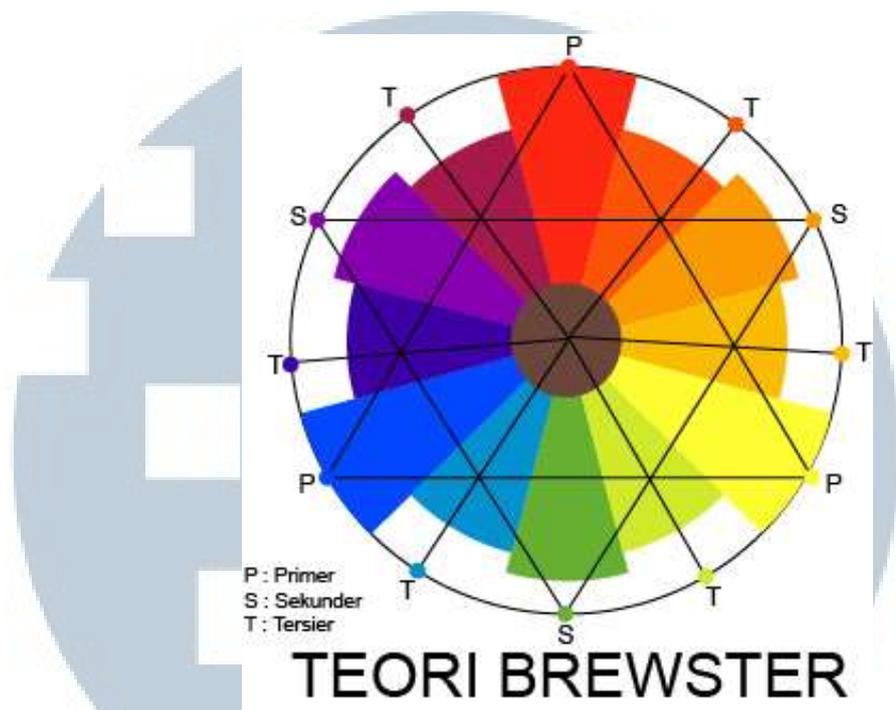
Menurut Egri (1985) yang telah dikutip oleh Mulyawan (2015), dimensi psikologis adalah kondisi kejiwaan tokoh, dimensi ini mengacu pada jiwa seseorang apa yang membuat dia marah, tertawa, menangis, apakah tokoh menyukai pribadinya sendiri, apa yang menjadi jati diri tokoh, apa yang menjadi ketakutan bagi tokoh.

2.2.4. Pakaian/Busana.

Dalam merancang sebuah tokoh pakaian/busana memainkan peranan penting, untuk membuat penonton dapat mengenali tokoh secara langsung dari hanya melihat pakaian yang dikenakan oleh tokoh, seperti Cohen (2011) yang berpendapat bahwa busana merupakan bagian yang penting dalam perancangan tokoh yang membantu mengenali dan mempertegas tokoh beserta cerita dalam sekilas. Perancangan busana untuk tokoh ini, dapat dibantu dengan menggunakan beberapa acuan sebagai referensi dalam pembuatannya.

2.3. Warna

Warna merupakan suatu spectrum tertentu yang terdapat dalam Cahaya sempurna (putih), yang ditentukan berdasarkan panjang dari gelombang cahaya. Dalam perkembangannya warna pertama kali ditemukan oleh Isaac Newton dalam percobaannya tahun 1660, ia menggunakan prisma kaca untuk membuktikan bahwa sinar sempurna (putih) berasal dari berbagai spectrum warna. Tahun 1731 J.C. le Blon mencetuskan warna primer yakni warna utama terdiri dari kuning merah dan biru. David Brewster membagi warna kedalam 4 kelompok yakni premier, sekunder, tersier, dan netral, dengan menggunakan lingkaran warna ia menjelaskan teori kontras warnanya ini.



Gambar 2.2. Lingkaran Warna Brewster

(<http://irfanjulio.blogspot.co.id/2012/07/teori-warna-brewster.html>)

Dalam perkembangannya sekarang ini warna lebih sering masuk kedalam dunia seni rupa dan desain, untuk menghasilkan karya. Dalam dunia seni rupa warna berasal dari pantulan tertentu cahaya sehingga menimbulkan pigment tertentu, dalam hal ini para seniman menggunakan warna sebagai pengekspresian kreasi serta emosi mereka yang mereka tuangkan melalui media tertentu. Dalam dunia desain warna sudah menjadi unsur yang sangat penting karena dapat menimbulkan unsur psikologi dan terkait dengan pembuatan suatu desain tertentu. Dalam perkembangannya kini warna telah menjadi simbol yang dapat menyimbolkan suatu hal atau suatu emosi. Seperti yang dikatakan oleh Adi Kusrianto (2007) Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu menstimuli perasaan, perhatian dan minat seseorang,

seperti warna merah dalam lampu lalu lintas yang berarti berhenti, atau warna kuning yang biasa disimbolkan sebagai bahaya.

2.3.1. Psikologi Warna

Warna selain dapat menjadi simbol ternyata warna juga memiliki karakteristik energi tertentu yang bila terkena makhluk hidup dapat mempengaruhi kondisi psikologis makhluk tersebut Hartini (2007). Dalam ilmu psikologi warna sangat identik dengan kepribadian, berdasarkan golongan warna, kita dapat mengetahui karakteristik serta kepribadian seseorang selain itu menurut Linschoten dan Drs. Mansyur (2007) warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna dapat mempengaruhi kelakuan dan memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda. Menurut Jones (2015) warna dapat dibedakan menjadi delapan yang dapat menggambarkan rasa serta emosi didalamnya. Berikut ini adalah beberapa warna dasar yang memiliki makna psikologi tersendiri menurut para ahli.

1. Kuning

Warna kuning menurut Jones (2015) memberikan arti kehangatan dan rasa bahagia, serta seolah menimbulkan hasrat untuk bermain. Dengan kata lain warna ini juga mengandung makna optimis, semangat dan ceria. Secara psikologis warna kuning mengarah kepada warna yang paling bahagia, menyolok dan juga menyatu dengan *ekstrovert*. Warna

ini biasanya digunakan oleh orang yang ingin tampil atau ingin diperhatikan oleh orang lain.

Kuning disebut sebagai warna matahari yang terlihat alami. Keberadaannya dapat merangsang aktivitas pikiran dan mental. Aura yang terdapat pada warna kuning sangat baik digunakan untuk membantu penalaran secara logis dan analitis. Sedangkan menurut Hendratman (2006) warna kuning memiliki arti optimisme, harapan, tidak jujur, berubah-ubah, gembira dan santai.

2. Merah

Menurut Jones (2015) warna merah adalah warna yang beraura kuat, memberi arti gairah dan memberi energi untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan. Dalam psikologi warna merah memberi arti sebuah simbol keberanian dan energi, juga gairah untuk melakukan tindakan, serta melambangkan kegembiraan. Merah merupakan warna yang paling mendalam diantara warna-warna yang ada, warna ini termasuk golongan warna yang hangat. Makna warna merah bisa menggambarkan reaksi fisik terkuat dari diri kita. Arti warna merah juga bisa mengartikan kehidupan, seperti darah juga kehangatan. Disebut juga sebagai warna kehebatan dalam dunia kekuasaan. Dari sisi negatifnya warna ini identik dengan kekerasan, Dari sisi positifnya warna ini menyimbolkan keberanian.

Hal ini selaras dengan yang dikatakan oleh Hendratman (2006), menurutnya warna merah ini melambangkan perjuangan, nafsu, aktif,

agresif, kemauan keras, persaingan, keberanian, energi, kehangatan, cinta, serta bahaya.

3. Biru

Menurut Jones (2015) warna biru pada umumnya memberi efek menenangkan dan diyakini mampu mengatasi insomnia, kecemasan, tekanan darah tinggi dan migraine. Didalam dunia bisnis warna biru disebut sebagai warna *corporate* karena hampir sebagian besar perusahaan menggunakan warna biru sebagai warna utamanya.

Ini dikarenakan warna biru mampu memberi kesan profesional serta kepercayaan. Biru diyakini bisa merangsang kemampuan berkomunikasi, ekspresi *artistic* dan juga sebagai simbol dari kekuatan. Berdasarkan cara pandang ilmu psikologi warna biru tua mampu merangsang pemikiran yang jernih dan biru muda membantu menenangkan pikiran dan meningkatkan konsentrasi. Jika dikaitkan dengan tipe kepribadian, warna biru berkaitan dengan tipe orang yang melankolis. Biru dengan cahaya yang dikurangi dapat memberikan nuansa ketenangan. Dalam segi *mood* warna biru bisa diartikan sebagai dingin atau es, juga digunakan untuk menciptakan perasaan kesedihan, kesendirian atau juga relaksasi dan refleksi serta kesunyian. Hal ini serupa dengan apa yang dikatakan oleh Hendratman (2006), bahwa warna biru melambangkan ketenangan, kepercayaan, keamanan, teknologi, kebersihan, serta keteraturan.