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.

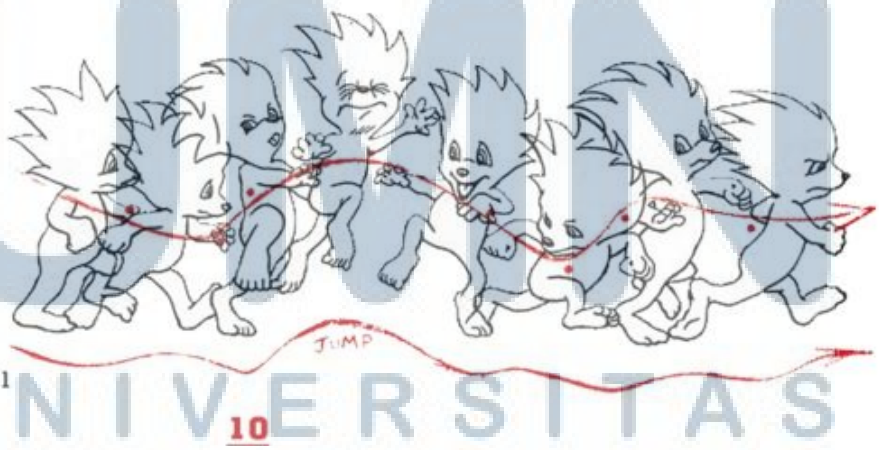
Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Film Animasi Pendek dan *Limited Animation*

Kata *animate* berasal dari kata animare, yang berarti menghidupkan atau mengisi suatu hal dengan nafas atau kehidupan. Dengan animasi, segala hal yang tidak dapat terjadi di dunia nyata dapat diwujudkan. Menurut Withrow (2009), animasi merupakan gambar-gambar berurutan yang ditampilkan dan menciptakan suatu ilusi optik sehingga gambar-gambar tersebut terlihat seolah bergerak. Animasi memiliki dua jenis yaitu penuh dan terbatas. Animasi dengan jenis penuh berarti animasi yang memilki fitur penuh dengan berbagai musik, interaksi dan interaksi. Pada Animasi terbatas, fitur-fitur tersebut tidak dimiliki namun animasi tersebut akan tetap mampu berdiri sendiri meskipun memiliki keterbatasan.

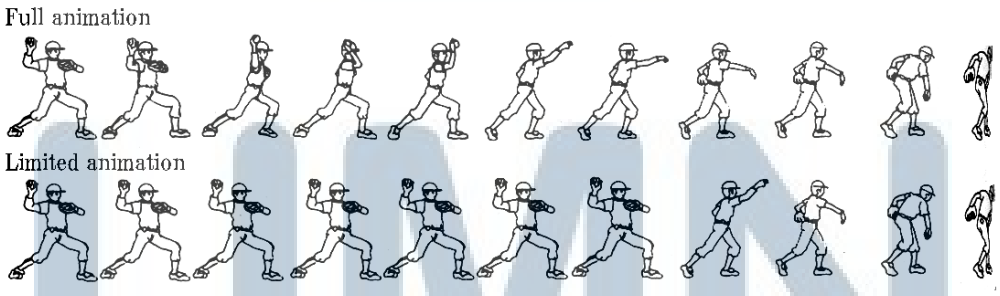


Gambar 2.1 Animasi

(Secret of Digital Animation/Withrow, 2009)

Perancangan Tokoh Yang..., Marlinda Hendri, FSD UMN, 2018

John Tarnoff, dalam bukunya Ideas for the Animated Short (2013) menyatakan film pendek tidak berbeda dari *feature films.* Film pendek animasi memberikan lebih banyak kemungkinan untuk menarik perhatian penontonnya. Sebuah film animasi dibedakan melalui keunikan *artwork*nya. Keunikan ini kemudian diterapkan dan dimaksimalkan sepenuhnya ke dalam pembuatan film animasi sehingga menjadikan sebuah film pendek animasi berbeda dengan film pendek *live-action.* Dalam sebuah film pendek animasi yang bertujuan untuk komersial memiliki durasi sekitar enam hingga sebelas menit, dan dikerjakan oleh tim dengan biaya serta modal yang besar. Untuk film pendek animasi yang non-komersial, atau dikerjakan oleh perorangan memiliki durasi satu hingga tiga menit. Durasi ini setara dengan lama durasi satu *scene* dalam *full feature film.*



Gambar 2.2. Limited animation

(http://keywordsuggest.org/gallery/253382.html)

Limited animation, merupakan sebuah teknik animasi yang menggunakan gerakan pada tiap gambarnya dengan mempertahankan kurang lebih tiga hingga delapan frame perdetik. Teknik ini merupakan teknik animasi yang lebih sederhana dibandingkan dengan teknik animasi lainnya. Dalam *teknik limited animation*, beberapa bagian tubuh tokoh akan tetap diam, dan bagian tubuh

Perancangan Tokoh Yang..., Marlinda Hendri, FSD UMN, 2018

lainnya seperti tangan ataupun kaki akan bergerak. Teknik ini menghemat waktu dalam pembuatan sebuah film animasi (Bensen,2008).

2.2. Desain Tokoh

Menurut Sheldon (2014), untuk berjalannya sebuah cerita, tema dengan konflik saja tidak cukup melainkan dibutuhkan sebuah tokoh sebagai fokus utama untuk mengatur jalannya sebuah cerita. Maka tanpa adanya sebuah tokoh, cerita yang dibuat tidak akan mampu berkembang karena fokus yang terlalu luas. Melalui pernyataan tersebut dapat ditarik bahwa tokoh merupakan hal penting, begitu pula dengan mendesainnya. Su dan Zhao (2012) menyatakan bahwa mendesain tokoh secara umum yaitu membuat sebuah tokoh yang memiliki wujud atau menyerupai manusia dengan keunikan khusus pada tokoh tersebut. Keunikan tersebut dapat berupa penampilan fisik ataupun kepribadian yang mendukung dengan perannya dalam sebuah cerita.

Menurut Seegmiler (2008), desain tokoh, merupakan penciptaan suatu tokoh yang memiliki peranannya masing-masing dengan suatu penampilan fisik, watak, kepribadian khas. Hal tersebut kemudian akan menghasilkan suatu perasaan, atau emosi pada audiens yang melihat tokoh tersebut. Sebuah desain tokoh yang bagus memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

a. Dapat segera dikenali dan terhubung dengan penonton

Dalam sebuah film pendek animasi, hanya terdapat sedikit waktu untuk mengenal lebih jauh sebuah tokoh. Maka akan sangat membantu jika sifat dan peran sebuah tokoh dapat segera dimengerti begitu pertama kali melihat tokoh tersebut.

b. Memiliki bentuk atau bayangan yang dapat dikenali

Perancangan Tokoh Yang..., Marlinda Hendri, FSD UMN, 2018

Sebagian besar tokoh dalam film animasi dibentuk dari gabungan bentuk-bentuk dasar. Hubungan bentuk tersebut antara satu sama lain akan menentukan visual interest dari sebuah tokoh. Tujuannya yaitu mendapatkan sebuah kontras dari segi ukuran, bentuk dan proporsi yang akan mengekspresikan sifat dari tokoh tersebut.

c. Mencerminkan sifat dari tokoh tersebut

Setelah tokoh dapat dikenali melalui bentuk-bentuk dasar, diperlukan sebuah *personality* atau sifat dari tokoh tersebut. Hal ini diperlukan agar tokoh tidak terlihat biasa dan membosankan. Maka untuk menghindari hal itu, penggabungan antara original serta fungsi atau peran dari tokoh menjadi penting.

d. Memiliki ciri fisik yang melengkapi inti cerita

Penentuan ciri fisik atau *visual attributes* yang sesuai dan diperlukan dapat dilakukan dengan melihat peran dan tujuan sebuah tokoh dalam cerita yang akan dibuat. Peran dan tujuan tersebut tidak harus saling berhubungan atau memiliki kesamaan, melainkan dapat dibuat saling bertolak belakang agar menciptakan suatu kontras yang akan menarik para penonton kepada tokoh tersebut. Hal lainnya yang akan berpengaruh pada pembuatan desain tokoh yaitu *goal* atau tujuan akhir serta konflik yang dihadapi.

e. Dapat memenuhi dan melengkapi tindakan yang dibutuhkan *script*

Dalam sebuah film animasi, terdapat berbagai macam adegan ataupun peristiwa yang umum ataupun yang tidak mungkin terjadi pada dunia nyata. Agar film tetap dapat dinikmati sepenuhnya, diperlukan sebuah tokoh yang sanggup memenuhi hal-hal yang kemudian akan diperlukan dalam script tersebut dari aspek psikolgis, sosiologi, ataupun fisiologinya.

Perancangan Tokoh Yang..., Marlinda Hendri, FSD UMN, 2018

f. Menarik untuk ditonton

Langkah terakhir yang diperlukan untuk menciptakan suatu desain tokoh yang baik yaitu melalui tindakan atau gesture tubuh serta wajah sebuah tokoh yang akan ditampilkan pada cerita yang akan dibuat. Animasi memiliki kemungkinan untuk menampilkan sesuatu yang tidak dapat dilakukan di film *live action* yang membuatnya menarik untuk ditonton. Dalam hal ini, wajah dan bagian tubuh seperti tangan ataupun kaki merupakan bagian yang paling *expressive* sehingga dapat dibuat sebuah gerakan atau ekspresi wajah yang berlebihan.

2.2.1. *Three Dimensional Characters*

Menurut Egri (2007), tokoh merupakan penggabungan antara penampilan fisik dan dampak atau pengaruh lingkungan di sekitar terhadap diri tokoh tersebut. Tokoh dalam suatu cerita akan selalu berubah dan bergerak menyesuaikan dengan kondisi atau kehidupannya di saat itu. Perubahan yang dialami tokoh harus dapat diterima secara logis oleh masyarakat umum. Melalui cerita dan konflik, tokoh akan terus tumbuh berdasarkan pilihan-pilihan yang ia ambil. Perubahan serta keputusan yang diambil oleh tokoh akan dipengaruhi oleh tiga dimensi, yang kemudian membuat tokoh tersebut terlihat nyata, hidup dan tetap dapat diterima secara logis.

1. Fisiologi

Fisiologi merupakan suatu dimensi yang merupakan ciri fisik dari sebuah tokoh. Ciri fisik ini membuat fisiologi menjadi aspek yang paling terlihat dan menonjol dari sebuah tokoh. Yang termasuk ke dalam fisiologi tokoh berupa : jenis kelamin,

Perancangan Tokoh Yang..., Marlinda Hendri, FSD UMN, 2018

umur, tinggi dan berat badan, warna rambut, kulit dan mata, postur tubuh, penampilan, kecacatan pada tubuh, garis keturunan

2. Psikologi

Psikologi merupakan suatu dimensi yang merupakan cara pikir dan bagaimana sebuah tokoh bertindak, terutama dalam menghadapi masalah. Yang termasuk ke dalam psikologi tokoh berupa : kehidupan seks, ambisi, tingkat depresi, jenis sifat, kolektif, santai, optimis, dan pesimis, pandangan hidup, komplikasi : obsesi, phobia, *extrovert*, *introvert* dan *ambivert*, kemampuan, iq, kualitas : imajinasi, penilaian rasa

3. Sosiologi

Sosiologi merupakan dimensi yang merupakan keadaan sosial sebuah tokoh, seperti hubungan antara keluarga serta orang terdekat, cara berbicara dan caranya berhadapann atau menanggapi orang lain. Yang termasuk ke dalam sosiologi tokoh berupa: strata sosial, jenis pekerjaan, tingkat pendidikan, kehidupan rumah tangga, latar belakang orang tua, status pernikahan, agama, ras, negara, pangkat dalam suatu komunitas, hobi

2.2.2. Archetypes

Tillman (2011) menyatakan untuk menciptakan suatu desain tokoh yang baik maka diperlukan prinsip inti yang disebut dengan *archetypes. Archetypes*, atau arketipe merupakan suatu sifat atau kondisi yang mengkategorikan sebuah tokoh ke dalam kategori tertentu. Dalam buku Ideas for the animated short, Bancroft (2006) menjelaskan bahwa *achetypes* bukanlah sebuah *stereotype. Stereotypes* merupakan penyederhanaan pengelompokan mengenai kelompok tertentu.

Perancangan Tokoh Yang..., Marlinda Hendri, FSD UMN, 2018

Sedangkan *archetype* merupakan atribut sebuah karakkter yang bisa muncul dengan sendirinya pada tubuh manusia manapun dan merupakan dapat dikenali oleh para penonton.

Menurut Jung yang dikutip oleh Tillman pada buku *Creative Character Design* (2011), terdapat 6 buah jenis *archetypes*

1. *The Hero*

Gambar 2.3 Captain America "The Avengers", contoh *The hero*

(http://vignette4.wikia.nocookie.net/avengers-assemble/images/3/35/Captain_America_1.png/revision/latest?cb=20131128204135)

Merupakan *archetypes* yang dibutuhkan pada setiap cerita, yaitu tokoh yang berani, peduli atau memiliki keinginan untuk membantu dan menolong orang lain tanpa mempedulikan akibat atau bayaran yang akan ia terima. Contohnya yaitu tokoh-tokoh superhero seperti Superman.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2. *The Shadow*

Gambar 2.4 Pitch Black "Rise of Guardian" contoh tokoh The Shadow (http://movieweb.com/rise-of-the-guardians-character-photos-featuring-north-bunnymund-and-pitch/)

Merupakan tokoh yang memiliki sifat berlawanan atau menentang tokoh Hero. Tokoh ini dapat memiliki sifat misterius, jahat, ataupun licik. Biasanya menjadi sebuah karakter antagonis dalam sebuah cerita. Terkadang, *archetype the shadow* terdapat dalam diri tokoh itu sendiri.

3. *The Fools*

Gambar 2.5 Donkey "The Shrek", contoh tokoh *The fools*

(https://www.edmovieguide.com/movies/shrek-forever-after/22875/)

Perancangan Tokoh Yang..., Marlinda Hendri, FSD UMN, 2018

Tokoh dalam kategori ini adalah tokoh pembantu yang akan mendukung atau mendorong alurnya cerita. Seringkali tokoh ini akan menjadi penyebab hadirnya sebuah masalah, membawa ke sebuah situasi tertentu atau menguji tokoh utama dalam mengambil tindakan. Selain itu, tokoh *the fools* akan menjadi sebuah tokoh yang menghilangkan ketegangan, merelaksasi dan membuat sebuah keadaan menjadi lucu hingga membuat audiens tertawa hingga kesal.

4. Anima/ animus

Gambar 2.6 *Gazelle "Zootopia", contoh tokoh Animus (http://entertainment.kompas.com/read/2016/03/04/111316310/Shakira.Minta.Tokohnya.di.Zootopia.Dibuat.Lebih.Berisi)*

Merupakan tokoh yang menggambarkan ketertarikan atau keinginan seksual dalam suatu tokoh. Tokoh dengan karakteristik ini dapat menjadi suatu *love interest* baik kepada tokoh utama, ataupun penonton sendiri.

Perancangan Tokoh Yang..., Marlinda Hendri, FSD UMN, 2018

5. *The Mentor*

Gambar 2.7 *Oogway "Kunfu Panda", contoh tokoh The Mentor (http://www.dreamworks.com/kungfupanda/characters/oogway)*

Merupakan tokoh yang memiliki pengetahuan yang diperlukan tokoh utama, meskipun tokoh utama tersebut tidak ingin mendengarnya. Tokoh dengan *archetype* ini memegang peran penting dalam membuat tokoh utama menyadari potensinya yang sebenarnya.

6. *The trickster*

Gambar 2.8 contoh tokoh Trickster

(http://www.glogster.com/14harezaj/trickster-archetype/g-6l8909ugofofd1h8a2f78a0)

Perancangan Tokoh Yang..., Marlinda Hendri, FSD UMN, 2018

Tokoh dengan *archetype The Trickster* dapat berada pada sisi jahat, baik ataupun keduanya. Ia akan melakukan tindakan untuk memuat cerita berjalan seperti kehendaknya. Tindakan inilah yang membuat dan membentuk sifat tokoh pada akhir cerita.

2.2.3. Bentuk

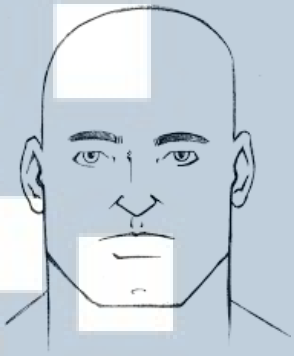
Gambar 2.9 Bentuk

(http://luigil.deviantart.com/art/Character-Shape-Sketching-3-with-video-link-341198867)

Menurut Bancroft (2006), kondisi psikologis, sosiologis, dan kepribadian dari sebuah tokoh yang dibuat akan berkaitan dengan bentuk-bentuk dasar. Terdapat tiga buah bentuk dasar yang menghasilkan makna yang berbeda-beda pada tokoh yang akan dibuat.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

1. Kotak



Gambar 2.10. Kotak

(http://bestanimationbooks.com/general/the-meaning-of-shapes)

Bentuk kotak menyimbolkan kestabilan, keseimbangan, kepercayaan, kejujuran, kenyamanan, keamanan, persamaan dan *masculinity* pada suatu tokoh. Bentuk ini seringkali diterapkan pada karaker-tokoh superhero.

2. Segitiga

Gambar 2.11 segitiga

(http://bestanimationbooks.com/general/the-meaning-of-shapes)

Bentuk segitiga menyimbolkan konflik, action, energi, kelicikan, serta ketegangan. Bentuk segitiga umumnya dapat ditemukan pada tokoh-tokoh

Perancangan Tokoh Yang..., Marlinda Hendri, FSD UMN, 2018

antagonis pada sebuah film.Penerapan bentuk segitiga ini dapat ditemukan pada tokoh *Maleficent* yang memiliki wajah dan dagu lancip yang menyerupai segitiga.

3. Lingkaran

Gambar 2.12 lingkaran

(http://bestanimationbooks.com/general/the-meaning-of-shapes)

Lingkaran menyimbolkan kesempurnaan, kebaikan, keceriaan, kenyamanan, kesatuan, perlindungan dan kekananak-kanakan. Penerapan bentuk ini dapan ditemukan pada tokoh Doraemon, yang memiliki sifat baik hati serta selalu memberikan perlindungan kepada Nobita.

2.3. Transisi tokoh

Dalam merancang sebuah tokoh, penggambaran film secara keseluruhan akan membantu dalam pengembangan *arc* tokoh. Sheldon, L (2004) mengatakan bahwa *arc* menjelaskan mengenai pertumbuhan dan perkembangan tokoh. Menurut Gerke, J (2010), *arc* tokoh, merupakan transformasi atau perjalanan tokoh selama cerita berlangsung. Tokoh dimulai sebagai seseorang yang kemudian akan berubah secara bertahap menjadi orang yang berbeda sesuai

Perancangan Tokoh Yang..., Marlinda Hendri, FSD UMN, 2018

dengan perubahan perkembangan cerita tersebut. Hal yang mendorong perubahan tersebut yaitu ketika tokoh tersebut tidak mampu mengatasi masalah yang ia alami akibat kurangnya *skill*, pengetahuan, sumber tenaga ataupun teman yang ia miliki. Untuk mengatasinya, maka tokoh harus mengalami perubahan, baik dengan mempelajari *skill* baru, memiliki kesadaran diri atau kemampuan yang tinggi. Hal ini dapat dicapai dengan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, bantuan seorang mentor, merubah sudut pandang pikirannya, atau dengan cara lainnya.

Dalam buku *Creating Character Arcs: The Masterful Auhor's Guide to Uniting Story Structure, Plot and Character Development* (2016), K.M. Weiland menyebutkan ada 3 *arc* tokoh dasar, yaitu:

1. The Positive Change Arc

Pada *arc* ini dimulai dengan tokoh utama yang penuh dengan penyangkalan ataupun hal-hal personal yang tidak dapat ia penuhi. Kemudian tokoh ini akan dipaksa untuk menghadapi hal-hal tersebut hingga akhirnya tokoh tersebut dapat mengatasi masalah yang ia miliki. Pada akhir cerita, tokoh dengan *arc* ini akan berada pada situasi atau tempat yang lebih baik dibandingkan situasinya di awal cerita.

2. *The Flat Arc*

Arc ini memiliki tokoh yang mulai dari awal film merupakan tokoh yang sempurna bagi diri mereka sendiri dan tidak memerlukan perubahan atau pertumbuhan yang signifikan. Tokoh hanya akan mengalami sedikit hingga tidak ada perubahan seiring berjalannya cerita, membuat tokoh dengan *arc* ini menjadi tokoh yang datar.

Perancangan Tokoh Yang..., Marlinda Hendri, FSD UMN, 2018

3. *The Negative Change Arc*

Arc ini sama seperti *positive change arc*, namun pada akhir cerita, tokoh tersebut akan berada pada situasi yang lebih buruk dibandingkan situasinya di awal cerita atau mengalami perubahan yang negatif.

2.4. Stress kerja dan bunuh diri

Didapat dari *International Journal of Multidisciplined Research (2012)* mengenai stress kerja dan bunuh diri, stress merupakan kejadian atau situasi yang menempatkan seseorang pada posisi fisik atau psikologi seseorang. Stres kerja merupakan respon secara emosi dan fisik yang berbahaya, yang terjadi ketika adanya ketidakcocokan antara tuntutan kerja dan kemampuan, atau kebutuhan karyawan. WHO memperkirakan bahwa orang dewasa menghabiskan sepertiga dari dari kesehariannya dengan bekerja. Stres kerja ditunjukkan dengan sikap yang mudah merasa terganggu atau tersinggung, perubahan *mood*, dan mudah marah yang terkadang menuju ke dampak yang lebih besar seperti bunuh diri.

Stress pada tempat kerja merupakan penyebab nomor satu terjadinya bunuh diri pada karyawan. Bunuh diri seringkali dilakukan sebagai hasil dari keputusasaan atau depresi yang berhubungan dengan pekerjaan atau alasan pribadi lainnya. Pada jurnal *Monthly Labour Review* mengenai bunuh diri di lingkungan kerja, jenis kelamin laki-laki lebih rentan mengalami stress kerja. Selain itu orang yang bekerja pada bidang keuangan, asuransi, kesehatan dan *social assistance* memiliki tingkat yang tinggi dalam melakukan bunuh diri.

Perancangan Tokoh Yang..., Marlinda Hendri, FSD UMN, 2018

Stres kerja seringkali disalah artikan dengan tantangan kerja. Tantangan kerja memberikan motivasi untuk mempelajari kemampuan-kemampuan baru dan membantu karyawan menguasai pekerjaannya. Tantangan memberikan hasil yang positif seperti relaks dan puas.

Gambar 2.13 faktor penyebab bunuh diri dalam stress kerja

(jurnal *Monthly Labour Review)*

Terdapat beberapa faktor penyebab stress kerja, seperti umur, tingkat kekuasaan, dan tugas yang diberikan. Selain itu, lama bekerja dan posisi yang ditempati juga merupakan penyebab stress. Lingkungan kerja juga dapat menyebabkan terjadinya stress kerja, seperti bekerja hingga kelelahan, kurangnya partisipasi dalan membuat suatu keputusan, komunikasi yang buruk dalam berorganisasi, kurangnya kondisi kekeluargaan dan kurangnya dukungan dari rekan kerja maupun atasan. Ekspektasi berlebih dan terlalu banyaknya tanggung jawab, perubahan lingkungan atau situasi yang tiba-tiba, kekhawatiran terhadap masa depan pekerjaan, serta lingkungan yang tidak nyaman seperti terlalu ramai, sesak, berisik dan polusi udara, dan juga keteraturan di tempat kerja.

Perancangan Tokoh Yang..., Marlinda Hendri, FSD UMN, 2018

The victorian work related fatality database, mengkategorikan sebuah bunuh diri sebagai pengaruh kerja jika penyebabnya yaitu stress kerja seperti penghinaan, pelecehan dan *bullying*, kesulitan finansial, penyakit atau depresi, jam kerja yang melewati batas, tempat atau lokasi kerja, kendaraan komersil seperti mobil, truck dan kereta.

Kemudian berdasarkan website askdoctorclarke.com, orang yang mengalami stress memiliki ciri-ciri yaitu memiliki postur tubuh yang bungkuk, sudut bibir yang turun ke bawah atau sering cemberut, mata terkadang terlihat berkaca-kaca, rambut yang berantakan, ekspresi muka sedih, dan cenderung menghindari kontak mata. Dari penampilannya sering tidak merawat dirinya sendiri yang terlihat dari tubuh dan pakaian yang berantakan, kotor, dan terdapat noda-noda.

2.4.1. Studi Kasus

Berdasarkan pada *International Journal of Multidisciplined Research* (2012) mengenai stress kerja dan bunuh diri terdapat beberapa kasus yang terjadi di India:

1. Karyawan Vadodara Railway, Pinesh Pandit, meninggal setelah tiga hari akibat luka bakar yang dia alami. Ia mencoba bunuh diri dengan membakar dirinya sendiri di dalam sebuah toilet akibat keluhannya ditidaklanjuti. Pandit diduga membakar dirinya akibat pelecehan yang terjadi di tempat kerjanya.
2. Wanita dari Research and Analysis Wing (RAW) melakukan percobaan bunuh diri dengan meminum racun akibat pelecehan yang dilakukan oleh seniornya. Ia mencoba menemui para petinggi, namun ditolak dan dicegah di

Perancangan Tokoh Yang..., Marlinda Hendri, FSD UMN, 2018

pintu masuknya. Setelah itu ia meminum racun di depan kantor penjaga keamanan.

3. Baldey Singh, melakukan bunuh diri dengan cara menggantung dirinya sendiri. Ia dilaporkan bunuh diri akibat tekanan kerja. Singh telah menghabiskan waktunya hampir 38 tahun menerbangkan pesawat tempur dan menguji prototypes pesawat dan baru saja dganti ke posisi baru dua bulan lalu.
4. Karyawan sipil mengalami stress *epidemic* akibat target yang dibuat pemerintah terlalu menekan karyawannya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA