



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

Williams (2007) menyatakan bahwa sejarah animasi atau gambar bergerak sudah muncul sejak lebih dari 35.000 tahun yang lalu. Bentuk gambar pertama kali ditemukan dalam wujud hewan yang digambar pada tembok di dalam gua. Gambar hewan tersebut memiliki empat kaki yang seakan-akan memperlihatkan hewan tersebut sedang berlari (hlm. 11).

Pada tahun 1824, Peter Mark Roget menciptakan sebuah prinsip yang dinamakan "*the persistence of vision*". Prinsip ini bergantung pada mata kekuatan mata untuk mempertahankan citra sebuah gambar yang baru saja dilihat. Dari prinsip ini, kemudian muncul berbagai macam alat atau mesin yang dapat menggerakkan sebuah gambar antara lain ada *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *zoetrope*, *praxinoscope*, *Flipper book*, dan lain-lain.

2.1.1. Dua Belas Prinsip Animasi

Menurut Thomas dan Johnston (1981), animasi memiliki dua belas metode yang sangat membantu para animator dalam menciptakan gambar animasi yang bisa menjamin hasil yang bagus. Masing-masing dari dua belas prinsip ini tercipta dari istilah-istilah yang muncul di antara kalangan animator dan akhirnya kedua belas prinsip ini dapat dikenal luas oleh para animator di seluruh dunia. Dua belas prinsip animasi itu antara lain: *Squash and Stretch*, *Anticipation*, *Staging*, *Straight*

Ahead Action and Pose to Pose, Follow Through and Overlapping Action, Slow in Slow out, Arcs, Secondary Action, Timing, Exaggeration, Solid Drawing, dan Appeal (hlm. 47).

2.1.1.1. *Exaggeration*

Selain membantu dalam membuat gerakan animasi menjadi lebih baik, *Exaggeration* juga berfungsi untuk memperlihatkan visual sebuah tokoh menjadi lebih hidup dan dinamis. *Exaggeration* pada sebuah tokoh harus disesuaikan dengan konsep cerita agar keutuhan cerita tetap terjaga. (Sullivan, Schumer, dan Alexander, hlm. 106-109).

Barron's (2003), berpendapat bahwa *exaggeration* atau melebih-lebihkan visual tokoh merupakan hal yang paling umum digunakan dalam merancang sebuah tokoh. Faktor distorsi ukuran dan bentuk harus berfungsi untuk menekankan karakteristik pada sebuah tokoh. Seperti contohnya tokoh yang memiliki kepala besar, tubuh konyol, mulut yang lebar, dan mata yang menonjol (hlm. 47).



Gambar 2.1. *Exaggeration* pada Visual

(<https://goo.gl/e3xJqU>)

2.2. Animasi Dokumenter

Menurut Roe (2013), animasi ditambahkan ke dalam film *live action* berguna untuk meringankan mood dan menambahkan humor pada film dokumenter. Animasi dapat memperlihatkan perubahan suasana hati secara kontras antara *live action* dan animasi dalam sebuah film dokumenter (hlm. 10). Di dalam sejarah film dokumenter, para pembuat filmnya sudah menggunakan animasi untuk menggambarkan, mengklarifikasikan, dan memvisualisasikan sebuah scene/shot. Hal ini dilakukan untuk melengkapi kekurangan yang ada di dalam materi *live action* (hlm. 12).

Dalam film dokumenter, animasi mampu memperluas batasan-batasan mengenai bagaimana sebuah film dapat menunjukkan realita, dengan menawarkan berbagai pilihan untuk melihat dunia. Animasi dokumenter dapat menyajikan pokok permasalahan yang lazim dengan cara yang tidak lazim, serta memiliki potensi untuk menyampaikan hal berdasarkan pengalaman subjektif.

2.3. Tokoh

Sullivan (2008) menyatakan bahwa sebuah tokoh yang baik dapat memberi kesan yang baik terhadap penonton. Tokoh yang memiliki kesan baik terlihat dari visual yang menarik dan dapat menggerakkan perasaan emosional penonton melalui plot atau peristiwa di dalam cerita. Daya tarik sebuah tokoh sangat bergantung pada visualnya. Daya tarik sebuah tokoh yang menarik membuat penonton ingin menontonnya dan mencari tahu lebih banyak tentang tokoh tersebut (hlm. 98).

2.3.1. Desain Tokoh

Su & Zhao (2012) menyatakan bahwa seorang perancang karakter yang profesional harus dapat menggambar sebuah karakter yang digambar dari sisi depan, samping, $\frac{3}{4}$ samping dan belakang, termasuk dengan postur tubuh ketika bergerak seperti berjalan dan berlari, serta membuat rancangan pakaian, rambut dan properti yang akan digunakan oleh sebuah karakter (hlm. 12).

Bancroft (2006) mengatakan bahwa tujuan dari seorang perancang tokoh ialah untuk menciptakan sebuah tokoh yang dapat memenuhi kebutuhan dari sebuah naskah, scene, game, atau cerita yang sesuai dengan jalan cerita (hlm. 13).

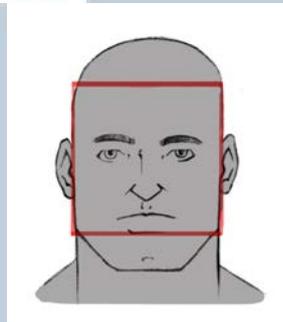
2.4. Bentuk

Bentuk adalah suatu hal mendasar yang sering digunakan manusia untuk mengartikan hal-hal sekitar. Menurut Sullivan, Schumer dan Alexander (2008), kebanyakan dari sebuah tokoh dibangun berdasarkan kombinasi dari bentuk dasar, proporsi, *exaggerations*, dan *details*. Tujuannya adalah untuk memperlihatkan perbedaan dari ukuran, bentuk, dan proporsi yang akan mengekspresikan kepribadian tokoh. Tillman (2011) menyatakan bahwa bentuk sangat diperlukan dalam menciptakan wajah dan tubuh tokoh guna untuk menunjukkan *personality* pada tokoh tersebut (hlm. 73).

Di dalam bukunya, Tillman (2011) membagi bentuk menjadi tiga elemen, yaitu ;

1. Kotak

Bentuk dasar dari kotak pada sebuah karakter biasa dipersepsikan sebagai ketegasan, pantang menyerah, keseimbangan, kepercayaan, kejujuran, ketentraman, kenyamanan, keamanan, dan kejantanan. Bentuk kotak biasa digunakan dalam menciptakan tokoh hero.

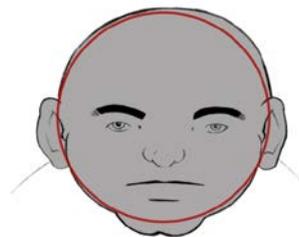


Gambar 2.2. Wajah Kotak

(*Creative Character Design, 2011*)

2. Lingkaran

Tokoh yang berdasarkan dari bentuk lingkaran biasa dipersepsikan sebagai tokoh baik dan lucu. Tidak hanya baik, tetapi juga dapat melambangkan bentuk kesempurnaan, kepedulian, keanggunan, kesatuan, perlindungan, dan kekanak-kanakan.

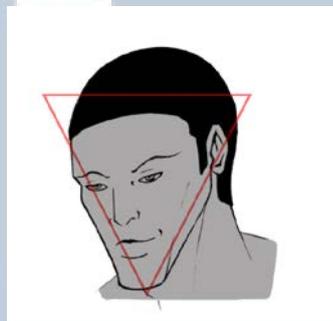


Gambar 2.3. Wajah Lingkaran

(*Creative Character Design, 2011*)

3. Segitiga

Bentuk segitiga pada tokoh dapat menyampaikan sebuah kejahatan, agresi, kekuatan, perselisihan, hal yang berbahaya, dan ketegangan. Bentuk segitiga sering diterapkan dalam menciptakan tokoh penjahat.

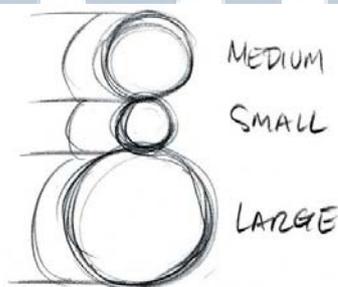


Gambar 2.4. Wajah Segitiga

(*Creative Character Design*, 2011)

2.5. Ukuran

Menurut Bancroft (2006), dalam merancang sebuah tokoh dibutuhkan variasi gabungan beberapa bentuk dasar. Hal ini bertujuan untuk memperkuat visual pada tokoh dan menjadi daya tarik bagi tokoh itu sendiri (hlm. 36).

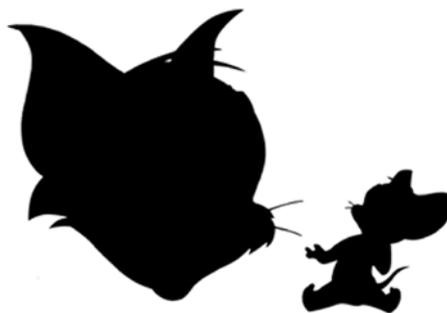


Gambar 2.5. Contoh Variasi Ukuran Bentuk Dasar

(*Creating Characters with Personality*, 2006)

2.6. Siluet

Tillman (2011) mengatakan bahwa unsur siluet berperan penting dalam merancang sebuah tokoh karena dengan adanya siluet tokoh akan dapat mudah dikenali. Merancang sebuah tokoh dapat dikatakan baik apabila tokoh tersebut dapat dikenali melalui siluetnya (hlm. 75).



Gambar 2.6. Siluet Tokoh Tom and Jerry

(<https://goo.gl/qS8kCk>)

2.7. Hirarki Tokoh

Brancroft (2006) mengatakan bahwa di dalam dunia mendesain tokoh, terdapat hirarki pada sebuah tokoh yang mengacu pada tingkat kesederhanaan dan realistik tokoh yang didasarkan pada peran tokoh dalam cerita (hlm. 18). Hirarki tersebut terdiri dari enam macam, yaitu;

1. *Iconic*

Dari segi grafik tergolong sangat simpel dan tidak terlalu ekspresif.

Biasanya bentuk tokoh dari hirarki ini memiliki mata berupa bulatan hitam tanpa adanya detail apapun seperti pupil.

Contoh : Tokoh Mickey Mouse dan Hello Kitty.

2. *Simple*

Tipe tokoh ini masih tergolong sederhana dalam segi visual dan lebih ekspresif dari tipe *iconic character*. Tipe ini biasa digunakan pada acara-acara televisi dan web.

Contoh : Tokoh Fred Flintstone, Sonic the Hedgehog, dan Dexter's lab.

3. *Broad*

Tokoh pada tipe ini tampil lebih ekspresif dari dua tipe sebelumnya. Tipe ini tidak di desain untuk berakting drama melainkan di desain untuk memperlihatkan lelucon atau humor. Ciri-ciri dari tokoh pada tipe ini yaitu memiliki mata dan mulut besar yang berguna untuk memperlihatkan ekspresi ekstrim dalam mengemukakan sebuah lelucon.

Contoh : Tokoh The Wolf in Tex Avery cartoons, dan Roger Rabbit.

4. *Comedy relief*

Tokoh pada tipe ini tidak menghadirkan humor seperti tipe *broad*, namun humor pada tipe *comedy relief* dapat ditunjukkan melalui akting dan dialog. Bentuk anatomi pada tipe *comedy relief* ini terlihat lebih realis jika dibandingkan dengan tipe *broad*.

Contoh : Tokoh Nemo, Mushu, Kronk.

5. *Lead character*

Tokoh pada tipe ini memiliki raut wajah, akting, dan anatomi yang sangat realis. Para penonton butuh berkoneksi dengan tokoh ini, sehingga mereka harus dapat berekspresi seperti manusia aslinya.

Contoh : *Sleeping Beauty*, *Cinderella*, *Moses from Prince of Egypt*.

6. *Realistic*

Desain tokoh pada tipe ini memiliki skala gambar tingkat realistik yang tinggi. Gambar tokoh pada tipe ini hampir menyerupai bentuk asli manusia. Desain tokoh pada tipe ini sering digunakan dalam buku komik dan *CG animation*.

Contoh : Princess Viona dari film animasi *Shrek*, karakter dalam buku komik.

2.8. *Three Dimensional Character*

Menurut Egri (1960), setiap bentuk sebuah objek memiliki tiga dimensi yaitu kedalaman, tinggi dan lebar. Khusus untuk manusia, manusia memiliki tiga dimensi tambahan yaitu berupa fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Dengan adanya tiga dimensi ini, maka kita akan dengan mudah menilai sebuah tokoh (hlm. 33).

Berikut penjelasan tentang tiga dimensi pada tokoh, yaitu :

1. Dimensi Fisiologi

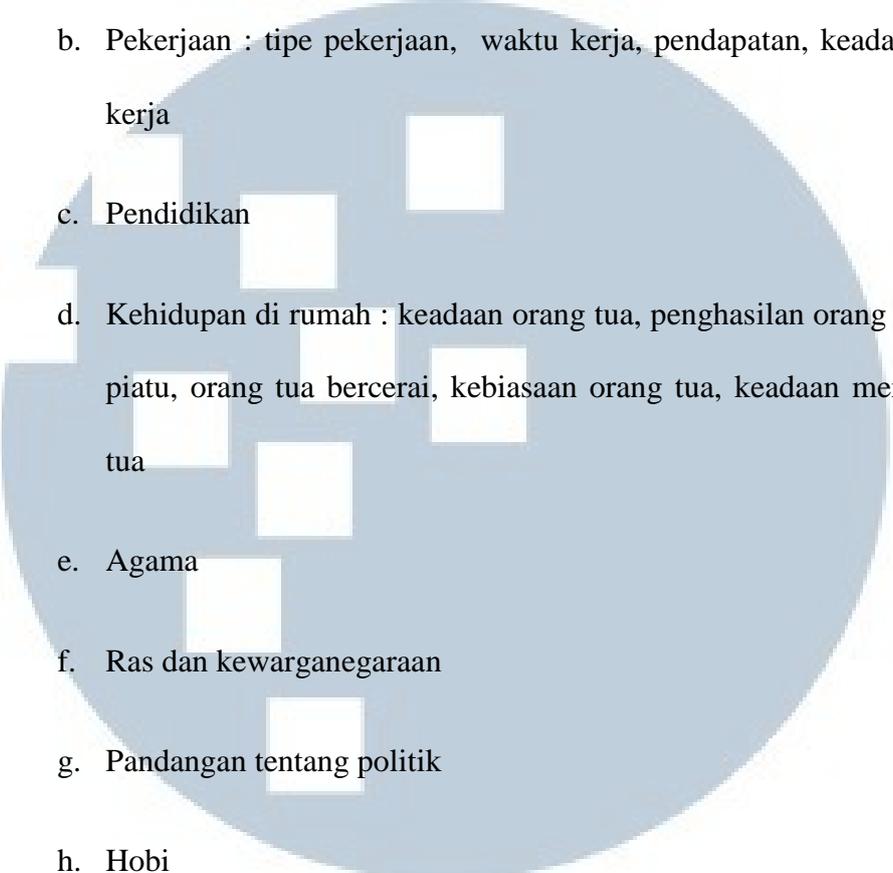
Dimensi ini membicarakan tentang gambaran atau wujud fisik pada sebuah tokoh. Keadaan fisik pada tokoh dapat mempengaruhi mental pada tokoh itu sendiri. Berikut struktur dimensi fisiologi :

- a. Jenis kelamin
- b. Umur
- c. Tinggi dan berat
- d. Warna rambut, mata dan kulit
- e. Postur tubuh
- f. Penampilan : menarik, kelebihan atau kekurangan berat badan, berpenampilan bersih, rapi, enak dilihat, tidak rapi. Bentuk kepala, wajah, tubuh
- g. Kelainan pada tubuh
- h. Garis keturunan (hlm. 36).

2. Dimensi sosiologi

Dimensi ini menjelaskan dimana sebuah tokoh dilahirkan, siapa keluarganya, bagaimana kondisi keuangannya, keadaan lingkungannya, dan lain sebagainya (hlm. 33). Berikut struktur dimensi sosiologi :

- a. Strata sosial : hidup rendah, menengah, dan atas

- 
- b. Pekerjaan : tipe pekerjaan, waktu kerja, pendapatan, keadaan tempat kerja
 - c. Pendidikan
 - d. Kehidupan di rumah : keadaan orang tua, penghasilan orang tua, yatim piatu, orang tua bercerai, kebiasaan orang tua, keadaan mental orang tua
 - e. Agama
 - f. Ras dan kewarganegaraan
 - g. Pandangan tentang politik
 - h. Hobi
 - i. Pangkat dalam komunitas : pemimpin di antara teman, klub (hlm. 37).

3. Dimensi psikologi

Dimensi ini terbentuk karena adanya pengaruh gabungan dimensi fisiologi dan sosiologi. Dari pengaruh tersebut menghasilkan ambisi, sikap, watak, dan cara berpikir pada tokoh. Tingkah laku pada tokoh dapat dijelaskan melalui dimensi fisiologi dan sosiologi (hlm. 34). Berikut struktur dimensi

psikologi :

- a. Kehidupan seks
- b. Premis pribadi, ambisi

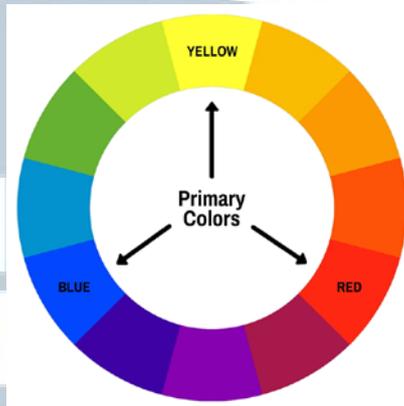
- c. Tingkat depresi atau kekecewaan
- d. Watak : *easygoing*, pesimis, optimis
- e. Sikap terhadap hidup : mudah mengalah, sabar menjalani hidup
- f. Keadaan emosi : terobsesi, sadar diri, percaya takhyul, mengidap phobia.
- g. *Extrovert, introvert, ambivert*
- h. Kemampuan atau bakat yang dimiliki
- i. Kualitas : imajinasi, memberi penilaian, rasa, sikap tenang
- j. IQ (hlm. 37).

2.9. Warna

Holtzschue (2011) mengatakan bahwa *Color wheel* memiliki 3 bagian, yaitu *primary colors*, *sekunder colors*, dan *intermediate colors*. Berikut penjelasan tentang masing-masing kategori berikut :

1. *Primary Colors*

Primary colors memiliki 3 buah yaitu warna merah, biru, kuning. *Primary colors* biasa digunakan para seniman sebagai warna dasar dalam menciptakan campuran warna lain. Ketiga warna ini merupakan *hues*/warna yang paling sederhana karena warna-warna ini terbentuk tanpa adanya campuran dari warna lain (hlm. 72).

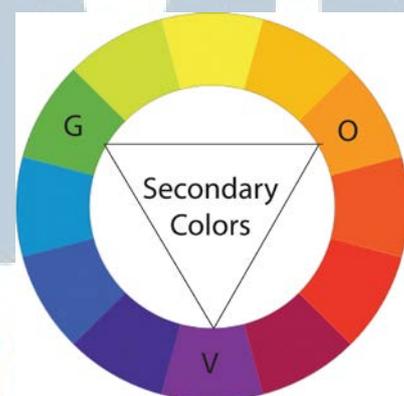


Gambar 2.7. *Primary Colors*

(<https://goo.gl/GjMU5G>)

2. *Secondary colors*

Tingkat kontras pada warna sekunder tergolong rendah jika dibandingkan dengan warna primer. Setiap warna sekunder memiliki kesamaan satu buah warna primer dengan yang lainnya. Seperti contohnya warna oranye dan ungu, dari kedua warna tersebut mengandung warna merah. Warna oranye dan hijau, kedua warna tersebut mengandung warna kuning. Warna hijau dan violet, kedua warna tersebut mengandung warna biru (hlm. 72).

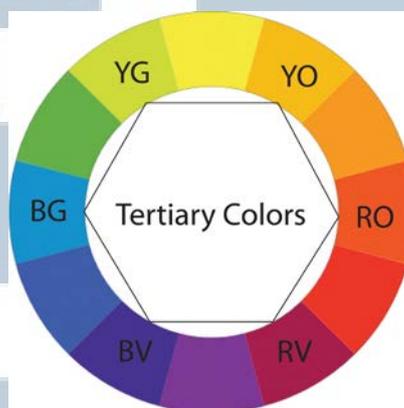


Gambar 2.8. *Secondary Colors*

(<https://goo.gl/nsQrNU>)

3. *Intermediate colors*

Kuning-oranye, merah-oranye, merah-ungu, biru-ungu, biru-hijau, dan kuning-hijau merupakan warna yang dijadikan titik tengah antara warna primer dan sekunder. Warna-warna *intermediate* dapat dikatakan sebagai warna tersier (hlm. 72).



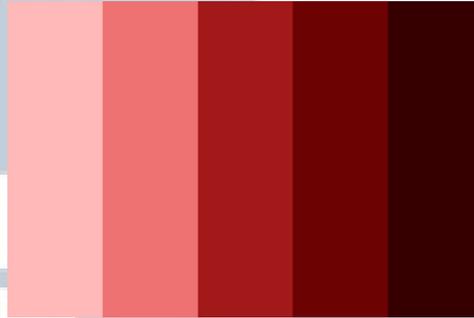
Gambar 2.9. *Intermediate Colors*

(<https://goo.gl/74fK3R>)

Menurut Tilman (2011), warna adalah salah satu faktor terpenting dalam mempengaruhi emosional pada penonton. Penonton akan lebih menyukai tokoh yang memiliki warna yang sama dengan warna kesukaan penonton tersebut (hlm. 110). Berikut adalah warna yang sering digunakan dalam membangun sebuah karakter ;

1. Warna merah

Warna merah pada umumnya menunjukkan kemarahan, rasa semangat, tekad, kekuasaan, energi, perang, kekuatan, kepercayaan diri, keberanian, dan cinta.

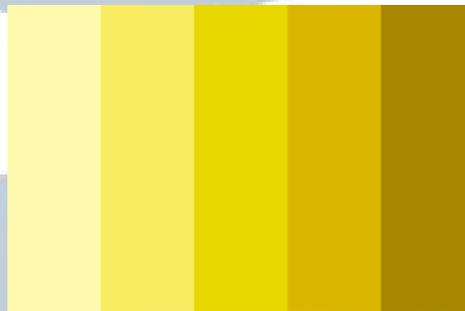


Gambar 2.10. Warna Merah

(<http://www.color-hex.com/palettes/13304.png>)

2. Warna kuning

Warna kuning pada umumnya menunjukkan kebijaksanaan, sukacita, kebahagiaan, kecerdasan, hati-hati, kerusakan, sakit, cemburu, sikap penakut, kenyamanan, keaktifan, optimisme, dan merasa kewalahan.



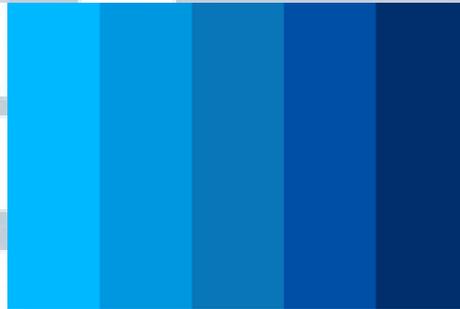
Gambar 2.11. Warna Kuning

(<http://www.color-hex.com/palettes/2541.png>)

3. Warna biru

Warna biru pada umumnya menunjukkan kepercayaan, kesetiaan, kebijaksanaan, kepercayaan diri, kecerdasan, iman, kebenaran, kesehatan, penyembuhan, ketenangan, pemahaman, kelembutan,

pengetahuan, kekuatan, integritas, keseriusan, kehormatan, sikap dingin, dan kesedihan.

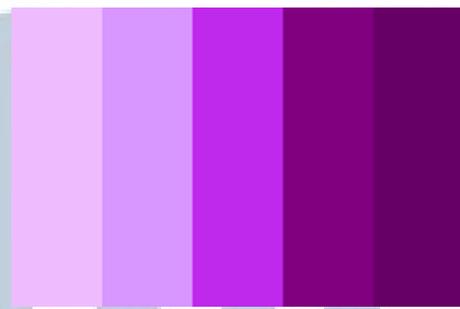


Gambar 2.12. Warna Biru

(<http://www.color-hex.com/palettes/21172.png>)

4. Warna ungu

Warna ungu pada umumnya menunjukkan kekuasaan, bangsawan, keanggunan, kecanggihan, kemewahan buatan, misteri, sihir, ambisi, kekayaan, kemewahan, kebijaksanaan, dan kreativitas.



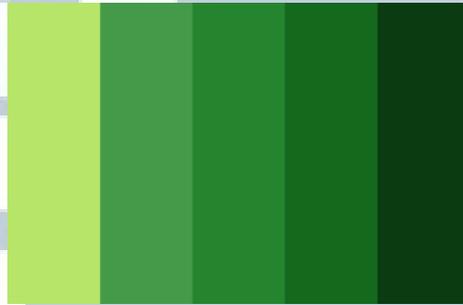
Gambar 2.13. Warna Ungu

(<http://www.color-hex.com/palettes/1835.png>)

5. Warna hijau

Warna hijau pada umumnya menunjukkan alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, kesuburan, keselamatan, uang, daya tahan,

mewah, kesejahteraan, relaksasi, optimisme, kejujuran, masa muda, dan penyakit.

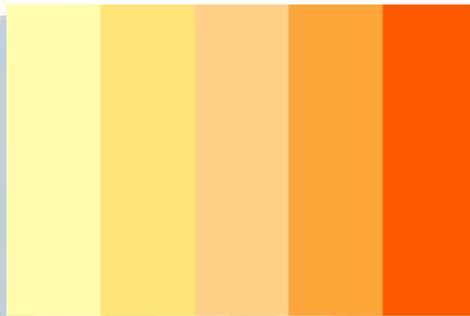


Gambar 2.14. Warna Hijau

(<http://www.color-hex.com/palettes/23108.png>)

6. Warna orange

Warna orange pada umumnya menunjukkan keceriaan, semangat, kreativitas, daya tarik, kebahagiaan, tekad, sukses, martabat, dan kebijaksanaan.

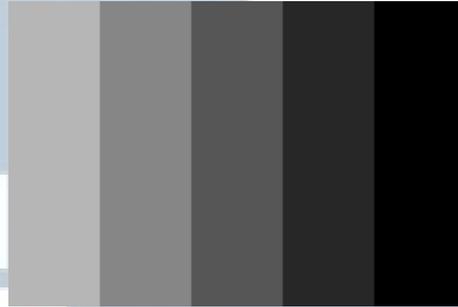


Gambar 2.15. Warna Orange

(<http://www.color-hex.com/palettes/9840.png>)

7. Warna hitam

Warna hitam pada umumnya menunjukkan perasaan kuat, kemewahan, kematian, kejahatan, misteri, ketakutan, kesedihan, dan depresi.



Gambar 2.16. Warna Hitam

(<http://www.color-hex.com/palettes/5476.png>)

8. Warna putih

Warna putih pada umumnya menunjukkan kebersihan, kemurnian, kebaruan, keperawanan, kedamaian, kepolosan, kesederhanaan, kebaikan, dan kesempurnaan.



Gambar 2.17. Warna Putih

(<http://www.color-hex.com/palettes/5679.png>)

Menurut Holtzschue (2011), terdapat 2 tipe relasi antar warna, yaitu: *analogous color*, dan *complementary color*. Berikut penjelasannya dari setiap tipe relasi:

MULTIMEDIA
NUSANTARA

1. *Analogous colors*

Warna analogus merupakan warna yang saling berdekatan antara warna primer dan sekunder. Contohnya warna merah, oranye, dan kuning. Tipe warna analogus paling sering digunakan dalam dunia desain (hlm. 75).



Gambar 2.18. *Analogous Colors*

(<https://goo.gl/V3PXJk>)

2. *Complementary Colors*

Warna komplementer adalah warna yang saling berhadapan atau berlawanan bila dilihat dari Color Wheel. Warna komplementer biasa disebut sebagai warna kontras (hlm. 76).



Gambar 2.19. *Complementary Colors*

(<https://goo.gl/cqhNcu>)