



### **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 Yunani kuno, yaitu *animo* yang berarti hasrat, keinginan, atau minat. *Animo* juga bisa diartikan sebagai roh, jiwa, atau hidup. Hal ini berhubungan dengan kepercayaan bahwa semua benda memiliki jiwa / hidup yang biasa dikenal dengan paham Animisme.

Awal pertama kali animasi di Indonesia dimulai pada sekitar tahun 1955. Pada saat itu PPFN (Pusat Produksi Film Negara) merilis film animasi perdana penyuluhan Pemilu karya Ooq Hendronoto. Sekitar 1974 diputar film animasi pertama pensil BIC hasil kolaborasi karikaturis GM di televisi. Lalu selanjutnya dibangunlah rumah produksi animasi kartun 2D yang bernama Anima Indah. Disinilah lahir animator dari pendidikan Jepang salah satunya Denny Alaudysah. Pada tahun 1985 hingga 1990, PPFN mulai memproduksi beberapa serial kartun, Si Huma, Paman Gender, Indonesia Tanah Airku (ITA), Jendral Sudirman, Kolomenjing, dan Megatren. Tetapi judul – judul film animasi tersebut hanya menjadi arsip negara. Di periode yang sama kelompok Denny merilis beberapa animasi antara lain Empat Sekawan, Suryadi (pak Raden) dengan Timun Mas. Pada periode 90-an, muncul serial kartun 2D yang berjudul Kapten Nusantara. Di tahun inilah banyak bermunculannya studio animasi, seiring perkembangan animasi 2D, muncul pula animator yang membawa animasi 2D.

Kini animasi 2D dan 3D sudah berkembang pesat di Indonesia terlihat dari munculnya beberapa tayangan serial animasi di beberapa stasiun televisi nasional dan terdapat pula di iklan – iklan komersil dalam negeri. Selain itu dijenjang pendidikan, pada perguruan tinggi dan sekolah menengah kejuruan sudah menempatkan animasi sebagai salah satu kurikulumnya. Bahkan di Indonesia sudah memiliki AINAKI (Asosiasi Industri animasi dan Konten Indonesia), asosiasi ini bekerjasama dengan pemerintah membentuk standart kompetisi yang berlaku secara nasional guna menghadapi MEA (Masyarakat Ekonomi Asean).

Soenyoto (2017) menjelaskan bahwa animasi adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni ia terikat dengan sebuah prinsip animasi. Sedangkan teknologi adalah penunjang keilmuan dalam animasi sebagai perangkat yang dapat merekam sebuah seni animasi, contohnya kamera film ataupun video. Animasi merupakan cabang dari sinematografi yang juga memiliki disiplin ilmu film. Animasi merupakan penggerakan objek agar objek dapat terlihat hidup sehingga animasi terkesan lebih bernyawa.

## **2.2. Tokoh**

Menurut Soenyoto (2017) Tokoh adalah pembawa cerita dalam sebuah pertunjukan film animasi. Sebuah tokoh didesain berdasarkan tujuan skrip atau cerita. Tokoh merupakan hal penting dalam sebuah cerita karena tokoh memiliki ikonik dalam suatu cerita. Menurut Sheldon (2014), Tokoh memiliki peran yang penting karena cerita dengan tema dan konflik yang menarik membutuhkan sebuah tokoh sebagai fokus utama yang menjadi sasaran dalam jalannya sebuah

cerita. Su Zhao (2012) menyatakan bahwa tokoh memiliki wujud yang menyerupai manusia dan memiliki keunikan khusus. Keunikan itu dapat berupa penampilan fisik dan kepribadian yang dimiliki sebuah tokoh dalam cerita.

### **2.3. Tiga Dimensi Tokoh**

Dalam membuat karakter diperlukan cerita yang melatarbelakangi seorang Tokoh. Menurut Krawczyk dan Novak (2007), Sebuah tokoh terbentuk dari emosional yang dimiliki oleh karakter tersebut. Bukan hanya menyinggung sebuah karakter memiliki suatu ciri khas, tetapi lebih mengarah kenapa atau apa yang membuat sebuah karakter memiliki ciri khas tersebut.

#### **2.3.1. Fisiologi**

Menurut Krawczyk dan Novak (2007) fisiologi adalah bagaimana tokoh terlihat secara langsung, apakah tokoh memiliki tubuh yang tinggi, maupun pendek. Faktor – faktor secara fisik juga mempengaruhi kepribadian seorang tokoh. Seperti umur, jenis kelamin, postur tubuh, penampilan, cara berpakaian yang bisa dilihat secara langsung. Tokoh yang baik adalah tokoh yang memiliki penampilan fisik yang baik dan didukung oleh aspek psikologis yang baik juga.

Menurut Bancroft (2006) untuk mencapai visualisasi yang menarik, perancangan karakter harus didesain berdasarkan tiga bentuk dasar agar memperlihatkan ciri khas yang menunjukkan sikap dan watak dari setiap tokoh. Hal ini akan membantu tokoh dari film yang kita desain lebih mudah untuk diingat.

### 2.3.1.1. Bentuk

Menurut White (2009) kepribadian tokoh yang dibentuk dapat dipengaruhi dari segi bentuk gambar sehingga kepribadian seorang tokoh dapat direspon baik dalam sebuah film.

Menurut Tillman (2011) bentuk dasar tokoh dibagi menjadi tiga yaitu persegi, bulat dan segitiga. Setiap bentuk dasar pada tokoh memiliki ciri khas yang berbeda – beda.

#### 1. Persegi

Pesergi adalah suatu bentuk dasar yang paling banyak terdapat dalam sebuah tokoh. Pesergi memberikan pandangan atau pemikiran seorang tokoh yang jujur, dapat dipercaya, dan maskulin. Dalam pendesainan tokoh terlihat jelas bentuk pesergi pada Wajah. Jadi, Tokohistik sebuah tokoh dapat terlihat dari bentuk pada wajah.



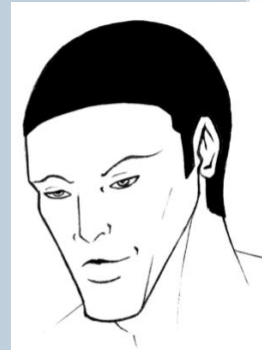
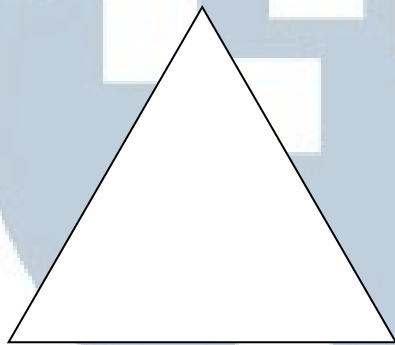
Gambar 2.1. Bentuk Persegi

(Tillman, 2011, hlm.69)

#### 2. Segitiga

Segitiga adalah sebuah bentuk dasar yang menggambarkan tokoh yang memiliki banyak energi, agresif dan merupakan tokoh aksi. Tokoh yang paling sering menggunakan bentuk wajah dasar segitiga merupakan tokoh yang

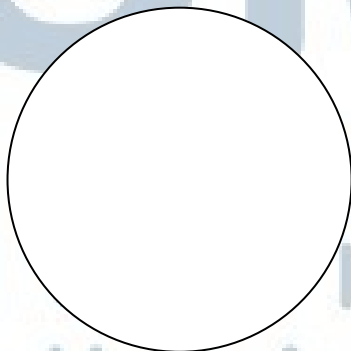
memiliki peran antagonis. Selain itu bentuk segitiga dibagi menjadi 2 jenis yaitu energi dan tempramen. Energi termasuk dinamis, perpindahan dan kecepatan. Tempramen arti sederhananya adalah tokoh yang memiliki sifat agresif dan memiliki passion dan memiliki banyak tipu daya.



Gambar 2.2 Bentuk Segitiga  
(Tillman, 2011, hlm.71)

### 3. Lingkaran

Lingkaran merupakan bentuk dasar yang menggambarkan tokoh yang terlihat seperti anak kecil, lucu dan *friendly*. Tillman (2011) mengatakan bahwa lingkaran menggambarkan tokoh yang ceria, memiliki kesatuan dan terlihat seperti anak – anak (hlm.72).



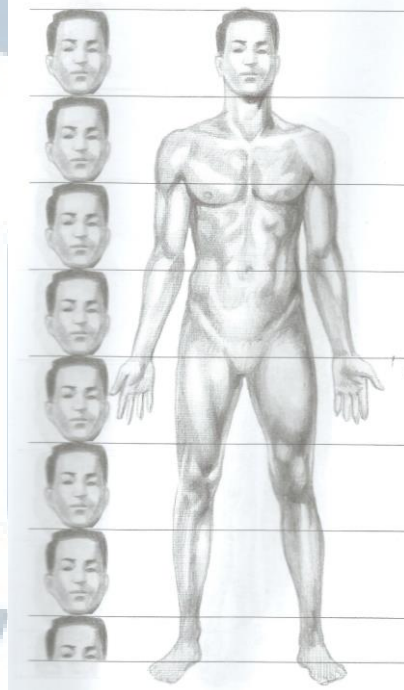
Gambar 2.3 Bentuk Lingkaran  
(Bancroft, 2006, hlm.33)

### 2.3.1.2. Proporsi Tokoh

Maharsi (2014) menjelaskan bahwa proporsi tokoh memiliki perbandingan dari ukuran kepala. Jadi seluruh tinggi seorang tokoh perbandingan tinggi 7 kepala. Fudou (2013) bentuk tubuh pria pada dasarnya bagian bahunya lebih lebar dibandingkan dengan pinggul, sedangkan untuk perempuan berlaku sebaliknya dimana bagian pinggul lebih lebar dibandingkan bahu.

#### 1. Tokoh laki – laki.

Tubuh pada tokoh laki – laki memiliki tinggi badan tujuh setengah ukuran kepala. Namun pada umumnya tinggi setiap orang berbeda bisa hampir mencapai delapan tinggi kepala ataupun hanya enam kali tinggi kepala.

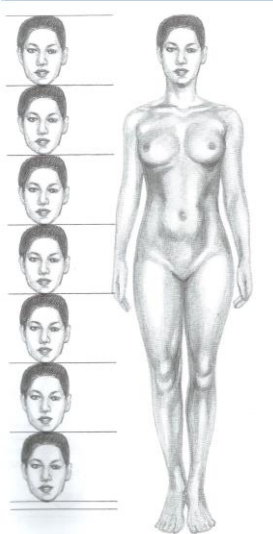


Gambar 2.4 Anatomi Tubuh Laki - Laki  
(Maharsi, 2014)

## 2. Tokoh Perempuan

Tubuh pada tokoh perempuan memiliki tinggi badan tujuh tinggi kepala.

Namun pada umumnya tokoh perempuan memiliki tinggi badan kurang dari tujuh tinggi kepala.



Gambar 2.5 Proporsi Tubuh Perempuan

(Maharsi, 2014)

### 2.3.1.3. Hirarki Character

Bancroft (2006) membagi gaya gambar tokoh berdasarkan hirarki. Hirarki merupakan pembagian tingkat tokoh berdasarkan rancangan gambar pada tokoh. Dalam suatu film biasanya terdapat gabungan dari beberapa hierarki. Bancroft membaginya menjadi enam tingkatan.

#### 1. *Iconic*

Merupakan jenis tokoh yang sangat sederhana, tidak terlalu ekspresif dan sangat *stylish*. Biasanya digambarkan dengan bentuk yang sederhana seperti bulatan hitam dengan kepala yang besar (hlm.18).





Gambar 2.6. *Iconic*  
(Bancroft, 2006, hlm.18)

### 2. *Simple*

Tokoh pada tingkat ini lebih ekspresif pada bagian wajahnya. Gaya gambar ini biasanya dipakai di televisi maupun web (hlm.18).



Gambar 2.7 *Simple*  
(Bancroft, 2006, hlm.18)

### 3. *Broad*

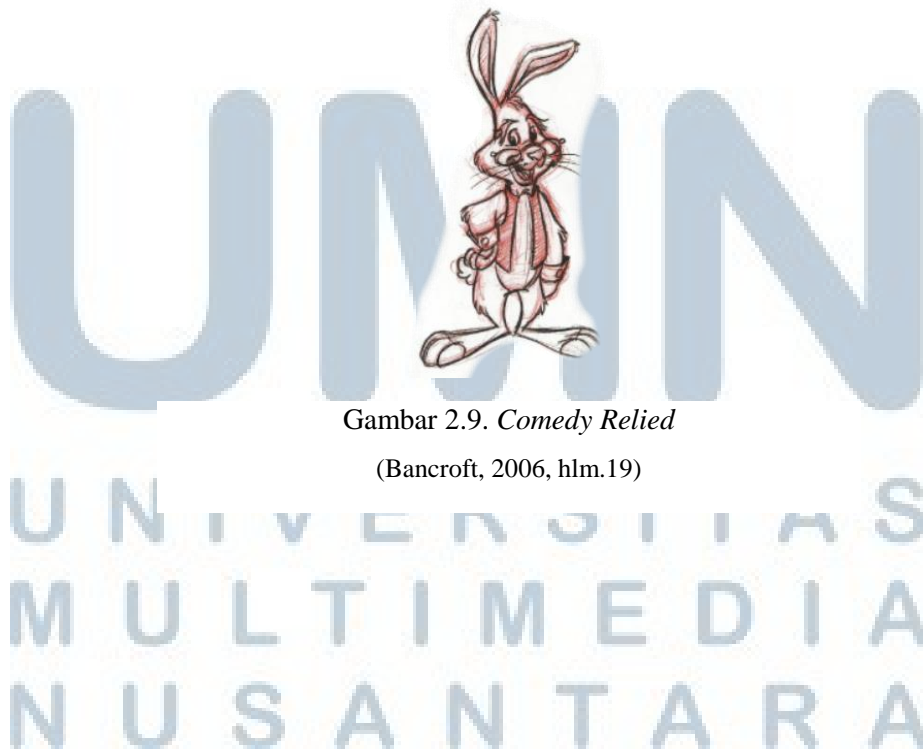
Jauh lebih ekspresif dibandingkan dengan dua *style* sebelumnya. Tokoh ini biasanya dirancang dengan mulut yang besar dan mata yang besar. Dengan ekspresinya yang berlebihan maka tokoh ini biasanya digunakan sebagai tokoh pada film humor. (hlm.19).



Gambar 2.8. *Broad*  
(Bancroft, 2006, hlm.19)

#### 4. *Comedy Relief*

Tokoh ini menyampaikan humornya dengan acting dan dialognya. dengan bentuk muka yang tidak lebih ekspresif dibanding tokoh broad. Tokoh ini membantu untuk membuat suatu alur cerita (hlm.19).



Gambar 2.9. *Comedy Relief*  
(Bancroft, 2006, hlm.19)

### 5. *Lead character*

Tokoh ini bersifat realis dalam wajah, acting dan anatomi. Hal ini dilakukan agar penonton dapat lebih memahami dan tertarik terhadap tokoh ini (hlm.20).



Gambar 2.10. *Lead Character*

(Bancroft,2006,hlm.20)

### 6. Realistik

Tokoh ini merupakan jenis tokoh yang memiliki gaya gambar yang sangat realis. Film monster yang kuat, tokoh komik dan beberapa tokoh animasi computer berada ditahapan ini. Tokoh ini hampir mirip dengan foto realis tetapi masih ada beberapa bagian desain tokoh yang mengambil bentuk karikatur (hlm.20).



Gambar 2.11. *Realistic*

(Bancroft,2006,hlm.20)

### **2.3.2. Sosiologi**

Krawczyk dan Novak (2007) mengatakan bahwa sosiologi adalah pengaruh lingkungan sekitar sebuah karakter yang memberikan pengaruh terhadap pembentukan karakter dalam tokoh. Selain itu juga dijelaskan bagaimana tokoh dapat berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya ataupun menyesuaikan dengan lingkungan yang baru. Contoh sosiologi pada karakter dapat dilihat melalui strata sosial, jenis pekerjaan, tingkat pendidikan, kehidupan rumah tangga, latar belakang orang tua, status pernikahan, agama, ras, negara, pangkat dalam suatu komunitas, hobi. Sosiologi merupakan hal terpenting dalam proses perkembangan karakter pada tokoh.

### **2.3.3. Psikologi**

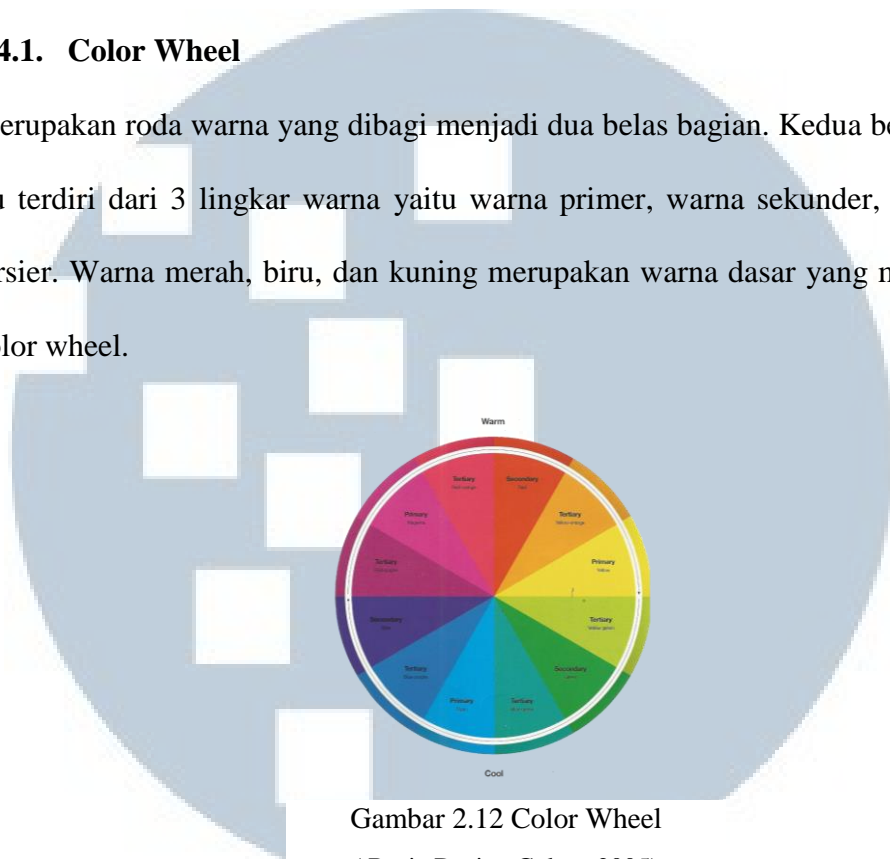
Krawczyk dan Novak (2007) menyebutkan bahwa psikologi adalah hasil dari fisiologi dan sosiologi pada sebuah tokoh. Karena setiap lingkungan sosial dan fisik dari sebuah tokoh memiliki dampak psikologi yang berbeda. Psikologi merupakan hal mutlak yang paling menentukan ciri khas tokoh. Berikut kategori yang termasuk dalam psikologi adalah kehidupan seks, ambisi, tingkat depresi, apa yang membuat tokoh depresi, bagaimana tokoh menghadapi suatu permasalahan, bagaimana tokoh bertindak dan memecahkan masalah.

### **2.4. Warna**

Hendratman (2015) Warna adalah salah satu komponen desain yang membentuk keindahan sekaligus menumbulkan persepsi psikologis, sugesti, suasana tertentu. Selain itu warna juga dapat memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan *mood* dalam suatu *scene* di film. (primer, sekunder, tersier)

### 2.4.1. Color Wheel

Merupakan roda warna yang dibagi menjadi dua belas bagian. Kedua belas bagian itu terdiri dari 3 lingkaran warna yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Warna merah, biru, dan kuning merupakan warna dasar yang membentuk color wheel.



Gambar 2.12 Color Wheel  
( Basic Design Colour,2005)

### 2.4.2. Harmoni Warna

Ambrose G., Haris P. (2005) dalam bukunya yang berjudul *Colour*, Harmoni warna merupakan keselarasan antara warna – warna yang terdapat pada roda warna. Berikut jenis – jenis harmoni warna.

#### 1. *Monochrome*

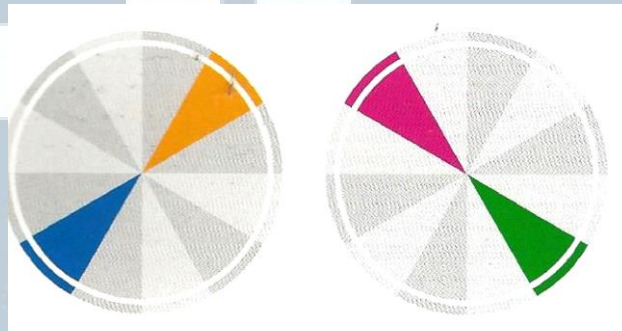
Warna yang digunakan hanya satu warna dalam roda warna.



Gambar 2.13 *Monochrome*  
(The Complete Guide To Color,2004)

## 2. Complementary

Biasa dikenal dengan kontradiksi warna, pada roda warna, warna – warna yang berkontradiksi saling berhadapan. Warna kontradiksi memiliki kontras yang sangat tinggi sehingga menimbulkan desain yang bersemangat.



Gambar 2.14. *Complementary*  
(The Complete Guide To Color,2004)

## 3. Split Complementary

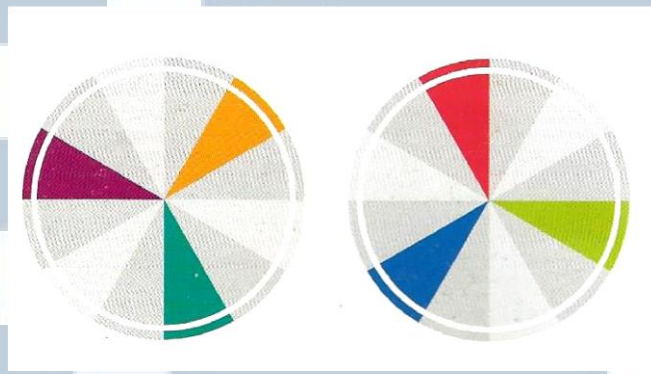
Tersusun atas 3 warna yang terdapat dalam roda warna. Warna – warna tersebut adalah dua warna yang berdekatan dan satu warna yang berkontradiksi / bersebrangan dengan kedua warna tersebut.



Gambar 2.15 *Split Complementary*  
(The Complete Guide To Color,2004)

#### 4. *Triads*

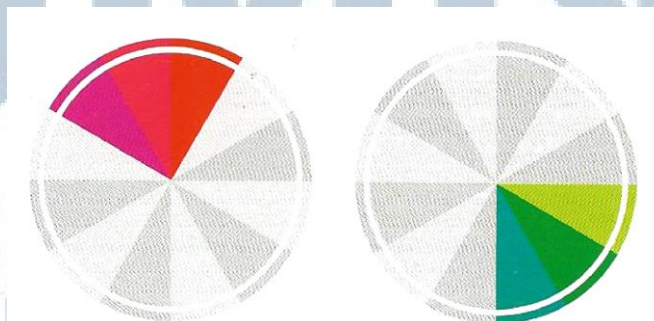
Warna *triad* menggunakan 3 susunan warna yang memiliki perbedaan jarak 3 warna dalam roda warna. Ketiga warnanya saling berkontras. Warna pada *triad* menunjukkan ketegangan kepada penikmatnya.



Gambar 2.16 *Triads*  
(The Complete Guide To Color,2004)

#### 5. *Analogus*

Tersusun atas 2 warna yang berdekatan dengan warna yang kita inginkan. *Analogus* lebih mengutamakan harmoni dan pencampuran warna yang alami.



Gambar 2.17 *Analogus*  
(The Complete Guide To Color,2004)

### 6. *Mutual Complements*

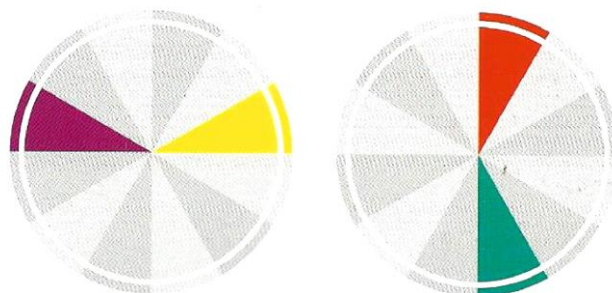
Percampuran antara *triad* dengan *complementary* yang menjadi titik tengahnya diantaranya.



Gambar 2.18 *Mutual Concept*  
(The Complete Guide To Color,2004)

### 7. *Near Complements*

Salah satu warna pada skema ini berbatasan dengan warna komplement dari warna yang dipilih.

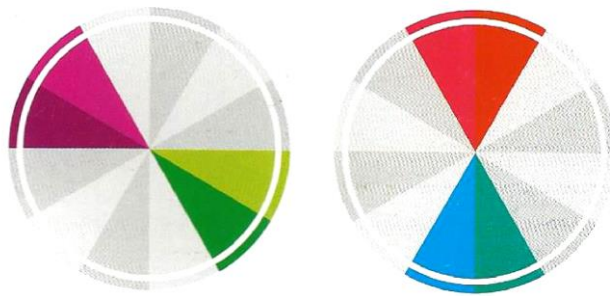


Gambar 2.19 *Near Complements*  
(The Complete Guide To Color,2004)



### 8. *Double Complement*

Gabungan dari dua warna komplementer.



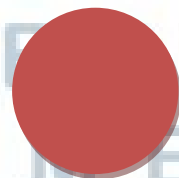
Gambar 2.20 *Double Complement*  
(The Complete Guide To Color,2004)

### 2.4.3. Psikologi Warna

Psikologi warna adalah kaitan warna dengan psikologi yang ada pada manusia. Karena warna dapat merepresentasikan *mood* / suasana hati ataupun merepresentasikan pesan tertentu.

#### 1. Merah

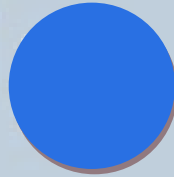
Warna Merah merupakan representasi dari Api. Maka dari itu citra pada warna merah memperlihatkan emosi yang kuat, energi keberanian, perjuangan, gairah, nafsu, aktif, agresif, dominasi, panas dan berbahaya. Warna ini tidak di anjurkan digunakan pada ruangan negosiasi, rumah sakit, kantor polisi, ruang rapat.



Gambar 2.21 Merah

## 2. Biru

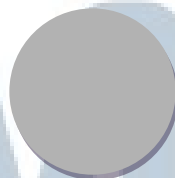
Warna biru merepresentasikan Langit. Warna biru memiliki citra yang kooperatif, cerdas, tenang, bijaksana, *integrative*, banyak teman, kaku, keras, perasa dan serius.



Gambar 2.22 Biru

## 3. Abu – abu

Warna abu-abu merupakan representasi dari batu. Warna ini memberikan kesan netral kesederhanaan, tidak jelas, tidak peduli, sedih, tidak menarik. Pada kantor dan studio jika menggunakan warna ini dapat membantu merangsang kecerdasan dan kreativitas.



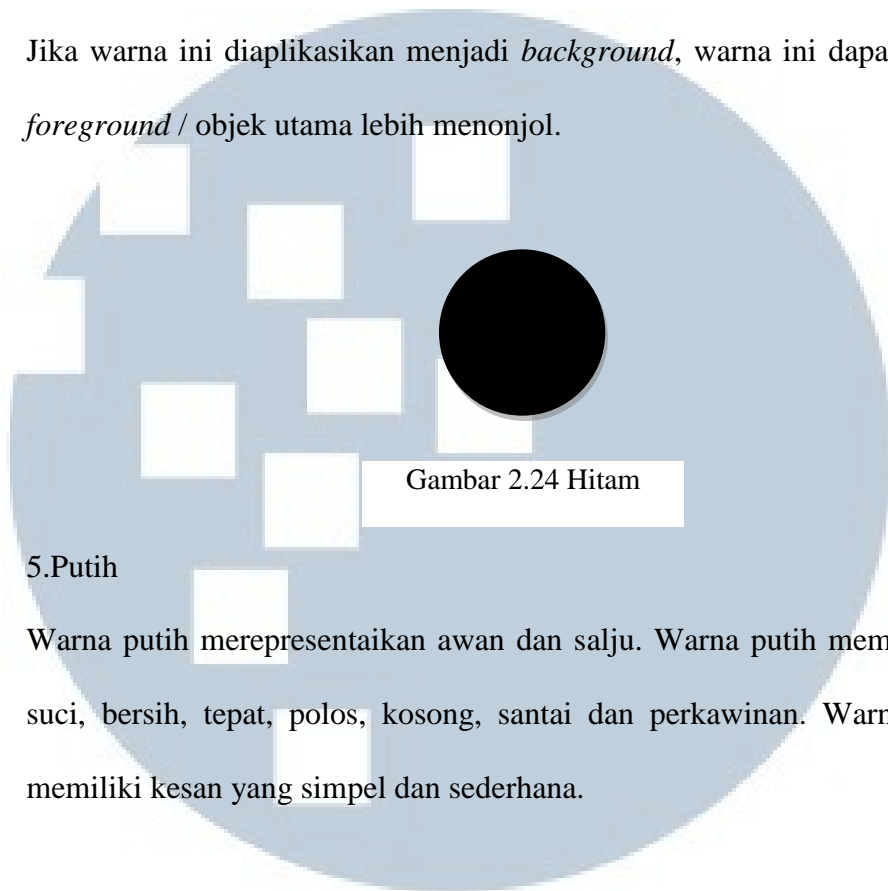
Gambar 2.23 Abu -Abu

## 4. Hitam

Warna hitam merepresentasikan arang. Warna ini memberikan kesan kepatuhan, power, kemakmuran, canggih, tidak bersalah, sederhana, abadi, simbol kejahatan kemarian horror, misteri alam gaib, ketakutan dan berduka.

Warna hitam dapat biasanya membuat ruangan menjadi tampak lebih kecil.

Jika warna ini diaplikasikan menjadi *background*, warna ini dapat membuat *foreground* / objek utama lebih menonjol.



Gambar 2.24 Hitam

#### 5. Putih

Warna putih merepresentasikan awan dan salju. Warna putih memiliki kesan suci, bersih, tepat, polos, kosong, santai dan perkawinan. Warna ini juga memiliki kesan yang simpel dan sederhana.



Gambar 2.25 Putih