



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. 2D Animation

Klazema (2014) menyatakan bahwa Animasi 2D adalah salah satu tipe animasi yang dibuat pada media dua dimensi. Animator 2D tidak lagi terbatas menggunakan hanya sebuah pensil dan kertas, tetapi saat ini sudah menggunakan media digital untuk membuat animasi. Di luar itu, menurut Schwulst (2014) Animasi 2D memiliki bermacam-macam teknik baik tradisional maupun digital. Contoh animasi 2D tradisional seperti *'flipbook'*, *'rotoscope'*, *'cell animation'* dan yang lainnya. Teknik digital yakni pembuatan animasi menggunakan teknologi komputer beserta alat lainnya yang mendukung pengerjaannya.



Gambar 2.1. Animasi 2D The Little Mermaid by Disney

(https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/images/image_3211c2a6.jpeg, n.d.)

2.2. Perancangan Tokoh

Menurut Sullivan (2013), tokoh yang baik harus dapat dengan mudah dikenal dan memiliki hubungan yang ada pada setiap orang, juga bentuk serta siluet yang jelas, menggambarkan sifat dari tokoh tersebut, menyenangkan untuk ditonton,

atribut tambahan yang dapat mendukung jalur cerita dan harus dapat menjalankan cerita sesuai dengan perannya (hlm. 102)

2.2.1. *Three Dimensional Character*

Tillman (2011) menyatakan bahwa '*Three Dimensional Character*' merupakan hal yang penting bagi pembentukan tokoh karena dengan mengetahui latar belakang suatu tokoh, orang bisa merasakan keterkaitan tokoh tersebut dengan dirinya. Sifat tersebut telah ada pada diri setiap manusia sejak dari dahulu hingga sekarang, sehingga '*Three Dimensional Character*' menjadi hal yang penting dan perlu diperhatikan (hlm. 27).

Menurut Egri (2007) Manusia secara umum memiliki tiga dimensi dalam dirinya, dimana dengan mempelajari ketiga dimensi ini manusia dapat dimengerti sepenuhnya (hlm. 33-34). Berikut '*Three Dimensional Character*' yang dimaksud Egri:

1. Fisiologis, adalah dimensi yang membahas fisik yang terlihat. Dimana aspek visual yang terlihat oleh mata seperti badan, pakaian, rambut, wajah, tanda yang spesial, gestur dsb.
2. Sosiologis, adalah dimensi yang membahas lingkup sosial tokoh. Hal ini menjelaskan posisi tokoh di lingkungan sosial, seperti bagaimana ia dibesarkan, dimana tokoh tinggal, dari keluarga apa dsb.

3. Psikologis, adalah dimensi yang membahas sikap dan jiwa tokoh. Seperti kepercayaan, perilaku, kepintaran, temperamental tokoh yang mudah marah atau tidak dsb.

Diluar itu '*Three Dimensional Character*' memiliki hubungan erat dengan bentuk, dimana setiap bentuk dapat memudahkan menentukan sifat dan latar belakang dari tokoh (Bancroft, 2016). (hlm. 52).

2.2.2. Umur

Menurut Sloan (2015), menentukan umur dari tiap tokoh yang akan dirancang dapat mempertegas dan membantu desainer menciptakan visual yang kuat dalam penggambaran tokoh. Biasanya untuk tokoh yang berumur muda, ada ciri seperti berikut: Dahi yang lebar, mata yang besar, mulut yang kecil, dagu kecil, hidung yang kecil, dan bentuk wajah yang mungil. Selain itu penentuan umur juga akan terlihat dari tekstur kulit, tipe wajah (contohnya feminim) dan hal lainnya.

2.2.3. Hirarki

Hal penting sebelum mulai merancang tokoh, adalah menentukan hirarki setiap tokoh. Menurut Bancroft (2016), Hirarki digunakan untuk mendapatkan perbedaan gaya yang ingin dicapai oleh desainer. Berikut macam-macam hirarki dalam perancangan tokoh:

1. *Iconic*: Desain sangat sederhana dan simpel. Biasanya tidak ekspresif, dan lebih cenderung kepada gaya yang unik. Memiliki fitur muka yang sangat sederhana

seperti mata yang berbentuk bulat saja. Contoh: Desain awal tokoh '*Mickey Mouse*' dan '*Hello Kitty*'.

2. *Simple*: Desain ini juga cenderung lebih mengarah ke gaya yang unik, tapi lebih ekspresif pada ekspresi wajah dibandingkan *Iconic*. Biasanya gaya ini digunakan pada serial di TV. Contoh: *Fred Flinstone*, *Dexter's Lab*.

3. *Broad*: Gaya ini lebih ekspresif lagi dibanding kedua gaya sebelumnya. Biasanya didesain bukan untuk kebutuhan akting tokoh, tetapi lebih ke arah visual yang lucu dan unsur komedi tokoh itu sendiri. Untuk menekankan kesan humor, biasanya tokoh yang menggunakan gaya ini punya mata dan mulut yang besar. Contoh: *Roger Rabbit*, *The wolf (Tex Avery)*.

4. *Comedy Relief*: Untuk gaya ini, tidak menekankan pada ekspresi wajah tokoh lagi melainkan dengan akting dan dialog dari tokoh. Sehingga desain tidak terlalu jauh dari realitasnya. Biasanya digunakan untuk desain tokoh '*sidekick*', yang membutuhkan unsur komedi tapi juga akting yang menarik dilihat. Contoh: *Nemo*, *Mushu*.

5. *Lead Character*: Desainnya sudah sangat realistik pada ekspresi wajah, akting dan anatomi tubuhnya. Penonton biasanya memiliki relasi kepada desain seperti ini, oleh karena itu tokoh harus dapat memproyeksikan kegiatan yang mirip seperti makhluk yang digambarkan dengan baik. Tokoh harus memiliki proporsi yang realistik beserta ekspresi wajah yang ekspresif. Contoh: *Sleeping Beauty*, *Cinderella*.

6. *Realistic*: Desain di level ini sudah merupakan penggambaran realisme yang paling realistik dan nyata. Biasanya digunakan untuk efek kuat monster dalam

film, tokoh pada komik dan beberapa animasi yang menggunakan grafik komputer. Contoh: Tokoh-tokoh komik, Putri di film *Shrek*.

2.2.4. *Visual Style*

Menurut Sloan (2015) *visual style* atau dapat diartikan gaya visual dalam desain tokoh dapat membantu desainer untuk membangun imej tokoh sesuai dengan sifat serta karakteristiknya. Hal ini memberikan gambaran umum sebuah tokoh kepada audiens yang melihatnya, sehingga akan membantu menimbulkan kesan pertama tentang tokoh tersebut. Gaya visual sendiri terbagi menjadi beberapa tipe:

1. Abstrak: Gambar yang terdiri dari dasar elemen-elemen visual seperti garis, bentuk, dan warna. Elemen yang ada biasanya didesain untuk menyampaikan kesan atau pesan, dengan menggabungkan realita ataupun hanya sebatas makna lain.
2. Fotografik: Gambar biasanya merepresentasikan realita seperti gambar fotografik sebenarnya. Tokoh dibuat menyerupai orang nyata dan benar-benar seperti realita yang ada.
3. Simbolik: Gambar biasanya direpresentasikan melalui simbol visual. Seperti penggunaan simbol dan bentuk yang sangat sederhana juga minimalis. Contohnya penggunaan lingkaran dan titik di dalamnya ditambah garis lengkung yang sudah dapat menggambarkan wajah manusia.

Gaya visual ternyata juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti:

1. Waktu: Waktu atau periode disini dimaksud sebagai perkembangan gaya dalam diri seniman. Sejalan dengan perkembangan di setiap masanya, seniman juga akan terpengaruh dengan sekelilingnya.
2. Lokasi: Setiap daerah memiliki pengaruh terhadap gaya visual masing-masing, yang dapat mempengaruhi gaya seniman tersebut tinggal atau daerah yang berpengaruh di saat itu.
3. Pergerakan Seni: Baik lokasi dan waktu mempengaruhi perkembangan seni, sehingga akan muncul beberapa aliran seni yang dapat memberikan pengaruh gaya visual uniknya masing-masing. Seperti Kubisme, Dadaisme, Ekspresionisme, dan lainnya.
4. Gaya Individual/Studio: Biasanya dengan melihat gaya dari berbagai *artist* baik dari studio besar ataupun individu yang mandiri. Secara tidak langsung desainer dapat terinspirasi dan akan mengembangkan gayanya sendiri.
5. Genre: Dengan pembagian genre, gaya visual juga dapat menyesuaikan setiap genre tersebut. Hal ini berhubungan juga dengan periode dan lokasi dimana biasanya genre akan menggambarkan hal tersebut.
6. Kultur dan Subkultur: Saat ini kultur dan subkultur dari suatu daerah sangat mempengaruhi gaya visual juga. Contohnya gaya yang lucu dan imut dari jepang bisa sering dipakai untuk desain tokoh dan juga branding.

7. Audiens: Selain hal-hal diatas, tentunya desainer juga harus memperhatikan bagaimana reaksi dan selera dari orang-orang atau audiens. Karena setiap audiens memiliki perbedaannya dan selera masing-masing.

2.2.5. Bentuk

Menurut Tillman (2011) bentuk yang digunakan dalam membentuk tokoh baik pada anatomi atau wajah, dapat memberikan kesan berbeda pada setiap tokoh. (hlm.73).



Gambar 2.2. Persegi, Lingkaran, dan Segitiga

(<http://guidetodrawing.com/site/assets/files/1040/1.530x0-is.jpg>, n.d.)

Diluar itu, Bancroft (2016) menjelaskan makna dibalik tiga bentuk dasar yakni:

1. Persegi: Biasanya menggambarkan tokoh yang dapat dipercaya dan kuat. Selain itu makna lainnya yakni jujur, maskulinitas, kesetaraan, kenyamanan, keteraturan, dan stabilitas.



Gambar 2.3. Penerapan Bentuk Persegi
(*Creating Character With Personality/Bancroft Tom*)

2. Segitiga: Biasanya menggambarkan tokoh yang mencurigakan dan sering dipakai dalam penerapan tokoh yang memiliki peran jahat. Makna lainnya yakni agresif, energi, konflik, ketegangan, dan mengendap-endap.



Gambar 2.4. Penerapan Bentuk Segitiga

(*Creating Character With Personality / Bancroft Tom*)

3. Lingkaran: Biasanya menggambarkan tokoh yang bersahabat dan lucu. Makna lainnya yakni kebersamaan, proteksi, kekanak-kanakan, membuat menjadi nyaman, kelengkapan, keanggunan, dan kesenangan.



Gambar 2.5. Penerapan Bentuk Lingkaran

(*Creating Character With Personality/Bancroft Tom*)

Ukuran setiap bentuk juga memiliki pengaruh kuat dalam visual tokoh.

Hal ini dapat dilakukan dengan membuat variasi dalam ukuran bentuk anatomi

tokoh. Dengan melakukan hal ini, tokoh akan tampak lebih menarik, tidak membosankan, serta lebih dinamis (Bancroft, 2016). (hlm. 36).

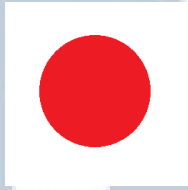
2.2.6. Proporsi

Proporsi tubuh merupakan salah satu poin penting dalam perancangan tokoh. Sloan (2015) berpendapat bahwa dengan proporsi, suatu tokoh dapat dibedakan serta akan memiliki penggambarannya sendiri sesuai dengan hubungan antar tokoh. Biasanya jika tokoh manusia, pengukuran ideal adalah menggunakan rasio kepala manusia dijejerkan pada ukuran tubuh nantinya. Seperti perbedaan manusia dewasa yang menggunakan rasio 8 kepala, sedangkan untuk anak-anak hanya punya rasio 4 atau 5 kepala.

Proporsi sendiri tidak selalu mengikuti ukuran nyata dari tubuh manusia, beberapa menggambarkan improvisasi tokoh yang unik tetapi tetap menggunakan prinsip utama proporsi yakni setiap proporsi dapat memberi kesan tertentu. Contohnya tokoh *Sackboy* dari permainan *Little Big Planet*, yang memiliki hanya rasio 2 kepala tetapi tidak memiliki umur sesungguhnya baik dewasa maupun anak-anak. *Sackboy* sengaja digambarkan seperti itu walau tanpa penggambaran manusia nyata, hal ini untuk menekankan sisi kelucuan dan kekanakannya tanpa perlu mengikuti model manusia yang sebenarnya.

2.2.7. Warna

Tillman (2011) menyatakan bahwa warna memberikan efek yang sangat penting, karena setiap orang merasakan bagaimana hubungan setiap tokoh dengan warna berbeda dengan dirinya memiliki efek yang berbeda. (hlm. 110). Berikut jenis-jenis warna beserta dengan makna dibaliknya: (hlm. 112-114).

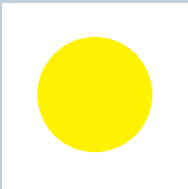


Gambar 2.6. Merah

(Sumber: dokumentasi pribadi)

1. Merah

Membangkitkan rasa aksi, kepercayaan diri, keberanian, kebugaran, energi, perang, bahaya, kekuatan, determinasi, gairah, keinginan, kemarahan, dan cinta.

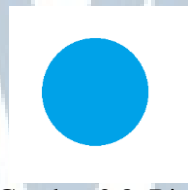


Gambar 2.7. Kuning

(Sumber: dokumentasi pribadi)

2. Kuning

Membangkitkan rasa kebijaksanaan, kebahagiaan, kesenangan, waspada, rasa sakit, kecemburuan, pengecut, kenyamanan, aktif, optimis, dan kewalahan.

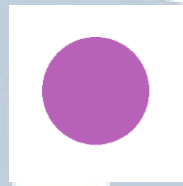


Gambar 2.8. Biru

(Sumber: dokumentasi pribadi)

3. Biru

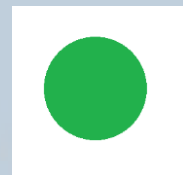
Membangkitkan rasa kepercayaan diri, loyalitas, kebijaksanaan, intelektual, kepercayaan, penyembuhan, rasa saling pengertian, kelembutan, ilmu pengetahuan, integritas, keseriusan, dingin, dan kesedihan.



Gambar 2.9. Ungu
(Sumber: dokumentasi pribadi)

4. Ungu

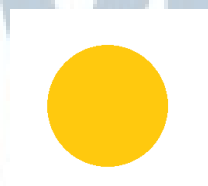
Membangkitkan rasa elegan, kemewahan, misteri, independen, kreatifitas, sihir, ambisi, kekayaan, dan rasa respek.



Gambar 2.10. Hijau
(Sumber: dokumentasi pribadi)

5. Hijau

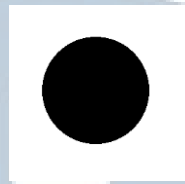
Membangkitkan rasa alam, harmoni, kesegaran, durabilitas, uang, fertilitas, kemewahan, masa muda, rasa sakit, dan relaksasi.



Gambar 2.11. Jingga
(Sumber: dokumentasi pribadi)

6. Jingga

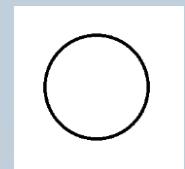
Membangkitkan rasa keceriaan, antusiasme, kreatifitas, keterkejutan, kebahagiaan, determinasi, atraksi, dan keberanian.



Gambar 2.12. Hitam
(Sumber: dokumentasi pribadi)

7. Hitam

Membangkitkan rasa kekuatan, elegan, formalitas, kematian, kejahatan, ketakutan, berduka, misteri, depresi dan kehormatan.



Gambar 2.13. Putih
(Sumber: dokumentasi pribadi)

8. Putih

Membangkitkan rasa kemurnian, baru, kedamaian, virginitas, rasa tidak bersalah, kebaikan, cahaya, kesempurnaan dan simplisitas.

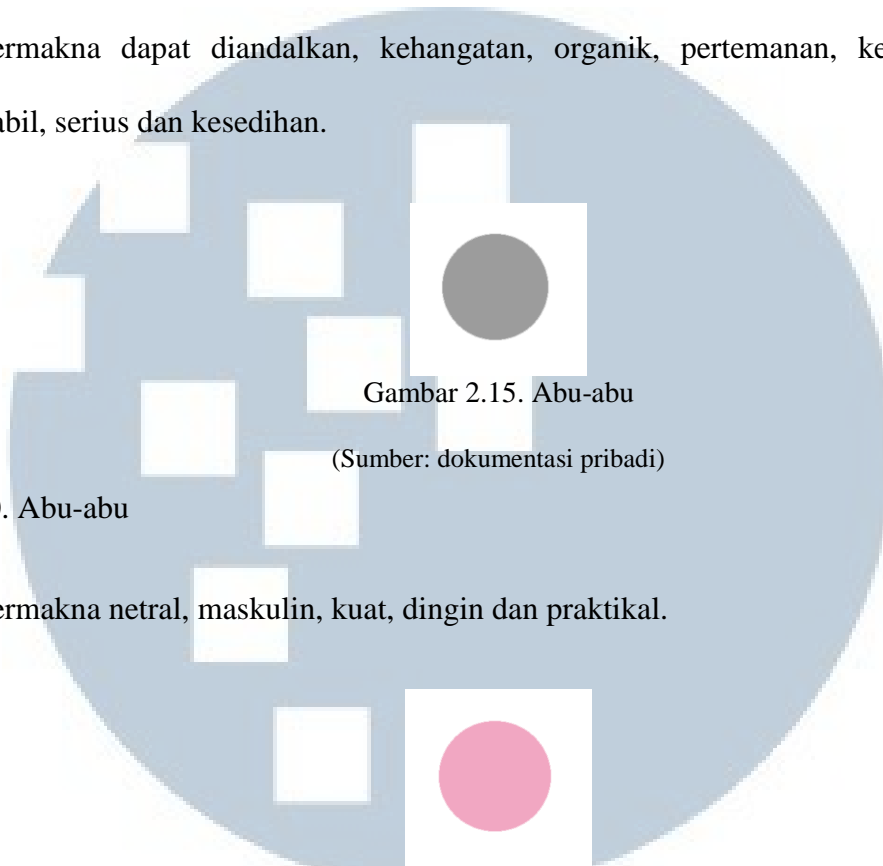
Selain itu Meghamala & Sushma (2016) menjelaskan bahwa diluar warna tersebut terdapat warna lain seperti coklat, abu-abu dan merah muda yang juga memiliki arti tersendiri. (hlm. 124).



Gambar 2.14. Cokelat
(Sumber: dokumentasi pribadi)

9. Cokelat

Bermakna dapat diandalkan, kehangatan, organik, pertemanan, kenyamanan, stabil, serius dan kesedihan.



Gambar 2.15. Abu-abu

(Sumber: dokumentasi pribadi)

10. Abu-abu

Bermakna netral, maskulin, kuat, dingin dan praktikal.

Gambar 2.16. Merah Muda

(Sumber: dokumentasi pribadi)

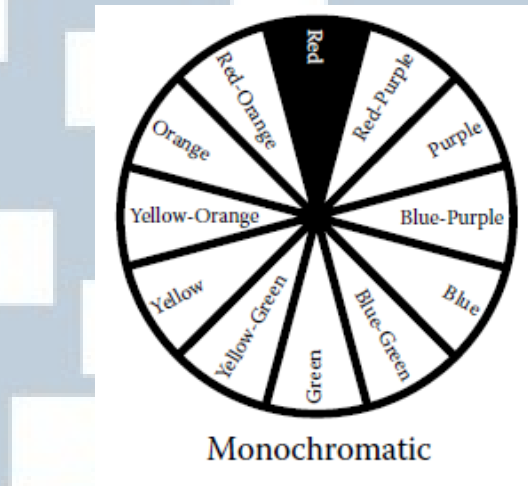
11. Merah Muda

Bermakna romantis, lembut, kehangatan, peduli, menenangkan dan feminim. Kargere (2008) menambahkan bahwa warna merah muda apabila digunakan dalam pewarnaan pastel, dapat lebih memberikan kesan feminim yang sangat jelas. (hlm. 12).

2.2.7.1. Hubungan Warna

Warna satu sama lainnya juga memiliki hubungan dengan penerapan warna yang berbeda-beda, maka akan berbeda pula makna atau kesan yang tersampaikan. Hal ini penting juga dalam perancangan tokoh karena dengan warna tertentu sifat ataupun gambaran tiap tokoh dapat tersampaikan. Berikut beberapa skema warna

yang digunakan berdasarkan pendapat Sloan (2015), untuk membantu perancangan dari desain tokoh:



Gambar 2.17. Skema *Monochromatic*
(*Color Harmony 2/Sloan, Robin J.S.*)

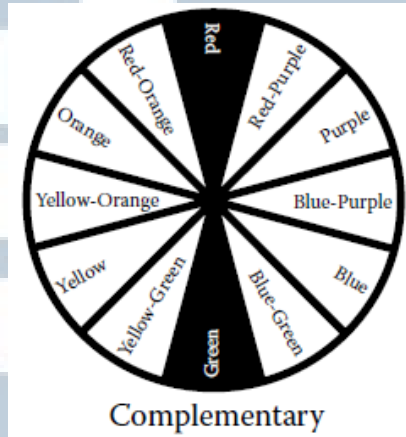
1. *Monochromatic*: Warna yang digunakan hanya berfokus di satu warna saja, dan yang diganti hanya titik terang seperti hitam-putihnya.



Gambar 2.18. Skema *Analogous*
(*Color Harmony 2/Sloan, Robin J.S.*)

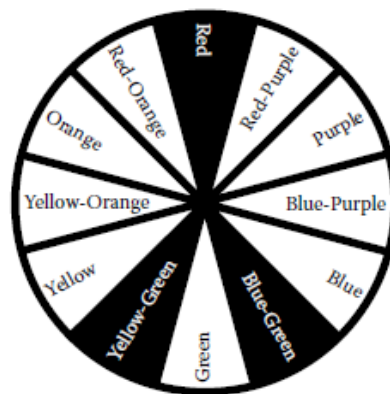
2. *Analogous*: Penggunaan warna yang sejalan atau bisa dikatakan berlanjut dari satu warna ke warna lainnya secara searah. Biasanya warna yang ada

ditengah akan menjadi warna utama. Penggunaan skema ini dapat memberikan kesan harmoni dan berurutan.



Gambar 2.19. Skema *Complementary*
(*Color Harmony 2/Sloan, Robin J.S.*)

3. *Complementary*: Warna yang digunakan yakni adalah warna yang bersebrangan satu sama lain, sehingga menimbulkan kesan kontras yang dapat menjadikan tokoh lebih menarik juga.



Gambar 2.20. Skema *Split Complementary*
(*Color Harmony 2/Sloan, Robin J.S.*)

4. *Split Complementary*: Mirip seperti *Compelementary*, tetapi warna yang bersebrangan ada satu lagi yakni salah satu warna kontras yang berdekatan tapi tetap menggunakan prinsip yang sama.



Gambar 2.21. Skema *Double Complementary*
(*Color Harmony 2/Sloan, Robin J.S.*)

5. *Double Complementary*: Warna kontras yang digunakan berpasangan, dimana ada dua warna yang masing-masing juga memiliki warna bersebrangan sehingga akan ada variasi warna kontras yang lebih luas tapi biasanya akan saling melengkapi



Gambar 2.22. Skema *Triadic*
(*Color Harmony 2/Sloan, Robin J.S.*)

6. *Triadic*: Terakhir adalah penggunaan tiga warna yang biasanya memiliki jarak tiga warna ke warna lain sehingga terlihat perbedaan mencolok tapi tidak sepenuhnya penggambaran kontras seperti sebelumnya. Hal ini dapat memberikan efek yang *vibrant* dan kuat, tapi biasanya tidak mudah diterapkan karena satu sama lain memiliki dominan dan menciptakan efek yang kurang enak dilihat terkadang.

2.2.8. Appeal

Dalam perancangan tokoh, Sloan (2015) menambahkan bahwa daya tarik atau *appeal* suatu tokoh dapat menarik perhatian audiens. Hal ini dipengaruhi oleh: Kharisma setiap tokoh, sifat, keseimbangan antara kedua hal itu, tampilan visual yang menarik. Kualitas tokoh akan terlihat dari penggambaran unsur-unsur tersebut. Dengan mengaplikasikan hal di bawah ini, desainer tokoh dapat merancang tokoh yang menarik:

1. Menentukan gaya visual yang cocok dan tepat dalam rancangan.
2. Pemilihan warna yang menarik, serta dapat menggambarkan tokoh itu sendiri dan hubungannya dengan yang lain.
3. Perbandingan tokoh dengan menggunakan siluet yang dapat mudah membedakan satu sama lainnya.
4. Proporsi tubuh, ekspresi, dan fitur pada wajah juga sangat membantu memberi daya tarik pada tiap tokoh sesuai perannya.

2.2.9. Aksi, Gestur, dan Atribut Tambahan

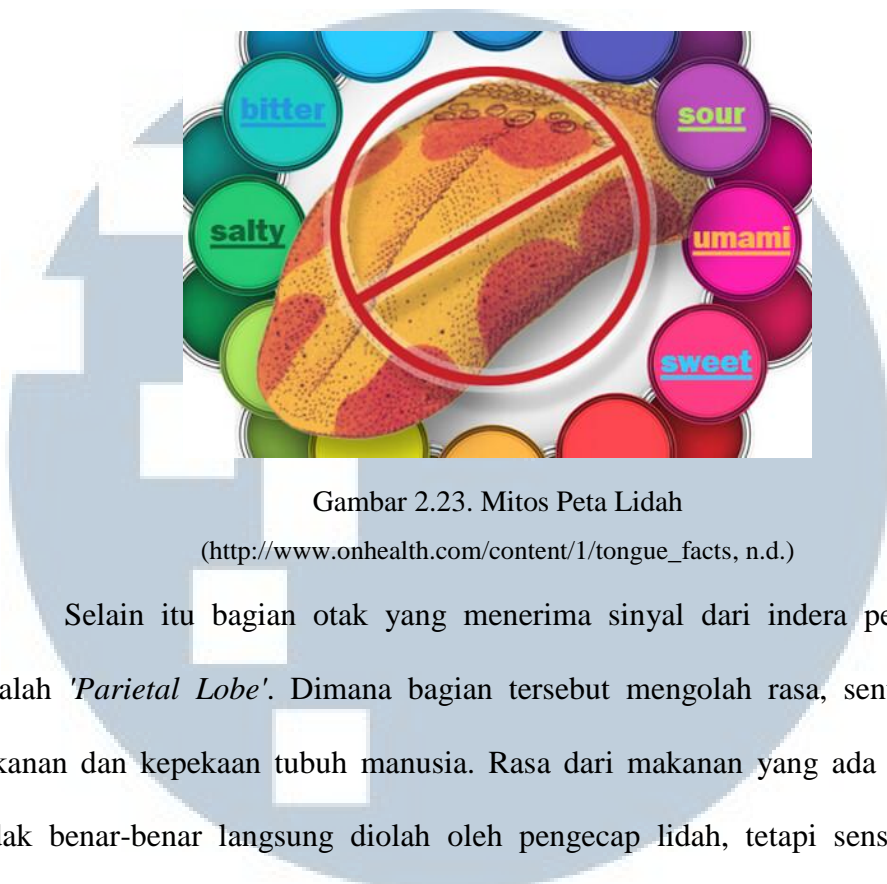
Selanjutnya Sullivan (2013) mengatakan apabila tokoh telah ditentukan latar belakang maupun visualnya, perlu dipikirkan bagaimana gestur dan atribut yang

memadai dari tokoh itu sehingga cocok dengan alur cerita serta peran yang nanti akan dilakukan. Hal ini penting karena ekspresi serta gestur dari tokoh akan mencerminkan sifat dari tokoh tersebut dalam cerita. Juga penambahan atribut yang pas sesuai dengan khas dari setiap tokoh, harus menyesuaikan dengan cerita dan efektivitasnya. (hlm. 109-110).

2.3. Rasa

Oxford Dictionary (n.d.) menyatakan rasa adalah sensasi yang diterima oleh mulut dan kerongkongan saat melakukan kontak dengan suatu objek atau makanan. Menurut Pubmed (2012) Rasa adalah sekumpulan sensasi yang dirasakan oleh manusia dan selalu kita alami dalam kehidupan sehari-hari. Kumpulan sensasi tersebut bisa didapat dari indera pengecap. Rasa yang dihasilkan oleh lidah, dipengaruhi oleh bagaimana temperatur makanan, jenis makanan, dan pencampuran dari makanan yang akhirnya menghasilkan pencampuran rasa. Menurut Ikeda (1909) Rasa sendiri terbagi menjadi manis, asin, pahit, asam, dan satu lagi rasa kelima yang ditemukan yaitu '*umami*'.

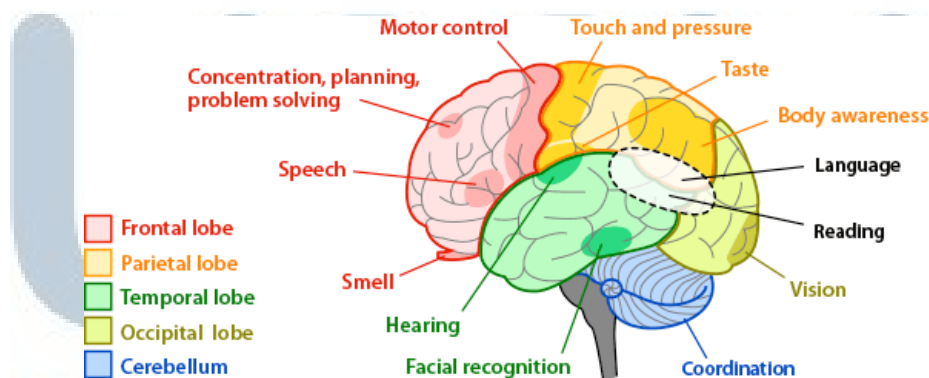
Daller (2016) menyatakan bahwa penelitian telah membuktikan peta pada lidah yang membagi kelima rasa tersebut ternyata hanyalah mitos belaka atau dapat dikatakan tidak ada. Manusia dapat merasakan rasa-rasa di bagian lidah manapun, dan tidak terbagi di daerah lidah tertentu.



Gambar 2.23. Mitos Peta Lidah

(http://www.onhealth.com/content/1/tongue_facts, n.d.)

Selain itu bagian otak yang menerima sinyal dari indera perasa lidah adalah '*Parietal Lobe*'. Dimana bagian tersebut mengolah rasa, sentuhan atau tekanan dan kepekaan tubuh manusia. Rasa dari makanan yang ada pada lidah tidak benar-benar langsung diolah oleh pengecap lidah, tetapi sensor dikirim dahulu pada otak bagian '*Parietal Lobe*' yang akhirnya dapat membuat manusia merasakan rasa makanan tadi (Szymik, 2011).



Gambar 2.24. Bagian Otak

(<http://askbiologist.asu.edu/brain-regions>, n.d.)

Brillat-Savarin (2012) berpendapat bahwa sebenarnya rasa tidak terbatas pada satu atau dua jenis saja, tetapi tergabung dan tidak terbatas. Dikarenakan rasa

yang dirasakan saat makan atau mencoba, satu demi satu datang dan membuat rasa sebelumnya melemah atau membur. Sehingga hal ini menyebabkan tidak terbatasnya rasa pada makanan. Selain itu tiap rasa juga tidak memiliki penjelasan yang benar-benar tepat, dikarenakan berbedanya kebiasaan dan referensi rasa yang berbeda oleh setiap orang. Orang cenderung membagi rasa menjadi sensasi yang dapat ditolerir, seperti manis dan asin; dan yang tidak dapat ditolerir seperti pahit dan asam, dikarenakan menghasilkan perasaan tidak nyaman terhadap setiap orang.

