



### **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 2D

Winder dan Dowlatabadi (2011) menjelaskan bahwa animasi 2D terbagi menjadi dua kategori yaitu animasi 2D secara tradisional dan animasi 2D secara *digital* (hlm. 247). Mereka menambahkan, bahwa dalam animasi 2D tradisional, animator membuat karakter, pergerakan, dan efek secara manual yaitu dengan menggambar secara *frame by frame*. *Frame by frame* yang dimaksud adalah seorang animator harus menggambar setiap pergerakan pada tiap frame di setiap detik.

Secara teknis, animasi 2D tradisional dapat dibuat menggunakan *digital tablet* dan pensil tergantung dari kepentingan produksi. Berbeda dengan animasi 2D tradisional, animasi 2D *digital* menggunakan perangkat lunak komputer dalam membuat karakter, props, dan pergerakannya. Dalam produksinya semua aset dibuat terpisah agar bisa digunakan kembali. Karakter yang dibuat pun diberi tulang atau *rigged* agar menggerakannya bisa lebih mudah dan tidak harus digambar ulang pada tiap framenya (hlm. 248).

Dalam membuat animasi 2D, Davis (2006) menjelaskan bahwa seorang animator harus memiliki pengetahuan yang cukup luas mengenai gerak dan perilaku manusia pada umumnya. Hal tersebut sangat penting karena dalam membuat suatu animasi, pergerakan yang dilakukan suatu karakter adalah pergerakan yang juga umum dilakukan oleh manusia di dunia nyata. Suatu

karakter bergerak dan berekspresi sesuai dengan peranan yang dilakukannya berdasarkan skenario.

Elemen penting lainnya adalah ritme dan pemilihan waktu yang membuat gerakan animasi terlihat lebih menarik dan realistis. Selain itu, hal lain yang mendukung animasi 2D agar lebih baik adalah pengetahuan akan bentuk tubuh dan anatomi manusia maupun hewan. Dengan mengetahui dan mendalami anatomi tersebut, animasi akan terlihat lebih realistis terutama dalam pembuatan film animasi 2D tradisional karena seorang animator akan membuat banyak gambar pada tiap *frame* (hlm. 25).

## **2.2. Tokoh**

Haglund (2012) mengatakan bahwa setiap cerita tentunya harus memiliki tokoh yang dapat membawa audiens untuk peduli pada setiap tokoh tersebut. Suatu tokoh harus bisa mendapatkan perhatian audiens agar mereka dapat merasakan kehadirannya pada cerita (hlm. 10). White (2006) menegaskan bahwa tokoh merupakan peranan besar dalam suatu cerita. Dalam animasi, tokoh merupakan suatu aktor yang dianimasikan sesuai dengan kebutuhan cerita (hlm. 30).

White menambahkan bahwa tokoh dalam animasi bukan hanya digerakkan saja, tetapi tokoh memiliki kesadaran serta kepribadian yang dapat membawa audiens untuk merasakan adanya tokoh tersebut secara nyata dalam bentuk visual. Untuk memiliki rasa peduli dan empati akan karakter pada suatu cerita berdasarkan emosional. Oleh karena itu beberapa tokoh dibuat dengan beberapa bagian tubuh yang menyerupai manusia agar pergerakan serta kesadarannya dapat

dimengerti dengan mudah, walaupun beberapa tokoh yang kita lihat terkadang adalah gabungan antara manusia dan makhluk-makhluk lainnya (hlm. 31).



Gambar 2. 1. Eksplorasi Tokoh Film *UP!*  
(<http://www.postscriptproductions.net>)

McCloud (2006) menambahkan bahwa dengan mendalami tokoh, kita dapat memprediksikan apa yang akan dilakukannya. Begitu juga dengan merancang suatu tokoh. Dalam merancang suatu tokoh, perlu dilakukan suatu riset atau penelitian tentang bagaimana sejarah tokoh tersebut, keseharian yang dilakukannya, hingga hal-hal baik dan buruk yang akan dialaminya. Tokoh yang akan dibuat akan melakukan suatu tindakan dan kata-kata berdasarkan kehendak pembuatnya yang nantinya akan mempengaruhi cerita (hlm. 64).

### 2.3. Perancangan Tokoh

Haglund (2012) melanjutkan bahwa dalam membuat suatu tokoh, perlu dilakukan observasi serta penelitian tentang sifat dan perilaku manusia pada umumnya. Hal tersebut dilakukan agar karakteristik suatu tokoh dapat tercipta dengan

sedemikian rupa karena karakteristik manusia tentunya bermacam-macam. tokoh tersebut menjadi penentu bagaimana cerita akan berlangsung karena mereka pasti akan dihadapi berbagai pilihan dalam cerita, pilihan tersebut yang nantinya akan menjadi penentu nasibnya. Audiens dapat menentukan entah baik atau buruknya suatu karakter berdasarkan pendapat mereka (hlm. 11).

Hal tersebut dikuatkan oleh Mattesi (seperti dikutip Ekstrom, 2013) yang menegaskan bahwa meneliti suatu tokoh perlu dilakukan dari beberapa aspek seperti visual maupun kejiwaan. Meneliti hal tersebut akan mempermudah dalam perancangan tokoh karena dengan mengetahui dan mendalami tokoh yang akan dibuat, akan lebih mudah dan terstruktur pada saat proses visualisasi. Penelitian terhadap suatu tokoh umumnya memiliki bentuk fisik dan sifat yang ada pada manusia. Hal tersebut dikembangkan untuk merancang tokoh baru berdasarkan hasil pemikiran manusia itu sendiri (hlm. 13).

Tillman (2011) menjelaskan bahwa membuat sebuah tokoh yang orisinal sangatlah sulit. Orisinal yang dimaksud adalah tentang bagaimana membuat suatu tokoh berdasarkan pemikiran dan ide yang belum pernah dibuat sebelumnya. Beberapa tokoh yang dibuat biasanya mengindikasikan hal-hal yang sudah ada dari segi fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Tetapi hal-hal tersebut sebenarnya hanya referensi dalam pencarian ide untuk membuat suatu tokoh, selebihnya adalah pengembangan dari ide-ide tersebut untuk membuat suatu tokoh yang belum pernah dibuat sebelumnya (hlm. 5).

#### **2.4. *Three Dimensional Character***

Egri (1960) mengatakan bahwa pada dasarnya setiap manusia memiliki tiga dimensi tambahan selain tinggi, lebar, dan kedalaman. Ketiga dimensi tambahan tersebut meliputi aspek fisiologis, sosiologis, dan psikologis (hlm. 33). Pengertian dari ketiga aspek tersebut adalah sebagai berikut:

##### **1. Fisiologis**

Fisiologi jika digolongkan dari tingkat kerumitannya merupakan salah satu aspek yang paling sederhana. Fisiologis merupakan kondisi fisik tokoh yang terlihat sebagai bentuk-bentuk tertentu. Kondisi fisik ini menjadikan suatu tokoh memiliki keunggulan dan kelemahannya sendiri yang ditonjolkan dari luar.

##### **2. Sosiologis**

Sosiologis merupakan latar belakang sosial suatu tokoh. Lingkungan sosial meliputi keluarga dan pergaulan menjadi bagian yang akan membentuk kepribadiannya. Hal tersebut menjadi alasan mengapa kepribadian tokoh terbentuk berdasarkan latar belakang sosialnya.

##### **3. Psikologis**

Aspek ketiga adalah psikologis. Psikologi suatu tokoh merupakan perpaduan antara fisiologis dan sosiologis. Hal tersebut membentuk ambisi, stress, tempramen, emosi, kelakuan, etika, dan sebagainya. Bagaimana suatu tokoh menyelesaikan masalah hingga motivasi dan ambisi untuk mencapai kebutuhan dan keinginan, menjadikan tokoh

tersebut memiliki cerita berdasarkan kepribadiannya dan reaksinya terhadap masalah yang dihadapi.

## 2.5. Bentuk

Menurut Bancroft (2006) dalam merancang suatu tokoh, bentuk tubuh tokoh dapat mewakili kepribadian tokoh tersebut. Beliau mengkategorikan bentuk dasar tokoh menjadi 3 jenis yaitu:

### 1. Lingkaran

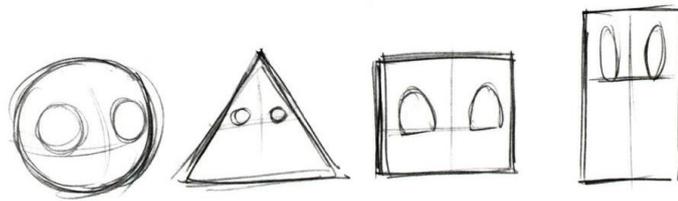
Tokoh dengan bentuk dasar lingkaran cenderung memiliki kepribadian yang baik, bersahabat, dan bisa menjadi kerabat. Tokoh dengan bentuk dasar lingkaran juga memberi kesan lugu dan tidak berbahaya.

### 2. Persegi

Bentuk persegi biasanya dikaitkan dengan sosok karakter yang kuat, keras dan percaya diri. Bentuk ini juga digambarkan sebagai tokoh yang memerankan hal-hal berat. Tokoh dengan bentuk persegi membuatnya dapat dipercaya dan merasa aman jika berada di dekatnya.

### 3. Segitiga

Tokoh-tokoh jahat biasanya digambarkan dengan bentuk segitiga. Bentuk segitiga dapat memberi kesan ancaman yang menjadikan tokoh dengan bentuk ini pada umumnya merupakan tokoh yang jahat dan licik.



Gambar 2. 2. Bentuk Dasar dalam Perancangan Tokoh  
(Bancroft, T. (2006). *Creating Character with Personality*. New York: Watson-Guptyl Publications.)

## 2.6. Hierarki

Bancroft (2006) menjelaskan bahwa dalam perancangan tokoh, hierarki merupakan hal yang merujuk pada tingkat kesederhanaan tokoh. Kesederhanaan yang dimaksud adalah bagaimana tokoh tersebut dirancang berdasarkan bentuk yang simpel hingga realistis. Beliau membagi hierarki menjadi 6 kategori utama yaitu:

### 1. *Iconic*

*Iconic* merupakan bentuk yang sangat sederhana namun tidak begitu terlihat ekspresif. Bentuk tubuh sangatlah sederhana dan tidak menonjolkan proporsi tubuh manusia secara keseluruhan. Contohnya adalah tokoh pada animasi *Southpark*.



Gambar 2. 3. Tokoh pada Serial Animasi *Southpark*.  
(<http://southpark.wikia.com>)

## 2. *Simple*

Tokoh dengan hierarki *simple* memiliki bentuk tubuh yang sederhana namun ekspresif. Berbeda dengan hierarki *iconic*, tokoh dengan hierarki *simple* mulai memiliki bentuk tubuh manusia walaupun unsur karikatur yang ditonjolkan masih terlihat jelas. Contohnya pada serial animasi *Fairly Odd Parents*.



Gambar 2. 4. Tokoh Timmy pada Serial Animasi *Fairly Odd Parents*  
(<http://fairlyoddparents.wikia.com>)

## 3. *Broad*

*Broad* merupakan tokoh yang lebih ekspresif. Tokoh dengan hierarki *broad* cenderung memiliki beberapa bentuk tubuh yang lebih besar seperti pada mata dan mulut untuk memberi kesan humor. Seperti *The Wolf in Tex Avery Cartoons*.

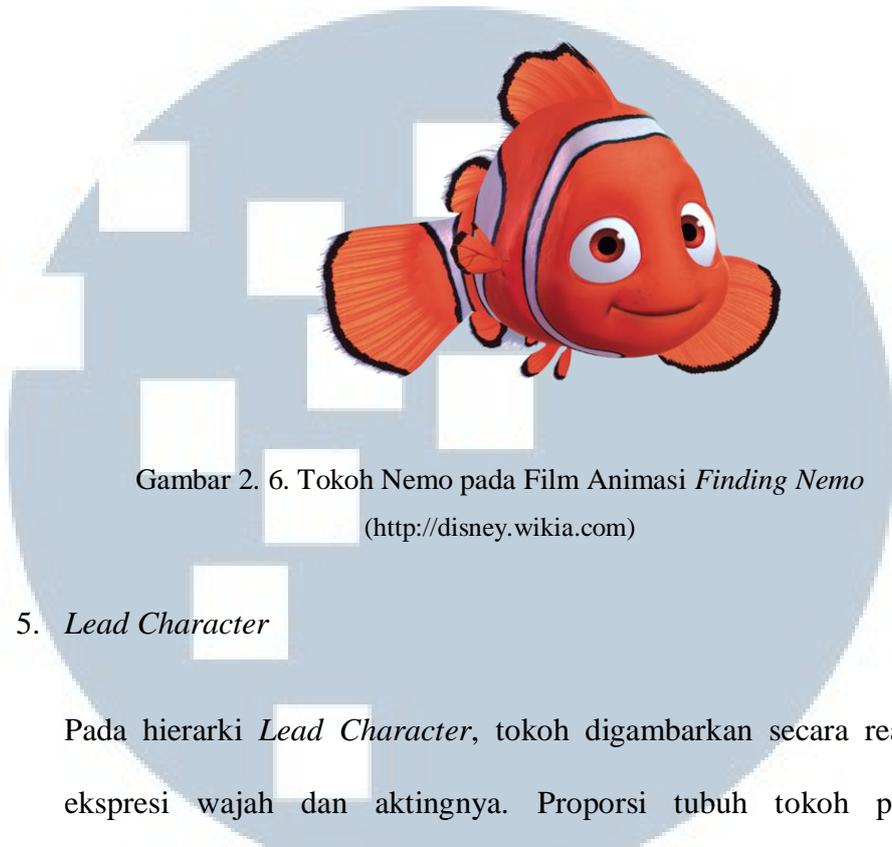


Gambar 2. 5. *The Wolf* dari Animasi Tex Avery  
(<https://manthomex.deviantart.com>)

#### 4. *Comedy Relief*

Tokoh dengan hierarki ini biasanya digunakan sebagai tokoh pendukung karena dialognya yang dapat membuat orang tertawa. Ekspresi wajah dari tokoh *Comedy Relief* tidak terlalu ekspresif seperti *Broad*, namun tokoh *Comedy Relief* dapat memperlihatkan humor melalui akting dan ucapannya. Contohnya adalah tokoh Nemo pada film animasi *Finding Nemo*.

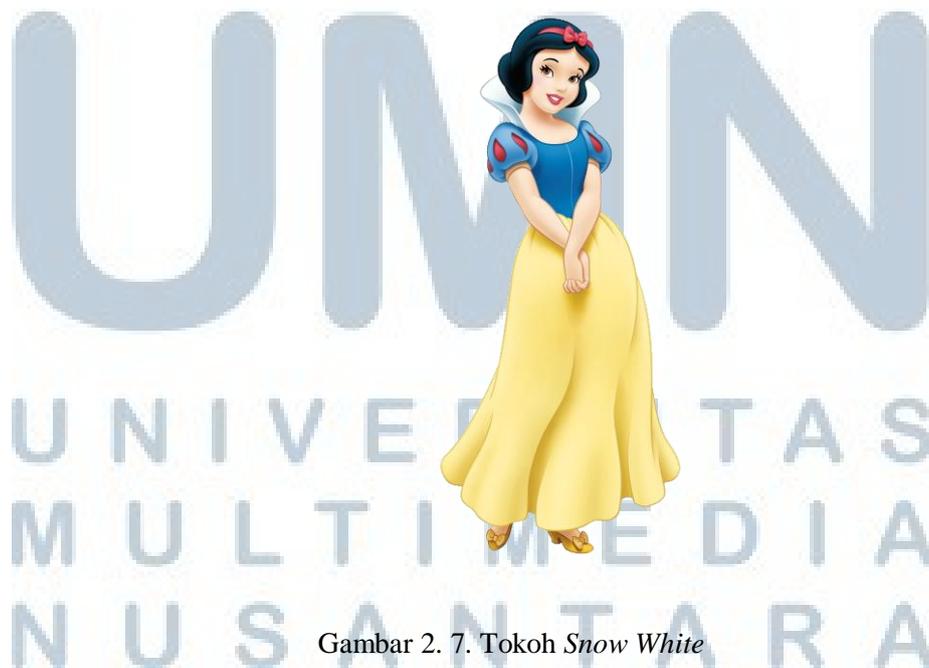
UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2. 6. Tokoh Nemo pada Film Animasi *Finding Nemo*  
(<http://disney.wikia.com>)

#### 5. *Lead Character*

Pada hierarki *Lead Character*, tokoh digambarkan secara realistis dari ekspresi wajah dan aktingnya. Proporsi tubuh tokoh pun dibuat menyerupai manusia, namun masih memiliki unsur karikatur pada beberapa bagian. Seperti pada tokoh *Snow White*.



Gambar 2. 7. Tokoh *Snow White*  
(<http://disney.wikia.com>)

## 6. *Realistic*

*Realistic* merupakan tokoh dengan bentuk, ekspresi, dan akting menyerupai manusia. Beberapa tokoh komik pun mengguakan hierarki ini untuk merancang tokoh yang realistis. Contohnya adalah tokoh *Captain America*.



Gambar 2. 8. Tokoh *Captain America*  
(<https://www.pinterest.com>)

### 2.7. *Major Depressive Disorder with Psychotic Feature*

Hoeksma (2014) mengatakan bahwa *Major Depressive Disorder* (MDD) atau biasa dikenal dengan istilah depresi berat merupakan kondisi kelainan psikologis yang membuat penderitanya mengalami kemerosotan dalam menghargai diri sendiri. Orang yang menderita depresi berat mengalami perubahan drastis pada dirinya dari segi emosi, kelakuan, pikiran, hingga kondisi fisik. Hal itu menjadikan penderitanya merasakan kesedihan hingga rasa bersalah yang tinggi (hlm. 176).

Menurut Jamison (1995) gejala dari depresi berat adalah kehilangan hasrat untuk melakukan hal yang disukai atau melakukan kegiatan seperti hobi atau kegemaran terhadap aktifitas tertentu. Jamison melanjutkan, orang yang sedang mengalami depresi menunjukkan beberapa perubahan yang berbeda-beda namun perbedaan tersebut berubah secara drastis. Beberapa aktifitas seperti selera makan, tidur, dan aktifitas menjadi tidak teratur.

Beberapa orang yang menderita depresi mengalami penurunan selera makan yang drastis, tetapi beberapa justru meningkat tinggi. Pola tidur yang tidak teratur pun dialami para penderitanya yang membuat orang tersebut sangat susah untuk tidur walaupun beberapa justru bisa kembali tidur setelah tertidur cukup lama dan mudah mengantuk. Secara perilaku, orang yang mengalami depresi berat menjadi lambat dalam beraktifitas. Lambat dalam hal ini menyangkut motorik dan penalaran. Orang yang sedang mengalami depresi berat berjalan, bergerak dan beraktifitas dengan lambat seolah-olah tidak memiliki tenaga bahkan untuk hal yang mudah sekalipun (hlm. 110).

Jamison mengatakan bahwa dalam beberapa kasus, penderita depresi berat bahkan mengalami halusinasi dan delusi hingga mimpi-mimpi aneh. Hal itu dikenal sebagai *Major Depressive Disorder with Psychotic Feature* atau depresi berat dengan gejala psikotik. Fitur psikotik memang tidak dirasakan oleh setiap penderita depresi berat. Namun apabila seseorang menderita depresi berat dengan gejala psikotik, maka perlu dilakukan penanganan lebih lanjut (hlm. 177)

Beliau melanjutkan bahwa penderita depresi berat dengan gejala psikotik biasanya melihat, mendengar, dan merasakan hal-hal yang membuatnya berpikir telah melakukan kesalahan dan dosa yang berat. Halusinasi dan delusi yang dirasakan penderitanya tidak terlihat sama sekali oleh mata maupun pendengaran manusia pada umumnya. Halusinasi dan delusi yang terjadi dapat mempengaruhi cara berpikir hingga kejiwaannya. Mereka yang mengalaminya percaya bahwa ada sosok lain yang memperhatikan dirinya dan mempengaruhinya untuk melakukan sesuatu yang tak lazim (hlm. 220).

Secara penalaran, penderita depresi berat mengalami kesulitan untuk fokus dan membuat keputusan. Mereka mengisi pikirannya dengan pendapat bahwa dirinya tidak berharga, tidak punya harapan, dan perasaan bersalah akan berbagai hal. Pemikiran tersebut yang nantinya dapat menyebabkan penderitanya untuk melakukan bunuh diri (hlm. 100).

Menurut WHO (2017) depresi berat dapat membentuk pemikiran penderitanya untuk bunuh diri. Hal tersebut dilakukan karena perasaan bersalah yang tinggi hingga tekanan emosional seperti ketidakmampuan menghadapi permasalahan hidup dan sosial, keadaan ekonomi, pekerjaan, hubungan keluarga, dan penyakit yang tak kunjung sembuh.

## **2.8. Dampak Perceraian Terhadap Anak**

Haryanie, Filiani, & Hanim (2013) mengatakan bahwa dampak perceraian orangtua sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan perilaku dan emosi anak. Menurutnya, anak dengan orang tua yang bercerai cenderung mengalami

perkembangan dan pertumbuhan dewasa tanpa kasih sayang yang lengkap. Kualitas pengasuhan yang diberikan orangtua setelah tahun pertama perceraian seringkali kurang baik. Mereka Juga mengatakan bahwa beberapa anak sangatlah sensitif dan mudah tersinggung apabila diajak bicara mengenai hal yang berkaitan dengan perceraian (hlm. 101).

Harsanti & Verasari (2013) melanjutkan bahwa pada masa transisi, suasana keluarga yang kurang baik dan tidak aman dapat menimbulkan bahaya psikologis terhadap anak khususnya pada usia remaja. Menurutnya, keluarga seharusnya adalah lingkungan yang dapat memberikan rasa aman, kasih sayang, dan keharmonisan untuk tumbuh kembang anak. Dalam hal ini, perceraian menjadikan perkembangan anak menuju usia remaja menjadi tidak stabil (hlm. 72-73).

Hal itu tidak lepas dari peran orangtua karena pada umumnya orang tua yang mengalami perceraian belum dapat mengontrol emosinya (Haryanie et al., 2013). Mereka masih dalam masa transisi dan adaptasi terhadap kondisi baru yang tentunya menjadi tekanan bagi mereka dan memberi dampak emosional yang tidak stabil. Kondisi psikologis yang sedang berada dalam tekanan membuat mereka berkembang menjadi lebih agresif dan sensitif pada beberapa hal (hlm.104)

Namun pada penelitiannya, mereka mengatakan bahwa dalam beberapa kasus perkembangan perilaku dan emosi anak, beberapa menunjukkan perkembangan yang positif. Mereka yang tinggal bersama salah satu orang tua

yang dapat mengontrol emosinya dapat membimbing anak mereka untuk lebih mandiri dan disiplin. Bahkan, beberapa anak justru memiliki prestasi yang baik. Hal itu terjadi karena orangtua mereka dapat menghadapi masa perceraian dengan emosi dan kondisi yang dapat dikendalikan dan diatur. Meskipun pada suatu kondisi yang menjadikan perceraian tidak bisa dihindari, dampaknya bisa diminimalisir dengan pola pengasuhan yang tepat serta menciptakan lingkungan yang optimal. Meskipun dinilai sangat sulit, namun beberapa orang dapat memberikan pengasuhan yang baik walaupun masih memiliki kekurangan dalam beberapa hal (hlm. 105).

