BAB 2

TINJAUAN TEORI

2.1.1 Definisi Karakter Dalam Film Animasi

Pengertian karakter dalam film umumnya sama dengan pengertian karakter pada karya sastra, didalamnya memiliki unsur naratif dan penggambaran seorang karakter secara visual. Dalam dunia kesusasteraan, menurut Jones dalam Burhan, karakter/tokoh adalah bentuk pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam suatu cerita. Dipertegas oleh Burhan bahwa tokoh cerita menempati posisi yang strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan (amanat, moral) atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada audiens (Burhan, 2006:17). Haake dan Gulz mendefisinisikan tokoh/karakter dalam kontek desain, yakni berkaitan dengan presentasi/penampilan dan kesan secara visual. Tampilan fisik seseorang membentuk ekspektasi terhadap nilai - nilai lain dalam diri karakter tersebut (Haake, Gulz (2008) dalam Hanna, 2013:4). Dari teori ini dapat dipahami bahwa presentasi visual dari karakter berperan sebagai ciri spesifik yang mewakili nilai – nilai, identitas, motivasi dan perwatakan yang dimilikinya. Menurut Asch (1946) ketika kita melihat seseorang dan seketika itu kesan tertentu dari karakter orang tersebut membentuk dirinya di dalam pikiran kita (Asch dalam Hanna, 2013:4) adalah pencapaian karakter yang diupayakan dengan jalan desain. Dari dua teori ini dapat dipahami bahwa ciri spesifik individu dapat diwakili oleh tampilan personal, bagaimana tipe wajah, bentuk tubuh, warna rambut serta apa yang dikenakan (atribut *outfit*) hingga presentasi tersebut memancarkan mutu dan nilai - nilai secara visual, serta menggerakkan respon berupa simpati atau kesan tertentu dari penonton/subjek yang melihatnya.

Manusia menjadi sasaran serta rujukan yang dianggap menarik, sebab menurut Pikkov manusia adalah satu - satunya mamalia yang mampu berfantasi dan berfikir simbolik (Pikkov, :39). Dari landasan tersebut melatarbelakangi bahwa karakter – karakter yang hadir dalam film animasi banyak menggunakan tokoh yang merepresentasikan manusia atau setidaknya memiliki sifat dan watak manusia, misalnya karakter yang pada dasarnya secara fisik tidak merepresentasikan manusia seperti tokoh dari hewan, tumbuhan atau benda mati (*inanimate object*). Tokoh semacam ini agar lebih mudah menyentuh emosional penonton dan *believability* itu terjadi, diupayakan hadir dengan cara pandang laiknya manusia, seperti berfikir, memiliki konflik batin, berkomunikasi menggunakan bahasa manusia, bertindak dan atau beremosi laiknya manusia.

Ditambahkan Pikkov pula, manusia memiliki kosmos mereka sendiri dalam tubuh mereka dan mekanisme persepsi fisik, sehingga karya seni tidak berhenti sebagai bahan kerja saja, melainkan suatu tindakan komunikasi - antara kreator dengan penonton (Pikkov, :39). Kosmos dalam pernyataan tersebut dapat dimengerti sebagai ranah keunikan yang tidak berbatas dan pengaturan tersendiri pada diri manusia. Dalam konteks emosional dan cara berfikir (kognitif), kosmos ini dapat diilustrasikan sebagai ranah berlangsungnya sifat, perwatakan, cara pandang serta perilaku manusia yang cenderung berubah – ubah tergantung konteks dan waktunya, dan tidak mudah diprediksi. Hal ini dimanfaatkan animator dan penulis cerita untuk membuat fantasi buatan—baik itu dalam wujud narasi maupun dalam rupa *setting* dan karakter—dengan mendayagunakan muatan kosmos ini agar menghasilkan respon tertentu dari penonton. Animator dan penulis cerita akan melakukan eksprorasi terhadap kecenderungan emosional dan kognitif manusia, hingga membuat temuan mengenai faktor – faktor apa saja yang dapat menghidupkan dua aspek ini pada diri

penonton ketika tokoh/karakter film dihadirkan. Dari peryataan Pikkov ini juga dapat dimengerti bahwa setiap tokoh/karakter yang hadir dalam film khususnya animasi memiliki muatan komunikasi pada elemen – elemen baik visual maupun narasi dengan mengambil sifat – sifat dari manusia sebagai rujukannya, dalam bentuk simbol – simbol nilai estetis, status sosial, maupun sifat – sifat lainnya.

Tokoh dalam cerita diatur untuk membangun relevansi, yakni suatu pencapaian ketika penonton memberi reaksi emotif tertentu seperti merasa akrab, simpati, empati, benci, antipati, atau berbagai reaksi afektif lainnya (Burhan, 2005:174). Relevansi berkaitan dengan hubungan yang lebih personal antara tokoh yang dimunculkan dengan penonton, misalnya penonton mengidentifikasi dirinya lewat karakter yang menarik perhatiannya. Bersimpati dan berempati lewat reaksi tawa, menangis, termenung atau terharu, seolah – olah ikut merasakan apa yang dialami tokoh tersebut dalam cerita. Menurut Kenny (1966) seorang tokoh cerita jika disukai banyak orang dalam kehidupan nyata, apalagi hingga dipuja dan dijadikan percontohan, berarti merupakan tokoh fiksi yang mempunyai relevansi (Kenny, 1966:27 dalam Burhan, 2005:175). Salah satu bentuk kerelevansian tokoh sering dihubungkan dengan kesepertihidupan/*lifelikeness*. Seorang tokoh cerita dianggap relevan bagi penonton dan atau relevan dengan pengalaman kehidupan pribadi penonton, bila ia seperti pribadi penonton tersebut, atau orang lain yang diketahuinya (Burhan, 2005:175).

2.1.2 Klasifikasi Karakter

Film sebagai karya fiksi seperti halnya dalam kesusasteraan, memiliki karakter dengan pembagian peran tertentu. Menurut Burhan, dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, tokoh dibagi dua kategori:

a. Tokoh utama (*central character, main character*), yakni tokoh yang tergolong penting, ditampilkan terus menerus sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita (Burhan, 2005:176). Ia adalah pelaku kejadian, maupun yang dikenai kejadian. Selalu berhubungan dengan tokoh – tokoh lain baik secara visual maupun secara naratif, sehingga sangat menentukan perkembangan plot secara keseluruhan (Burhan, 2005:177)
b. Tokoh tambahan (*peripheral character*), yani tokoh – tokoh yang dimunculkan sesekali dalam cerita, dan itupun dalam porsi penceritaan yang relatif pendek (Burhan, 2005:176).

Pembagian tokoh juga dapat dilihat dari fungsi penampilan tokoh, yakni: tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang dikagumi—yang salah satu jenisnya secara populer disebut *hero/heroine*—tokoh yang merupakan pengejawantahan norma – norma, nilai – nilai yang ideal bagi manusia (Altenbernd & Lewis, 1966:59 dalam Burhan,2005:178). Tokoh protagonis menampilkan sesuatu yang sesuai dengan pandangan ideal, harapan – harapan ideal, mewakili perasaan dan kognitif yang positif. Tokoh oposisi dari protagonis adalah tokoh antagonis. Sama pentingnya dengan tokoh protagonis, tokoh antagonis membawa konflik dan ketegangan yang dialami oleh tokoh protagonis baik secara langsung maupu tidak langsung. Bentuk oposisi yang dibawakannya dapat bersifat fisik ataupun batin (Burhan, 2005:179). Film - film Hayao Miyazaki memiliki

keunikan tersendiri dalam cara pandang pembagian yang satu ini. Dalam suatu kesempatan wawancara, Hayao Miyazaki mengambil sikap netral dengan memberi tokoh antagonisnya ruang cerita mengenai latar belakang sikap oposisinya, tokoh antagonis dalam film – filmnya tidak menonjolkan sifat – sifat negatif yang sepenuhnya bertentangan dengan moral. Hayao Miyazaki melukiskan tokoh antagonisnya bertentangan dengan pemikiran tokoh protagonis dan membawa konflik padanya, namun penonton dibuat memahami alasannya.

> Saya benar – benar tidak ahli dalam melukiskan karakter jahat, sebab jalan cerita selalu mengantarkan mereka ke inti diri mereka sebagai pribadi yang pada dasarnya baik (Miyazaki dalam Jeremy, 2012:178).

2.2 Definisi Film Animasi

Menurut Robi Angler kata *animation* adalah serapan dari bahasa Latin "*anima*", yang berarti jiwa atau nafas. *Animation* kemudian diartikan sebagai mengkreasikan 'kehidupan' atau memberi kehidupan pada suatu benda mati (Gotot, 2010: 40). Pengertian tersebut diartikan saat suatu benda mati atau benda statis mempunyai gerakan sehingga memiliki jangkauan tempat, waktu dan juga material yang tidak terbatas (Gotot, 2010: 23). Pikkov berpendapat bahwa animasi secara esensial melibatkan kehadiran sejumlah gambar diam yang diatur hinga membuat suatu ilusi gerak dalam pikiran penonton (Pikkov :14). Dari pengertian tersebut, ilusi gerak terjadi didalam pikiran penonton dan bukan semata - mata mengenai gambar diam yang digerakan dalam teknis tertentu sebagai kegiatan yang membenda. Keyakinan mengenai hal ini dianggap Pikkov penting karena kehadiran animasi melibatkan imajinasi serta cara kerja pikiran manusia yang bersifat emosional, maka penelitian mengenai hal yang bersifat sama diperlukan untuk mengetahui muatan komunikasi yang lebih kaya didalamnya. Pikov juga menerangkan dalam bukunya

animasophy (2012), sejak jaman dahulu animasi telah hadir dalam rupa gambar yang mengandung gerakan, ditemukan di dinding - dinding gua, batu, berbagai medium alam, dan semuanya membawa pesan berupa misi religiusitas, dokumentasi, ilmu pengetahuan dan teknologi pada jamannya, pendidikan dan filosofi, serta muatan hiburan.

Pengertian animasi menurut Enslikopedia Britania dalam Pikov diartikan sebagai seni membuat gambar objek yang tidak bergerak menjadi tampak bergerak (hlm.15). ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation) juga dalam Pikkov membuat pengertian mengenai seni animasi, yakni seni pembuatan gambar bergerak melalui berbagai teknik manipulasi yang terpisah dari *live action* atau aksi nyata. Animasi juga diartikan para pakar dari bidang keilmuan lain sebagai seni yang tidak hanya sekedar menampilkan gambar yang bergerak, melainkan seni pertunjukan berbagai elemen informasi yang diwakili oleh berbagai tanda yang saling bersinergi mengungkapkan suatu informasi yang berlapis lapis, artinya bila ditelusuri melalui suatu penelitian, tanda – tanda itu dapat membuka informasi – informasi esensial yang lain, dengan melibatkan berbagai ilmu pengetahuan tentunya (multidisipliner). Sebab menurut pakar semiotik Yuri Lotman dalam Pikov memandang animasi sebagai suatu sistem yang spesifik, menurutnya gambar kartun yang bergerak bukan varian dari film/sinema (dalam hal ini sinema *live action* maupun dokumenter) melainkan merepresentasikan seni dalam bentuk yang cukup independen yang memiliki bahasa artistik tertentu. Bangunan dasar dari bahasa animasi adalah animasi itu beroperasi dengan tanda didalam tanda (Lotman 1981: 36-37 dalam Pikov 2012: 15).

Orang digambar menjadi animasi bukan karena kemungkinan secara teknisnya ada, melainkan karena kebutuhan dasar manusia terhadap cerita (*myths*) dan inklinasi terhadap totemisme (Pikkov, :36). Animasi dan unsur – unsur didalamnya

tidak hanya mengungkapkan kemajuan inovasi teknologi dan ilmu pengetahuan, tidak hanya bicara tentang upaya membuat gambar diam bergerak secara optis yang dirancang dalam dimensi buatan dan dalam durasi dari yang pendek maupun panjang. Cerita sebagai salah satu unsur penting animasi hadir sebagai pemenuhan kebutuhan dasar manusia terhadap cerita (mitos), suatu kepercayan yang dibuat – buat dan hadir mendahului penemuan teknologi animasi itu sendiri. Kecenderungan manusia terhadap figur buatan yang kemudian dituhankan dan anggap hidup menyertai keseharian serta cara berfikir mereka dan diwariskan pada generasi sesudahnya melalui cerita (lisan maupun tulisan). Dan kebiasaan ini telah hadir dalam jangka waktu yang lama dan dipelihara dari waktu ke waktu. Karen Amstrong dalam Pikkov berpendapat bahwa 'kenyataan' tidak hanya mengenai dunia material saja. Sejak masa lampau kenyataan dalam bentuk lain muncul karena manusia membangunnya dengan kemampuan berfikir (ide) yang muncul dibalik pengalaman kesehariannya (Armstrong 2005: 1-2 dalam Pikkov : 36). Dari sejak kehadirannya yang paling tua, manusia mengupayakan untuk fantasi, untuk membuat dunia - dunia imajiner (*imajinary universes*), untuk membuat objek tidak hidup menjadi hidup (Pikkov, :36).

2.3.1 Film Fitur Animasi

Menurut Danesi ada tiga kategori utama film, yaitu film fitur, dokumentasi dan film animasi. Film fitur memiliki struktur naratif yang dibuat dalam tahap pra produksi, produksi, dan post-produksi. Berbeda dengan film dokumenter yang tergolong non-fiksi dan tidak melalui tahap pra-produksi, bersifat spontan dan mengekspresikan perasaan dan pengalaman pelakunya dalam situasi yang apa adanya. Sedangkan pengertian animasi dipandang Danesi sebagai teknik penggambaran film

untuk menciptakan ilusi gerak dari serangkaian gambaran objek dua atau tiga dimensi (Danesi, 2010:134). Maka dapat disimpulkan bahwa jenis film fitur animasi tergolong kategori fiksi yang memiliki struktur naratif, menggunakan teknik penciptaan ilusi gerak hingga pengemasan visual yang artistik, dibangun dari tiga tahapan besar produksi untuk membangun kesepertikehidupan yang dramatis secara visual maupun naratif.

Film fitur animasi umumnya ditayangkan di bioskop, sehingga memiliki durasi yang lebih panjang daripada film animasi situasi/serial yang ditayangkan perminggu/perharinya di televisi. Bila film animasi situasi ditayangkan selama 30 menit, maka film fitur animasi umumnya hingga 90 menit. Mengenai peranan pengarang, Danesi menjelaskan bahwa dalam film fitur, penulis cerita dapat merangkap sebagai sutradara dan bertanggung jawab pada pelbagai dimensi teks dan penyampaian artistiknya (Danesi, 2010:135). Menurutnya, sebagai sutradara dan penulis cerita, berarti selain berperan mengembangkan ide narasi, seseorang juga bertindak memvisualisasi naskah skenario, mengarahkan awak produksi dan tokoh pelaku, serta mempunyai kendali artistik pada keseluruhan film.

2.3.2 Animasi Dua Dimensi

Pengembangan teknik animasi 2D telah dipopulerkan oleh industri film terbesar di dunia pada masa 1920-an yakni Disney Studio. Walt Disney dan studionya menetapkan 12 prinsip dasar gerak dalam film animasi sebagai dsar untuk diketahui oleh para pembuata animasi. Teknik ini dikembangkan mulai tahun 1920-1940, namun manfaat dan kegunaannya masih dipakai hingga kini (Prakosa, 2010:155). Secara teknis animasi dua dimensi dekat dengan teknik animasi manual

atau Animasi Sel (cel animation). Animasi manual merupakan teknik animasi yang pertama kali dikembangkan dan telah menjadi jenis animasi yang paling dikenal sampai saat ini. Disebut sebagai Animasi Sel karena pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip sekali dengan tranparansi OHP yang sering digunakan untuk kegiatan presentasi. Bentuk hasilnya berupa lembaran – lembaran gambar dua dimensi (Ranang, Basnendar, Asmoro, 2010:47). Dengan berkembangnya teknologi komputer, beberapa aplikasi perangkat lunak grafis diaplikasikan pada teknik produksi animasi 2D seperti Adobe Image Ready, Macromedia Flash, Animator, Adobe Photoshop, dan sebagainya. Proses animasi seluloid tergolong proses konvensional namun memiliki deferensiasi pada hasil akhirnya disamping juga prosesnya. Misalnya pada film fitur animasi Hayao Miyazaki yang mengerjakan detail latar suasana serta arsitektur yang rumit dan dikerjakan dengan tingkat keseriusan yang tinggi dengan waktu pengerjaan yang lama, dan teknik yang digunakan menggambar berulang ulang pada lembaran dengan sistem transparansi selluloid, hasilnya akan lebih bernilai tinggi. Animasi Selluloid menunut kompetensi pengerjaan manual yang kompeten.

2.4.1 Pengertian Istilah *Believability* Dalam Film

> Believable agents are personality-rich autonomous agents with the powerful properties of characters from the arts (Loyall,1997:1).
>
> What are the properties that makes the characters portrayed by Humphrey Bogart, Meryl Streep, and Charlie Chaplin powerful and believable? These characters appear to be aware, to have their own internal drives, and to have emotions and social relationships. Each of these properties is artistically chosen and combined by both the author and actor to express a particular personality (Loyall, 1997:4).

Dari penjelasan Loyal diatas didapat poin – poin besar mengenai istilah *Believability* yaitu kepribadian yang kaya, independen dan otentik (*autonomous*), karakter dengan penggambaran yang kuat dan memikat (*powerfull and believable*) lewat atribut – atribut yang membangunnya yaitu memiliki kepekaan sosial (*aware*), memiliki dorongan

internal tersendiri, dan memiliki ikatan emosional dengan sosial. Dari pemahaman ini didapat bahwa *Believability* merupakan istilah khusus, suatu konsep, strategi, atau kerangka yang bertujuan untuk memambangun daya tarik karakter di dalam film atau multimedia (*particular statement*). Konsep emosional yang berkaitan dengan kepercayaan buatan terhadap karakter fiktif, hasilnya adalah karakter yang otentik dengan citra yang kuat didalam karya fiksi namun penonton menyimpan persepsi terhadapnya, bersimpati pada peristiwa yang dialaminya bahkan menjadi media untuk merefleksikan diri bagi penonton secara individu.

Believability karakter dapat diteliti dengan pendekatan dari berbagai perspektif, termasuk teori kepribadian, teori gerakan dalam animasi, emosi dan kognitif teori (Magy Seif El-Nasr, Leslie Bishko, Michael Nixon, Huaxin Wei, dan V. Athanasios, 2009: Bab.22). Sehingga analisis untuk membedah konsep *believability* bersifat kontekstual berdasarkan kepentingan penelitian dan sudut pandang keilmuan yang dibutuhkan seperti psikologi, animasi, sinematografi, dan keimuan lain. Pengertian terhadap istilah *believability* sangat berragam, tergantung dari konteks bidang keilmuan yang menelitinya dan dari konteks apa keilmuan itu memandangnya (Andrews, Netemeyer, & Durvasula, 1991; Beltramini, 1982; Berkos, 2003; Ewing, 1940; Hovland, Janis, & Kelley, 1953). Tidak ada pengertian mutlak mengenai *believability*, namun masing – masing pengertian memiliki orientasi yang sama dalam hal muatan kepribadian yang kaya (dinamis), independen dan otentik (*autonomous*), karakter dengan penggambaran yang kuat dan memikat (*powerfull and believable*).

Karakter dalam media interaktif dan film adalah abstraksi dari manusia yang bersifat artistik, yang memiliki perilaku, motivasi dan kehidupan internal yang telah disederhanakan dan dilebih - lebihkan (*exagerated*) dengan cara yang unik untuk membawa dan memikat audiens kedalam pandangan senimannya (Mateas, 2002, hlm.8).

Lee dan Heeter (2008) dalam studinya mengenai definisi dan variabel - variabel nilai *believability* telah melibatkan berbagai literatur keilmuan di bidang teknik komputer, hingga membaginya kedalam ranah ilmu sosial dan ranah komunikasi. Hasil penelitiannya mendefinikasikan *believability* sebagai ukuran dan sifat dasar dari celah kognitif manusia antara karakter rekaan yang dipertontonkan dan karakter yang audiens atau *user* harapkan. Dalam kasus media games, ketika pengalaman memainkan karakter rekaan tepat seperti yang diharapkan audiens atau usernya, suatu karakter dapat dinyatakan *believable*. (Magy Seif El-Nasr, Leslie Bishko, Vernica Zammitto, Michael Nixon, Huaxin Wei, and V. Athanasios, 2009, bab 22).

Pengertian *believability* tidak cukup diartikan sebagai penyerupaan dari hal yang bersifat nyata, ilusi dari kehidupan atau mimesis dari apa yang hadir di dunia nyata. Sifat kenyataan yang dibangun *believability* merupakan upaya meraih simpati dan pandangan audiens agar tidak hanya sekedar menarik perhatian, stimulus untuk membuat audiens merasa bahwa karakter itu benar – benar hidup. Lebih dari itu *believability* merefleksikan sisi kecerdasan, kepribadian dan emosi penonton sehingga penonton memiliki ruang untuk memandang dirinya sendiri, mengkaitkan pandangannya terhadap peristiwa – peristiwa yang terjadi didalam film dan karakter yang memandunya bilamana peristiwa itu benar – benar penonton alami secara personal.

Believability adalah pernyataan yang bersifat mental yang memuat daya untuk mendorong penikmat karya menyadari peristiwa yang berlangsung didalam cerita seolah – olah merasa terwakili walaupun karakter tampak tidak biasa (Samuel Taylor Coleridge, 1985 dalam Gomes, Paiva, Martinho, dan Jhala, 2013:1). Dikutip dari Gomes, Paiva, Martinho, dan Jhala dalam buku The Illusion of life karya Thomas dan Johnston, dijelaskan bagaimana karakter animasi dapat memberi ilusi mengenai kehidupan,

memiliki motivasi, berfikir dan bertindak layaiknya dalam kehidupan sebenarnya (Gomes, Paiva, Martinho, dan Jhala, 2013:1).

Seniman seperti animator atau desainer karakter berupaya untuk mengerti dan mengekpresikan inti dari kemanusiaan didalam proses kontrusi yang mereka lakukan (Bates, 1994, hlm, 1). Sehingga jelas bahwa animator tidak cukup membuat karakter yang secara visual menarik mata. Kemampuan analisis diperlukan pada saat mengkonstruksi karakter, bagaimana faktor – faktor lain yang membuat karakter ini layak mendapat simpati penonton dengan memberi muatan psikologis tanpa penonton tahu bahwa langkah itu diupayakan.

2.4.2 Lima komponen *believability* sebagai kerangka pembedahan karakter

> Personality characteristics are conceptualized as a series of attitudes, beliefs and values which guide our cognitive/affective interaction with the social environment (ChamorroPremuzic, 2007 dalam Kallias, 2012: 26).

Dari teori diatas diketahui bahwa kepribadian merupakan konsep yang meliputi perilaku, sisi emosional seperti keyakinan dan nilai – nilai yang memandu kognitif manusia untuk berlaku ditengah lingkungan sosial. Unsur kepribadian menjadi poin sentral yang dapat membedah nilai – nilai yang ditegaskan oleh sang karakter yang memudahkan penelusuran motivasi serta hubungan keterikatan karakter dengan lingkungannya. Karakter dengan mutu *believability* dapat diteliti dengan berbagai pendekatan teori seperti teori kepribadian (*personality theories*), teori gerakan (*movement theories*), teori - teori emosi dan kognitif. Pemikiran mengenai *believabilit*y telah lama dipelajari dan diekplorasi dalam bidang sastra, teater, film, radio drama, dan berbagai media lainnya (Bates, 1994, hlm 1). Karakter yang *believable* harus tampak meyakinkan, dapat diwakili satu dari lima komponen, yang mana satu komponen itu dapat berkontribusi pada keseluruh general *believability*.

Lebih jauh lagi, cerita dapat mempengaruhi persepsi mengenai *believability* dari *scene content* atau isi adegan (Pedersen, 2013, hl. 17).

Dalam sub bab sebelumnya dikutip peryataan Pikkov mengenai dorongan kebutuhan manusia terhadap cerita (*myths*), orang tertarik pada animasi tidak hanya terhadap pencapaian teknologi yang melatarbelakanginya saja, tapi juga termasuk adanya kebutuhan dasar manusia terhadap cerita (*myths*) dan inklinasi terhadap totemisme (Pikkov, :36). Dijabarkan oleh Pikkov bahwa totemisme dalam hal ini harus dipertimbangkan sebagai fenomena kebutuhan manusia terhadap identifikasi diri dalam suatu kerangka sistem tanda yang dihadirkan.

> Penonton mengalami berbagai macam status mental, diantaranya :
>
> 1. Kenikmatan terhadap estetika atau pengalaman estetis
>
> 2. Rasa ingin tahu (menyelami ide - ide baru, presentasi dan model ekspresi film tersebut)
>
> 3. Tantangan (mengalami ketegangan, keinginan untuk mengatasi rasa takut dan keraguan saat menghadapi situasi yang asing atau karakter yang asing/baru.
>
> 4. Perbandingan (keinginan untuk membandingkan film tersebut dengan film - film lain yang sejenis atau film dengan kepribadian penulisnya) (Pikkov, :40).

Dari landasan tersebut dapat dipahami bahwa penonton memaknai karakter secara visual lewat estetika yang terdapat pada bentuk wajah, pakaian (outfit), warna, gestur dan gerakan. Lalu memaknainya secara mental seperti mengalami ketegangan, konflik batin, menghadapi situasi/karakter yang asing lewat narasi dan visual dengan berempati terhadap kejadian – kejadian yang dialami karakter dalam film tersebut. Faktor believability terbentuk karena bersinggungan dengan kejadian – kejadian nyata atau realitas. Film – film Hayao Miyazaki seperti *Princess Mononoke, Nausicca of the Valey of the Wind* secara tematik mengangkat isu – isu lingkungan yang berlaku pada manusia, *Princess mononoke* mengenai usaha manusia eksploitasi alam akibat dari tidak adanya toleransi manusia terhadap alam dan penghuninya.

Nausica mengenai usaha menghentikan tindakan manusia yang hendak merusak habitat dan lingkungan penghuni hutan untuk

2.4.2.1 Analisis Komponen Penampilan

> The character appearance describes all the things that are exposed to the viewer, such as gender, age, height, ethnicity etc. However, the characters appearance must do something more than simply reveal demographic information, it should also indicate other qualities such as emotion and personality (Lee et al, 2008 dalam Pedersen, 2013: 11).

Pembedahan komponen penampilan berdasarkan teori diatas meliputi segala sesuatu yang nampak pada tubuh karakter untuk mengidentifikasi informasi yang lebih spesifik seperti tipe bentuk tubuh, pakaian dan atributnya, warna yang melekat, elemen tubuh yang dominan dan kuat sebagai elemen yang paling mudah dikenali, sifat gender, aktifitas fisikal yang menunjang, kesan dari warna yang ditegaskan.

2.4.2.2 Analisis Komponen Kepribadian

Ketika karakter animasi berhasil membuat audien terhibur, itu karena karakter dan cerita posisinya menjadi lebih penting dibandingkan teknik yang digunakan dalam animasi tersebut. Lukisan manual maupun dengan komputerisasi, karakter yang sukses terletak pada kepribadian karakter - karakternya (Laseter, 1987, hl. 21). Laseter menegaskan bahwa aspek keperibadian merupakan keutamaan dalam membangun karakter yang *believable* bagi karya fiksi. Kepribadian berkaitan dengan keunikan, kekhasan, dinamika pilihan langkah yang diputuskan ketika menghadapi berbagai peristiwa berdasarkan watak alaminya, kepribadian adalah yang membuat karakter bertindak dengan jiwanya.

> Your choice of products, or where and how you live, travel, and behave are often powerful statements of self, whether intended or not, concious or subconscious (Donald A. Norman Emotional Design : 54-55).

> The way we dress and behave, the material object we possess, jewelry and watches, cars and homes, all are public expressions of our selves. (Donald A. Norman Emotional Design :53). The concept of self appears to be a fundamental human attribute (:53).

Berdasarkan pernyataan Norman tersebut elemen – elemen di dalam potongan gambar adegan dapat menjadi media penyelidikan seperti pemilihan produk yang dikenakan, atribut di dalam interior rumah, perlakuan kamera. Hal – hal tersebut merupakan pernyataan diri mengenai siapa karakter dan bagaimana cara hidup yang dijalaninya.

2.4.2.3 Analisis Komponen Ekspresi Emosi

> ...emotions are often evoke by dynamic visual and auditory stimuli that are external to the individual (Gross, 1995:88).
>
> Eight emtional states : amusement, anger, contentment, disgust, fear, neutral, sadness, and surprise (Gross, 1995:88).
>
> Emotion is one of the prmary means to achieve this believability, this illusion of life, it becouse it help us know that characters really care about what happens in the world, that they trully have desires(:6).

Analisis ditinjau dari tataletak dalam satu shot/adegan menggunakan teori pendekatan terminologi film yakni sudut pandang kamera (*angle*).

Untuk membuat analisa mengenai : Ekspresi yang muncul dominan.

2.3.2.4 Analisis Komponen Motivasi

> The apparent desires of character,and the way the character feels about what happens in the world with respect to those desire, are what makes us care about that character (:2).

Hooks (2003) berpendapat bahwa setiap perasaan, setiap pikiran, setiap keputusan, setiap proses mental ditransmisikan lewat tubuh dan memanifestasikan dirinya lewat ekspresi eksternal. Pendapat ini didasarkan dari kesimpulan ilmuwan Rusia, Stanislavsky dan Pavlov yang berkesimpulan bahwa tubuh dan jiwa sangat dekat dan saling mempengaruhi satu sama lain (Hooks, 2003 dalam Nikki, 2006:11). Jadi yang tampak pada tubuh secara fisik baik itu bentuk tubuh, bentuk wajah maupun

pakaian/*outfit* yang dikenakan karakter, postur dan bahasa tubuh yang ditampilkan merupakan ekspresi eksternal yang mewakili aspek mental karakter tersebut.

2.4.2.5 Analisis Komponen Relasi Sosial

Analisis ditinjau dari tataletak dalam satu shot/adegan menggunakan teori pendekatan terminologi film yakni sudut pandang kamera dan mise en scene (penyusunan/ komposisi elemen – elemen viusal yang muncul pada satu adegan film).

Untuk membuat analisa mengenai : Status kedudukan sosial, situasi ekonomi, bagaimana statusnya di lingkungan sekitar (populer, inferior, dsb), bagaimana karakter tersebut berinteraksi dengan karakter lain (memimpin, dominan, pelengkap, membantu, pengikut dsb).

2.4.3 Penelitian – penelitian yang mengangkat topik *believability*

Penelitian mengenai desain karakter yang mengangkat topik *believability* berdasarkan pencarian yang dilakukan oleh peneliti belum ditemukan di Indonesia, namun topik ini banyak diangkat oleh para peneliti dunia terutama pada kompetensi sebagai akademisi. Pula penelitian yang mengangkat topik film Hayao Miyazaki telah dilakukan oeh banyak peneliti di dunia dari berbagai latar belakang bidang keilmuan. Posisi penelitian ini mengangkat tiga film Hayao Miyazaki sebagai perwakilan untuk membuat generalisasi mengenai karakter utama secara visual di film tersebut dan kaitannya dengan faktor *believability* yang membuat karakter tersebut seakan – akan hidup. Berikut dibawah ini informasi mengenai penelitian yang mengangkat topik *believability*, film Hayao Miyazaki dan mengenai analisis desain karakter.

Tabel 2.4.3 Tabel penelitian terkait believability dan analisis karakter

Objek Penelitian	**Peneliti**	**Judul**	**Abstrak**
Believability pada karakter games Non-Player Characters (NPC)	Lee, Michael Sangyeob, Heeter, Carrie (2012) afiliasi University of Houston-Clear Lake (USA) dan Michigan State University (USA)	*What Do You Mean By Believable Characters?:The Effect Of Character Rating And Hostility On The Perception Of Character Believability.*	Penelitian mengangkat topik *believability* pada karakter yang digambarkan kedalam 5 variabel, diantaranya *appearance*, *personality*, *emotion*, *goal* dan *social interaction*. Penelitian seputar menguji kelima variabel itu dengan menerapkannya pada delapan games Non-Player Characters (NPC) berdasarkan mutu game (sekor Metacritic tinggi dan rendah) dan fungsi game (karakter jahat atau karakter bersahabat). Believability pada tiap - tiap karakter disurvey lewat survey online dengan subjek penelitian direkrut dari mahasiswa tahun kedua mata kuliah pengantar media digital di universitas Midwestern.Penelitiannya mengenai bagaimana level umum believability berkaitan dengan kelima variabel kualitas tersebut, dan apakah believability secara umum dapat dibangun oleh satu atau beberapa variabel saja.
Karakter bernama Kyra yang berperan sebagai pemandu *user* dalam multimedia interaktif ini.	Heidy Maldonado (School of Education and Computer Science Departmen, Stanford University) dan Barbara Hayes – Roth (Computer Science Departmen, Stanford University dan Extempo System, Inc.)	*Toward Cross-Cultural Believability in Character Design*	Analisis Desain karakter pemandu di multimedia interaktif milik Extempo System, Inc dalam tiga bahasa dari negara yang berbeda. Analisis Desain karakter yang sama, dalam multimedia yang sama, namun dari latar belakang tema, bahasa dan negara yang berbeda. Bagaimana

			unsur *believability* dapat dicapai dengan 10 kategori. Jenis Penelitian : Kualitatif interpretatif, menggunakan model Ten Key Qualities of Animate Characters atau 10 variabel yang dipertimbangkan yang termuat dalam karakter animasi menurut Hayes-Roth dan Doyle tahun 1998 yakni : *Identity, Backstory, Appearance, Content Of Speech, Manner Of Speaking, Manner Of Gesturing, Dan Emotional Dynamics, Social Interaction Patterns, Role, dan Role Dynamics*.
Tesis mengenai penciptaan karakter believable agents.	A. Bryan Loyall tahun 1997, program studi ilmu komputer School of Computer Sience, Carnegie Mellon University Pittsburgh.	*Believable Agents: Building Interactive Personalities*	Tesis untuk memenuhi standar persyaratan sebagai Doctor of philosophy. Mengenai topik believable, menurut Loyall, karakter pengantar *believability* membuat penonton tidak hanya sekedar menonton, tetapi dapat pula berinteraksi dengan kekuatan, kepribadian yang kaya pada karakter. Riset dibagi menjadi dua bagian: studi mengenai believability pada karakter berbasis seni hiburan seperti film, animasi dan literatur sastra. *Believable agents* atau karakter pengantar *believability* dapat digunakan pada media hiburan berbasis seni dan komputer sebagai bagian dari sistem cerita interaktif, sosial *user interface*, atau sistem pembelajaran.

Analisis Karakter film serial televisi animasi Pocoyo	skripsi oleh Yessica Haryanto, fakultas desain komunikasi visual Institut Teknologi Bandung	Analisis karakter animasi Pocoyo	Menganalisis karakter pada animasi Pocoyo,yang mendapat penghargaan sebagai karakter tebaik dalam kategori Best Character di festival El Chupete 2006. Fokusnya pada keunikan dan fitur istimewa pada karakter Pocoyo lewat analisis terhadap desain karakter. Dalam penelitian ini penulis menganalisis kepribadian dan motivasi karakter berdasarkan elemen benda yang dimiliki karakter yang muncul dalam setiap shot, elemen pakaian (outfit), serta karakter lain yang menyertainya. Selain analisis dan motivasi karakter, analisis mengenai gender dan usia.
Analisis wacana lingkungan : film Animasi Princess Mononoke	Skripsi : Gregory Julian Rangga Dewangga, Fakultas ilmu pengetahuan budaya program studi jepang universitas indonesia, Depok 2011	Wacana Lingkungan Dalam Anime Mononoke Hime	Analisis sudut pandang orang Jepang mengenai alam dalam film animasi Princss Mononoke menggunakan metode analisis wacana.
Analisis feminisme dalam film animasi Mononoke	Skripsi oleh Angelia, Sastra Jepang Bina Nusantara tahun 2013. Indonesia	Analisis feminisme radikal dalam film animasi Princess Mononoke.	Penelitian seputar analisis mengenai aspek feminisme pada karakter - karakter yang mewakili paham tersebut didalam film, yakni karakter pemimpin perempuan bernama Eboshi serta wanita - wanita pekerja industri senjata yang dibawahinya. Peneliti mencari hubungan antara tokoh Eboshi beserta para pekerja wanita tersebut dengan gerakan feminisme, khususnya feminisme radikal. Menggunakan metode kepustakaan dengan cara mencari buku - buku dan teori penunjang. Analisis berupa analisis deskriptif.

Merancang karakter percobaan bagi sistem perangkat lunak	Micah Rosekind	*Creating Believable characters using a synthetic psychology approach*	Untuk membuat karakter percobaan dalam skenario pada perangkat lunak interaktif lebih meyakinkan, tampak nyata atau *believable* dengan meningkatkan kepribadian perilaku karakternya. Cara untuk mencapai tujan penelitian itu terinpirasi oleh pendekatan psikologi yakni "Synthetic Psychology" approach yang diadopsi oleh ahli saraf Valentino Braitenberg (1994). Rosekind menggambarkan kontruksi pendekatan ini sebagai jaringan hubungan antar komponen fungsional dan digambarkan sebagai abstraksi dari arsitektur saraf otak manusia dan mamalia. Dengan maksud untuk membuat mekanisme khusus agar karakter virtual dapat berperilaku spontan, atau dalam situasi - situasi yang tidak terprediksi, dengan cara yang unik dan menarik dan membuat mereka menjadi sosok yang lebih sensitif terhadap lingkungannya, lebih jauh lagi membuka keyakinan terhadap sifat nyata pada karakter fiksi.
Kajian Transformasi Visual Desain Karakter	Dewi Isma Aryani, Imam Santosa, dan Alvanov Zpalanzani Fakultas Seni Rupa dan Desain, Program Studi Magister Desain, Institut Teknologi Bandung, Indonesia	Kajian Transformasi Visual Desain Karakter Eevee pada Game Pokemon Series Generasi I-V	Desain karakter Pokemon (Eevee) mampu menimbulkan faktor penasaran dan kecanduan pada penggemarnya akibat penerapan metode manga matriks, teori warna, dan teknik mor[hological forced connection melalui transformasi visual desain karakternya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif berdasarkan penerapan prinsip manga-matrix meliputi faktor

			internal dan eksternal pada karakter, analisis persamaan atau relasi antara teori yang berkaitan dengan unsur visual dan interpretasi makna karakter, serta perpaduan teori - teori pada desain karakter.

2.5 Pendekatan Desain sebagai Pendekatan Primer

Wajah merupakan fitur yang paling utama mengekspresikan emosi, namun postur dan bahasa tubuh menunjang informasi mengenai ekspresi yang lebih banyak (Hanna, 2013:4). Bagian tubuh tertentu dari karakter yang tampak ditonjolkan dapat mengidentifikasi muatan kepribadian dari karakter tersebut secara keseluruhan, bagian yang menonjol umumnya lebih sering berfungsi atau tampak dengan ukuran yang lebih besar.

Bagian tubuh yang dikedepankan dan lebih sering digunakan: tipe pemikir yang menonjolkan kepala; tipe penyelamat atau pemberani yang menonjolkan dada; pemalas yang menonjolkan panggul; tipe penakut yang menonjolkan lutut, dsb. Karakter yang digambarkan lebih jarang kontak dengan dasar/tanah tampak lebih ringan dibandingkan karakter yang digambarkan lebih sering kontak dengan dasar/tanah (Solarski 2012:64 dalam Hanna 2013:4).

Mengenai unsur – unsur yang membentuk karakter dilihat dari pendekatan desain komunikasi visual, Tsukamoto dalam Dewi membaginya menjadi dua aspek yang terdapat dalam metode manga matrix miliknya untuk membedah karakter *game*/aplikasi multimedia. Menurut Tsukamoto aspek visualisasi karakter terdiri dari unsur bentuk, kostum dan warna, serta sifat. Unsur yang terdapat pada karakter antropomorfis dapat dilihat kombinasi elemen - elemen organik dan anorganiknya. Unsur – unsur ini terdapat dalam metode manga matrix untuk membandingkan karakter berdasarkan kajian aspek - aspek visual yang membentuknya (Tsukamoto, 2006 dalam Dewi, 2013:159). Pembagian unsur – unsur tersebut dalam

penelitian ini ditempatkan pada karakter film yang sejalan dengan unsur visual pembentuk karakter pada *game*.

Johannes Itten menghubungkan warna dengan bentuk dasar untuk menghasilkan asosiasi sifat, sebagaimana warna memiliki kelompok warna primer--merah, biru, kuning, begitupun bentuk geometris memiliki tiga tipe dasar--kotak, segitiga dan lingkaran. Asosiasi warna terhadap bentuk dasar berpotensi untuk memberi nilai ekspresi yang lebih khas pada suatu (Johannes:75)

Warna merah memiliki kesan positif dan negatif seperti aktif, kuat dan bergairah, disisi lain memberi kesan agresif, kejam, amukan, tajam (Davey 1998, Linton 1999 dalam Naz & Helen 2004:31). Boyatzis dan Varghese (1994) dalam Naz & Helen menemukan dalam penelitiannya bahwa warna ringan contohnya kuning, biru menimbulkan asosiasi yang positif secara emosional, sementara warna kelam menimbulkan asosiasi yang negatif secara emosional, namun Saito (1996) menemukan dalam penelitiannya bahwa warna hitam menimbulkan kesan positif dan negatif bagi orang Jepang, dan bahwa orang - orang muda Jepang lebih memilih warna hitam (Naz & Helen 2004 :31).

Berdasarkan peneitian terhadap mahasiswa (44 orang laki laki dan 54 wanita) warna kuning umumnya memberi kesan energik dan menimbulkan emosi positif termasuk kebahagiaan dan keceriaan karena diasosiasikan dengan matahari dan musim panas. Warna yang menimbulkan perasaan yang positif juga terjadi pada corak warna biru yang diasosiasikan dengan samudera atau langit menimbulkan efek ketenangan dan kenyamanan. Warna merah diasosiasikan tidak hanya pada cinta dan romantisme, tapi juga kejahatan dan darah. Putih diasosiasikan dengan kemurnian perasaan, kedamaian dan harapan sebab sering diasosiasikan pada burung merpati, pernikahan dan kapas. Perasaan negatif yang ditimbulkan adalah perasaan kesepian dan kejemuan. Warna hitam membangkitkan emosi negatif seperti depresi, rasa takut, dan

kemarahan karena diasosiasikan dengan duka dan peristiwa tragis. Kesan positif dari warna hitam adalah kekayaan, kesejahteraan, dan kekuatan. Abu - abu cenderung mengarah pada cuaca yang buruk dan membawa perasaan yang mundur, seperti kesedihan, depresi dan kejemuan (Naz & Helen 2004: 32-33).

2.6 Pendekatan Psikologi sebagai Pendekatan Sekunder

2.6.1 Pendekatan Teori Kepribadian

> .., a few of the great character artists have not only created great characters, but also struggled to understand and convey how to create powerful characters (Loyall, 1997 :11).

Komponen kepribadian memiliki keutamaan tersendiri didalam film, sebab penonton melihat karakter beradasarkan dirinya, merefleksikan pandangannya pada situasi yang dialami oleh karakter didalam film dan menyimpulkan untuk setuju atau tidak setuju pada langkah yang diambil karakter, untuk memberi ruang kebijaksanaan bagi penonton mentolerir perilaku karakter dalam menghadapi dinamikanya, mengungkap riwayat hidupnya, mendefinisikan motivasinya menggunakan pengetahuan nilai – nilai dan dorongan kebutuhan yang dimilikinya. Dari argumen ini jelaslah bahwa penonton tidak sesungguhnya tertarik pada karakter fiksi didalam film maupun alur cerita, melainkan apa yang digambarkan film mampu merefleksikan siapa dirinya atau tidak, mendefinisikan siapa dirinya atau tidak. Disitulah letak kekuatan karakter, mengenai seberapa spesifik dan relevan suatu karakter dapat mendefinisikan motivasi, angan – angan dan tujuan final penontonnya dengan mendayagunakan kekuatan visual, audio dan naratif. Julian Friedmann dalam seminar TEDX Ealing tahun 2012 menegaskan bahwa :

> " ... the story is much more about the audience than it is about the characters or the plot. And it is much more about the audience than it is about the storyteller" (Julian Friedmann, TEDx Ealing, 2012).

Thomas & Johnston dalam Loyall mendefinisikan kepribadian sebagai berikut :

> Personality : all of the particular details--especially details of behaviour; thought and emotion--that together define individual (Loyall, bab 2:16).

Setiap karakter memiliki ciri yang khusus yang tergambar dari perilakunya, pemikiran atau mentalnya dan rasa atau aspek emosionalnya yang menjadi satu kesatuan utuh dimata orang lain. Lajos Egri dalam Loyall menyatakan bahwa karakter yang kurang memiliki daya pikat dan membosankan disebabkan oleh kurangnya *tr idimensional character* (Egri, 1960 dalam Loyall 1997 :16). *Tridimensional Character* menurut Egri dalam Loyall merujuk pada pemahaman sepenuhnya terhadap karakter utama yang memiliki ciri signifikan terhadap tiga hal, Fisiologis yang khas, Sosiologis yang khas, Psikologis yang khas. Fisiologis berhubungan dengan penampakan secara fisik, sosiologis berhubungan dengan kedudukan karakter di tengah sosialnya di dalam film yang digambarka dengan jelas, Psikologis berhubungan dengan

> "You must know all of these: physiology,sociology, and psychology, but they need not be mentioned. They come trough in the behaviour of the character, not in any expository material about him. ...You must know what character is, in every detail, to know what he will do in a given situation. (Egri 1960 : 42 dalam Loyall 1997:16).