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. Cerita Pendek

Cerita pendek merupakan cerita atau narasi yang bersifat fiktif tetapi bisa terjadi di mana saja dan kapan saja, serta relatif lebih pendek (Sumardjo dan Saini K.M., 1991:37). Dalam membuat sebuah cerita pendek, penulis tidak hanya membuat cerita yang lebih singkat dan tidak berbelit-belit namun penulis juga harus bisa mengemas cerita tersebut dengan hati-hati untuk memberikan efek tunggal. Ciri hakiki cerita pendek adalah memberikan gambaran yang jelas dan tajam untuk membuat pembaca mengerti terhadap keadaan yang sedang terjadi dalam cerita.

2.2. Komik

Menurut Masdiono (2004), komik adalah kumpulan gambar yang disusun untuk menceritakan suatu kisah. Di dalam komik, teks atau tulisan berperan sebagai pelengkap dari gambar sehingga berbeda dari cerita bergambar yang dikenal selama ini. Di dalam cerita bergambar, gambarlah yang berperan sebagai pelengkap dari teks atau tulisan. Dialog dan narasi adalah contoh dari teks yang berperan sebagai pelengkap di dalam komik.

2.3. Motion Comic

Lee (2012), berada di antara komik yang di cetak dan *limited animation*, *motion comic* merupakan medium baru. Mengunakan perpaduan antara gaya visual yang mirip dengan animasi dan *soundtrack* mirip dengan kartun, motion comic

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018

mengabungkan kedua hal ini untuk mengapai audiens yang lebih luas agar penyuka komik maupun orang yang tidak menyukai komik dapat menikmatinya. Dengan mengadaptasi cerita-cerita dari komik, *motion comic* merupakan salah satu batu loncat dari sebuah serial komik menuju animasi dalam versi yang lebih pendek. Mengunakan cara ini *motion comic* dapat menciptakan keinginan para pengemar untuk mengetahui kelanjutan cerita dan motion comic memberikan tampak yang lebih baru dan dinamis untuk calon pengemar yang baru mengenal cerita tersebut dan membuat ketertarikan kepada orang yang baru mulai ikut mengerti cerita tersebut. Menurut Smith (2015), *motion comic* adalah sebuah komik yang dibuat secara digital dengan menambahkan elemen – elemen *digital* dengan cara *Computer Generated Imagery* dan *Visual Effects* untuk memberikan impresi adanya pergerakan karakter dan latar belakang. Biasanya *motion comic* disertai oleh kombinasi balon kata, suara narator dan suara latar.

2.4. Slice Of Life

Merupakan cerita yang tidak lengkap karena berpusat pada rankaian peristiwa, adegan, dan pengamatan yang tidak selalu berhubungan dengan cerita, tidak selalu dilengkapi dengan sebuah tujuan dan alur. Terasa seperti jurnal atau dokumentasi kejadian tanpa memberikan penjelasan, pemikiran atau pemahaman apapun tentang apa yang telah terjadi dan cerita seperti ini biasanya berakhir dengan ending yang terbuka (Thomas 2003).

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018

2.5. Desain Tokoh

Menurut Bancroft (2016), karakter desain merupakan proses desainer karakter untuk memvisualkan sebuah karakter baru pada cerita. Karakter desainer merupakan orang yang berperan penting dalam sebuah proses produksi untuk memvisualisasikan karakter dari deskripsi yang di buat oleh pembuat cerita kepada karakter desainer. Seorang karakter desainer harus memiliki pengetahuan yang luas serta mengetahui prinsip-prinsip desain karakter untuk dapat membuat seorang karakter yang menarik sesuai dengan kebutuhan cerita. Karakter desainer bertujuan untuk membuat sebuah karakter yang original dan menarik sesuai dengan kebutuhan cerita yang di berikan.

2.6. Jenis Tokoh

Menurut Bryant Tillman (2011), dalam bukunya yang berjudul *Creative Character Design* Archetype Character terbagi menjadi 6 antara lain (p.12):

1. *Hero*

   Hero merupakan sebutan karakter utama dalam sebuah cerita. Karakter ini lebih mengambil peran *protagonis* dalam cerita, terdapat beberapa ciri khas untuk tipe karakter ini :

   a. Memiliki hati yang baik
   b. Mempunyai keberanian
   c. Rela berkorban

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018

Gambar 2.1. Hero
(Cretive Character Design, 2011)

2. ***Mentor***

Mentor adalah karakter yang biasanya digambarkan sebagai sosok yang paling bijaksana. Biasanya menjadi guru bagi sang *hero* dalam mencari solusi dan menunjukan jalan agar sampai pada tujuannya. Karakter ini bersifat pelengkap dan tidak harus ada dalam sebuah cerita. Ciri dari karakter ini biasanya digambarkan lebih bijaksana.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018

Gambar 2.2. Mentor
(Cretive Character Design, 2011)

3. ***Trickster***

Trickster adalah karakter yang menghalangi *hero* untuk mencapai tujuannya. Biasanya karakter ini membuat *hero* belajar untuk menjadi kuat. Tipe toko ini dapat menjadi antagonis ataupun protagonis, dan tidak memperdulikan hasil yang akan di peroleh oleh karakter utama. Karakter ini merupakan karakter pelengkap dan tidak harus ada di cerita.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018

Gambar 2.3. Trickster
(Cretive Character Design, 2011)

4. ***Anima***

Anima adalah teman *hero* yang ikut bersamanya dalam mencapai tujuan. *Animus* biasanya punya alasan tertentu untuk ikut bersama *hero*. Ciri khas tokoh ini biasanya berlawanan jenis kelamin dengan tokoh utama. Tipe karakter ini akan terlihat bila karakter utama sudah berhubungan dengan dirinya. Keberadaan karakter anima merepresentasikan ketertarikan lawan jenis dalam sebuah cerita. Dengan melihat karakter anima biasanya kita akan berpikir "saya tidak terlalu mengerti kenapa karakter ini ada di dalam cerita, tetapi mereka terlihat menarik untuk di lihat".

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018

Gambar 2.4. Animus
(Cretive Character Design, 2011)

5. ***Shadow***

Shadow merupakan karakter yang bersifat ke peran antagonis, antagonis tidak selalu jahat. Karakter ini mempunyai pandangan yang berbeda dari karakter utama, banyak cerita yang membuat peran karakter ini menjadi jahat dan karakter yang harus di taklukan oleh karakter utama. Biasanya hanya dengan melihat karakter ini kita akan membuat kita berpikir "ini pasti orang jahat, dia sangatlah kejam".

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

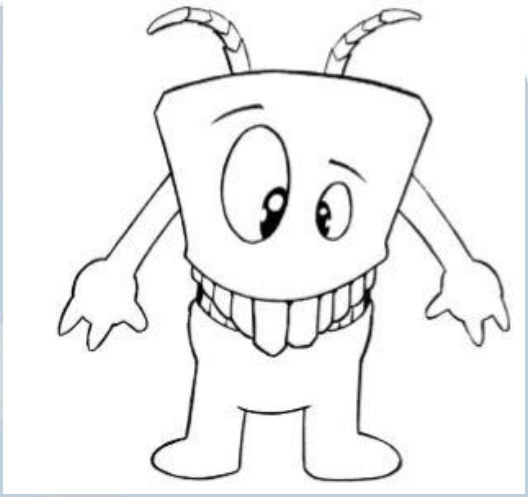
Gambar 2.5. Shadow
(Cretive Character Design, 2011)

6. ***The Fool***

The Fool merupakan karakter yang berfungsi untuk menguji karakter utama. Bagaimana karakter utama menghadapi tinkah dari the fool untuk menunjukan sifat karakter tersebut seperti apa. The fool biasanya di gambarkan dengan sifat yang polos dan memiliki sifat manusiawi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018



Gambar 2.6. The Fool

(Cretive Character Design, 2011)

2.7. Memberikan sifat kepada karakter

Tillman (2011), mengatakan bahwa pemberian detail pada sebuah karakter akan membuat tokoh menjadi terlihat hidup dalam cerita tersebut. Hal tersebut didorong oleh rasa ingin tau manusia yang besar. Contohnya pada saat kita menonton film kita akan banyak pertanyaan mengenai tokoh yang ada dalam cerita tersebut. cara bercerita yang membuat orang terus penasaran dan mengikuti cerita dapat membuat orang terus mengikuti cerita tersebut tanpa merasa bosan. Pembuatan detail pada karakter dapat di bantu dengan mengunakan 5W1H (*who, what, where, when, why, how*). Menurut tillman dengan menggunakan pertanyaan ini, kita dapat melihat detail karakter lebih mudah, contoh :

1. *Who*

- Siapa karakter utama?

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018

- Siapa saja yang terlibat dengan karakter tesebut ?

- Siapa yang menjadi saingan karakter tersebut ?

2. *What*

- Apa yang karakter lakukan di cerita ?

- Apa tujuan karakter dalam cerita ?

3. *When*

- Kapan cerita ini sedang berlangsung ?

4. *Where*

- Dimana karakter berada ?

- Darimana asal karakter ?

5. *Why*

- Mengapa karakter bisa termotivasi untuk melakukan hal yang sesuai dengan cerita ?

6. *How*

- Bagaimana cara karakter mencapai tujuannya ?

Pertanyaan-partanyaan tersebut dapat di susun dengan mengunakan *character design template* :

a. Keikutsertaan karakter dalam cerita :

- *Archtype* :

Apakah dia *shadow* ? atau dia *mentor* ? atau yang yang lain.

- *Environment* :

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018

Apakah lingkungan mempengaruhi karakter tersebut secara fisik dan mental ? atau lingkungan mempengaruhi cara berpakaian karakter tersebut ?

- *Timeline* :

Kejadian penting yang dapat mempengaruhi karakter atau cerita

b. Status dasar karakter :

- Nama
- Umur
- Tinggi dan Berat badan
- Jenis kelamin
- Ras

c. Karakteristik sosial karakter

- Tempat tinggal saat ini
- Pekerjaan
- Kemampuan
- Status/derajat

d. Atribut dan Sikap

- Latar belakang edukasi
- Tujuan hidup
- Karakter melihat dirinya sendiri
- Tingkat emosi

e. Emosional karakter

- Jenis kepribadian karakter

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018

- Karakter dalam menghadapi perasaan marah, sedih, perubahan, dan kehilangan

- Apa yang karakter ingin ubah dalam hidup

- Apa motivasi karakter tersebut

- Apa yang membuat karakter takut

- Kemampuan karakter berinteraksi

2.8. Bentuk Dasar Desain Karakter

Menurut Ekstrom (2013), dalam penelitian yang berjudul " How Can a Character's Personality be Conveyed Visually" , kita sebaikanya memulai desain karakter menggunakan bentuk sederhana. Hal ini dikarenakan bentuk primitif akan lebih berpengaruh terhadap kepribadian karakter. Beberapa contoh bentuk primitif:

2.8.1. **Lingkaran**

Bentuk Bundar dan melingkar dianggap bentuk yang menunjukan sifat ramah, karena bentuk ini tidak ada sudut yang tajam atau diangap berbahaya. Bentuk lingkaran secara alami memiliki kecenderungan untuk menunjukan sifat lembut dan tidak berbahaya serta membangkitkan rasa tokoh yang disenangi. Banyak tokoh utama yang terkenal di rancang mengunakan konsep lingkaran (Solarski 2012:180).

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018

2.8.2. **Persegi**

Bentuk persegi yang menggabungkan garis horizontal dan garis vertikal menggambarkan kekuatan, stabilitas, dan rasa percaya diri. Selain itu, karakter yang menggunakan bentuk dasar persegi biasanya memiliki sifat menenangkan dan ceroboh. Karakter yang berbentuk dasar persegi biasanya sering digunakan untuk karakter *superhero* atau karakter yang memiliki tubuh yang besar. Bentuk persegi dapat di definisikan sebagai stabil, kepercayaan, kejujuran, aman, persamaan, maskulin (Bancroft 2006:34).

2.8.3. **Segitiga**

Segitiga merupakan bentuk dasar yang paling dinamis dibandingkan dengan lingkaran dan persegi. segitiga sering digunakan dengan bentuk diagonal dan kuat. segitiga "Penjahat dan orang jahat sering digambarkan dengan bentuk segitiga, karena sudut pada segitiga tampak berbahaya, dan menunjukan sebuah serangan" (Bancroft 2006:35). Karena segitiga mempunyai bentuk yang paling menantang, maka karakter antagonis biasanya memakai bentuk dasar segitiga. Bentuk segitiga dapat di definisikan sebagai aksi, serangan, kekuatan, konflik, ketegangan (Bancroft 2006:35).

2.9. Gaya Gambar

Menurut Gumelar (2011) ada tiga aliran utama pada gaya gambar yaitu gaya gambar realis,semi-realis dan kartun.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018

2.9.1. **Realis**

Gaya gambar realis merupakan gaya gambar yang menerapkan proporsi dan anatomi yang sesuai dengan tubuh manusia asli. Gaya gambar ini digambarkan sangat mirip dengan manusia asli.

2.9.2. **Semi-realis**

Gaya gambar semi realis merupakan gaya gambar yang menggabungkan gaya realis dengan kartun. Biasanya proporsi tubuh dibuat menyerupai gaya gambar realis sedangkan pada bagian wajah, rambut, dan gerakan tidak digambarkan secara realis. Tokoh dengan gaya gambar semi realis masih terlihat proporsional dibandingkan dengan gaya gambar kartun.

2.9.3. **Kartun**

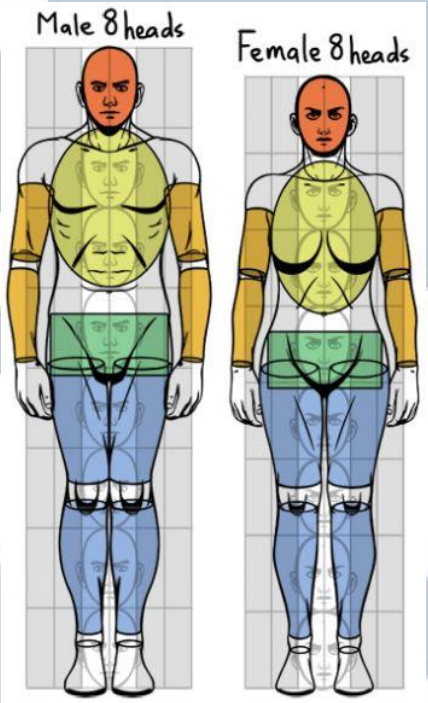
Gaya gambar kartun adalah perubahan dari realis, biasanya beberapa bagian dari tubuh mengalami perbahan seperti distorsi pada beberapa bagian tubuh yang menyebabkan terlihat perbedaan dari gaya gambar realis. Penggambaran ekspresi dari karakter juga dilebih-lebihkan.

2.10. **Proporsi Manusia**

Proporsi tubuh manusia cukup bervariasi, biasanya menusia dewasa memiliki proporsi 8 kepala. Tubuh wanita dewasa lebih kecil dari pria dewasa, tapi dapat dilihat secara proporsional bentuk ke 2 tubuh tersebut sama memiliki proporsi 8 kepala, wanita terlihat lebih kecil karena kepala perempuan sedikit lebih kecil di bandingkan dengan kepala pria (Larson, 2014).

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018

Ukuran rata-rata bahu manusia dewasa adalah tiga kepala. Tubuh pria lebih lebar dari panggul, sedangkan pada tubuh wanita panggul akan lebih lebar daripada bahu. Dasar panggul terletak pada tengah tubuh yang berukuran empat kepala, dada terletak dua kepala kebawah dan pusar terletak tiga kepala ke bawah. Pergelangan tangan sejajar dengan dasar panggul sedangkan suku tangan terletak dua setengah kepala ke bawah. Lutut terletak lima setengah kepala ke bawah.



Gambar 2.7. Proporsi Tubuh Manusia
(http://www.makingcomics.com/2014/01/19/standard-proportions-human-body/)

Anatomi wajah akan menggunakan lima kali lebar mata. Sedangkan untuk hidung adalah tiga mata kebawah dan garis mulut terletak pada empat mata kebawah

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2.11. Ekspresi wajah

Menurut Morita (2007), gerakan yang di sebabkan oleh otot dan kontraksi menciptakan ekspresi wajah. Hal ini juga menyebabkan tonjolan pada daging serta keriput atau lipatan. Ekspresi wajah dapat kita buat lebih bervariasi dengan bantuan garis kontur pada wajah. Berikut ini beberapa contoh ekspresi dan perubahan pada wajah :

2.10.1. **Marah**

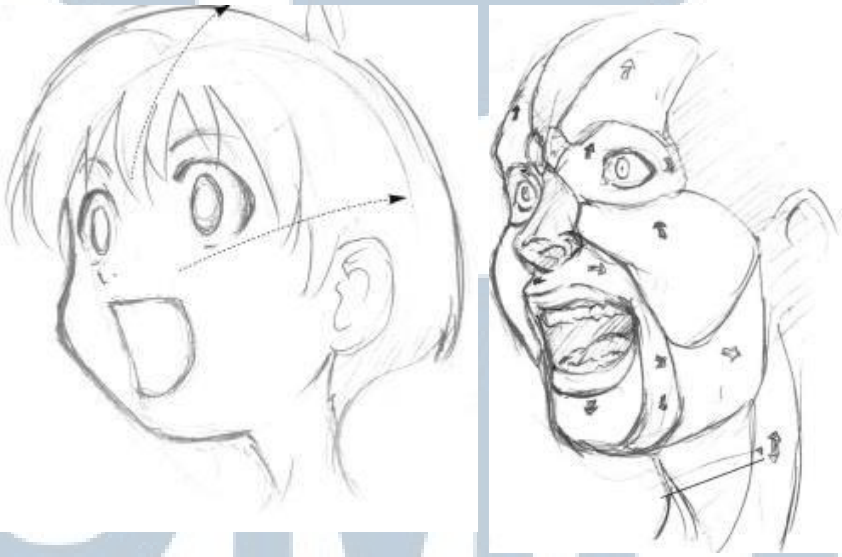
Untuk ekspresi marah alis mata merupakan tempat ketegangan berkumpul, Otot sekitar mata akan menarik daging sekitar mata dan membuat sudut mata menjadi miring ke bawah, kontraksi pada sekitar pipi akan membuat daging pada pipi menjadi lebih naik, dan sudut di sekitar mulut akan tertarik melebar.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 2.8.Ekspresi marah
Morita, Hayashi, Matsumoto, (2007) Sketching manga style vol.1. Tokyo, Japan: Graphic-sha.

2.10.2. **Tertawa**

Ekspresi saat tertawa tokoh akan membuka mulut dan menyebabkan pipi akan tetertarik ke atas, ketegangan pada otot dagu akan menarik daerah di bawah dagu ke arah samping, dan leher akan sedikit menegang dan tertarik bila rahang kita terbuka saat tertawa.



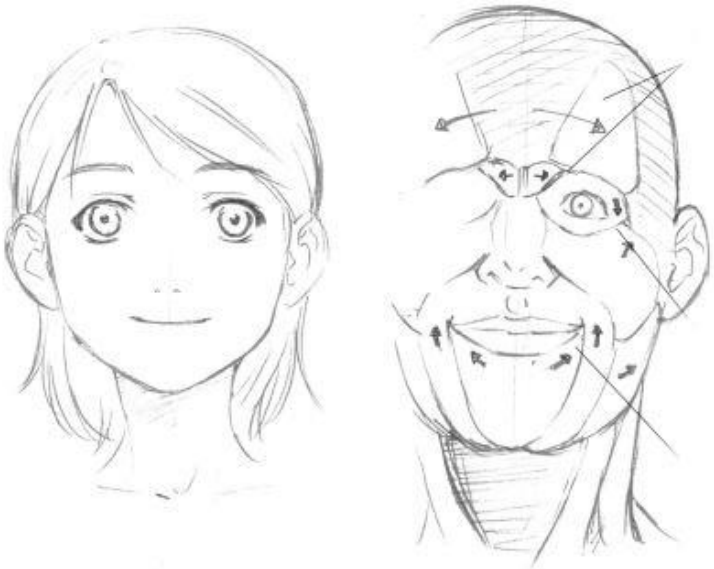
Gambar 2.9. Ekspresi tertawa
Morita, Hayashi, Matsumoto, (2007) Sketching manga style vol.1. Tokyo, Japan: Graphic-sha.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018

2.10.3. **Tersenyum**

Pada saat tersenyum alis akan menjadi rileks membuat otot di sekitar alis akan lebih tergambar ke samping, sudut mata akan lebih menurun yang menghasilkan ekspresi yang hangat. Sudut pada mulut akan naik, senyuman menyeringai akan menghasilkan tokoh yang terlihat sinis.

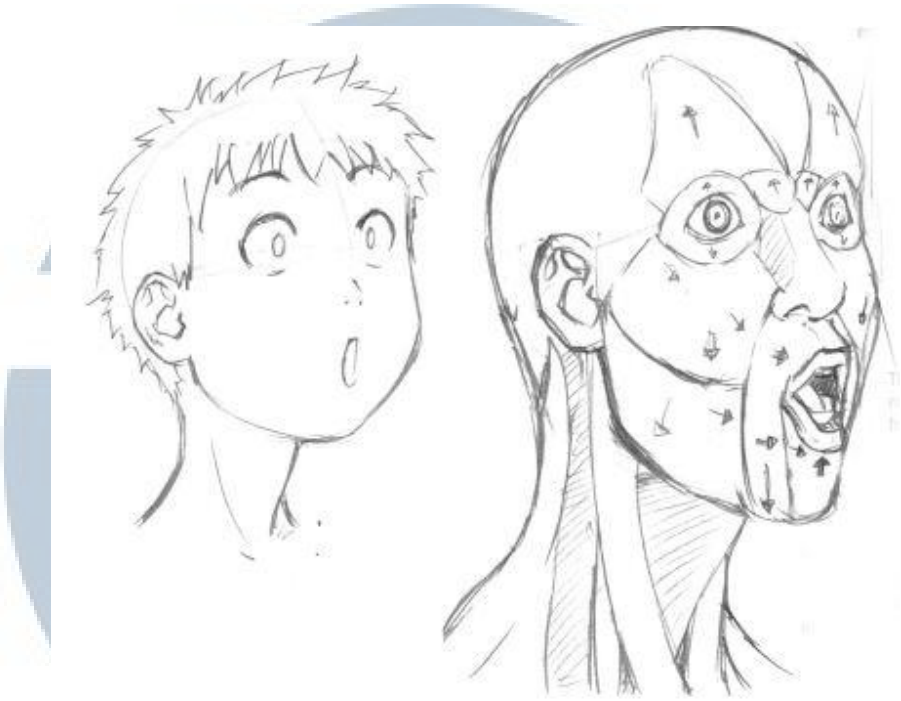


Gambar 2.10. Ekspresi Tersenyum
Morita, Hayashi, Matsumoto, (2007) Sketching manga style vol.1. Tokyo, Japan: Graphic-sha.

2.10.4. **Terkejut**

Ekspresi pada saat terkejut otot pada atas dan bawah mata akan tertarik membuat mata menjadi terlihat lebih lebar dan mata terbuka. Otot pipi tidak akan tertarik pada saat karakter mengucapkan "O", dan hampir semua otot akan berkontraksi di sekitar mulut.

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018



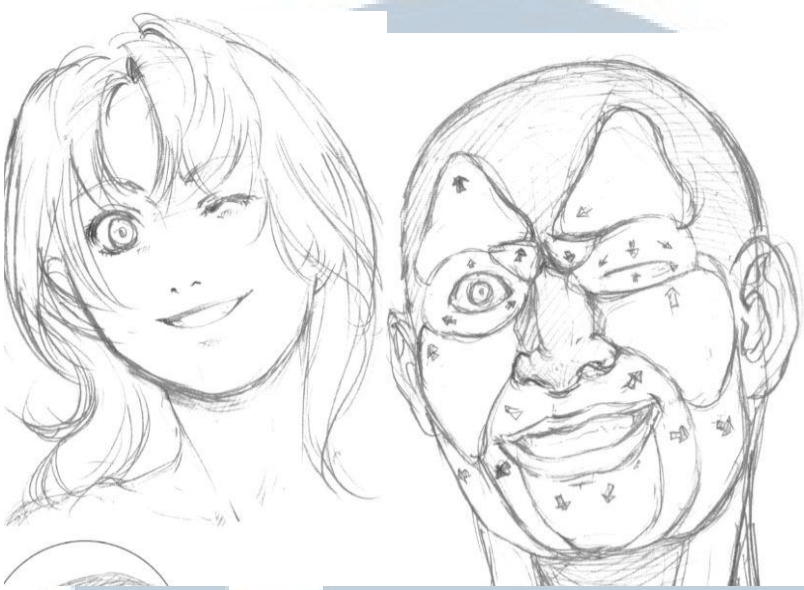
Gambar 2.11. Ekspresi Terkejut

Morita, Hayashi, Matsumoto, (2007) Sketching manga style vol.1. Tokyo, Japan: Graphic-sha.

2.10.5. **Mengedipkan sebelah mata**

Ekspresi pada saat mengedipkan mata, bagian mata yang tertutup tidak membentuk V terbalik. Ketika mengedipkan sebelah mata, bagian mata yang terbuka akan lebih membutuhkan usaha untuk membuat bagian mata tersebut terbuka, otot di bawah mata akan berkontraksi ke kiri dan kekanan, sedangkan bagian atas mata akan tertarik ke atas. Pada bagian mata yang tertutup tidak hanya menutup kelopak mata, tetapi otot pada pipi juga ikut bergerak mengikuti pergerakan mata yang menutup.

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018



Gambar 2.12. Ekspresi Terkejut
Morita, Hayashi, Matsumoto, (2007) Sketching manga style vol.1. Tokyo, Japan: Graphic-sha.

2.12. Warna

Menurut Sutton (2003), warna adalah energi cahaya yang di transmisikan atau dipancarkan oleh suatu benda pada retina mata. Setiap warna memiliki panjang gelombang yang berbeda – beda. Berikut adalah sistematika pengelompokan warna:

2.11.1. **Warna Primer**

Warna merah, biru dan kuning.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018

Gambar 2.13. Warna Primer

(http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm#Primary_colors)

2.11.2. **Warna Sekunder**

Warna hasil dari pencampuran warna primer yaitu unggu, jingga dan hijau.

Merah + Kuning = Jingga

Kuning + Biru = Hijau

Biru + Merah = Ungu

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 2.14. Warna Sekunder

(http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm#Primary_colors)

2.11.3. **Warna Tersier**

Warna tersier adalah salah satu campuran dari warna primer dengan warna sekunder.

Kuning + Jingga = *Golden Yellow*

Merah + Jingga = *Burnt Yellow*

Kuning + Hijau = *Lime Green*

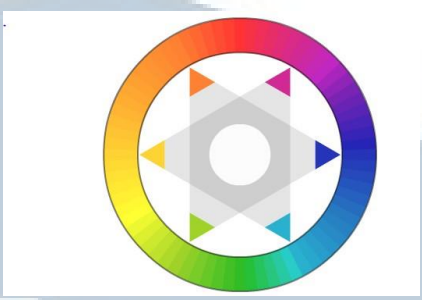
Biru + Hijau = *Turquoise*

Biru + Ungu = *Indigo*

Merah + Ungu = *Crimson*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018



Gambar 2.15. Warna Tersier

(http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm#Primary_colors)

2.11.4. **Warna Komplementer**

Warna komplementer adalah dua warna yang berseberangan.

Gambar 2.16. Warna Komplementer

(http://www.tigercolor.com/Images/Complementary.gif)

2.11.5. **Warna *Split* komplementer**

Warna *split* komplementer adalah salah satu warna komplementer yang dipecah menjadi dua bagian.

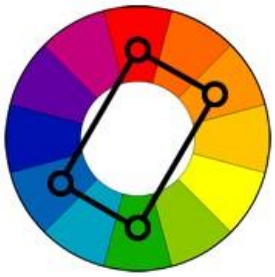
Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018

Gambar 2.17. Warna *Split* Komplementer

(http://www.tigercolor.com/Images/SplitComplementary.gif)

2.11.6. **Warna *Tetradic***

Empat warna yang membentuk segi empat.



Gambar 2.18. Warna *Tetradic*

(http://www.tigercolor.com/Images/Tetrad.gif)

Selain dapat dilihat oleh mata, warna juga memiliki kemampuan untuk menciptakan suatu kesan dan efek – efek tertentu. Berikut adalah psikologi warna:

1. Warna merah bersifat dominan serta agresif. Warna merah melambangkan kemarahan, tenaga dan bahaya.

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018

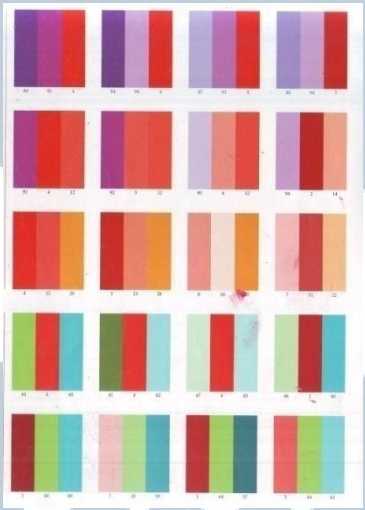
2. Warna jingga bersifat dinamis, penuh gairah, antusias dan bersemangat.
3. Warna kuning bersifat optimis, spontan, bebas dan ceria. Warna kuning juga dapat melambangkan kekayaan.
4. Warna merah muda bersifat feminin, tenang dan lembut. Warna merah muda melambangkan cinta.
5. Warna biru bersifat tenang dan damai. Warna biru melambangkan kesetian, kejujuran dan kepercayaan.
6. Warna hijau bersifat alami dan menenangkan. Warna hijau melambangkan kejujuran dan kebaikan.
7. Warna ungu bersifat misterius dan eksklusif. Warna ungu melambangkan seksualitas, kekayaan, keagungan, gairah dan kekuatan.
8. Warna coklat bersifat kehangatan, natural dan alami.
9. Warna abu – abu bersifat formal dan konservatif. Warna abu – abu melambangkan teknologi dan kecepatan.
10. Warna putih melambangkan kesucian, kepolosan, kemurnian, kesederhanaan dan kebenaran.
11. Warna hitam bersifat agresif dan mengintimidasi. Warna hitam melambangkan kekuatan, kejahatan dan keseriusan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

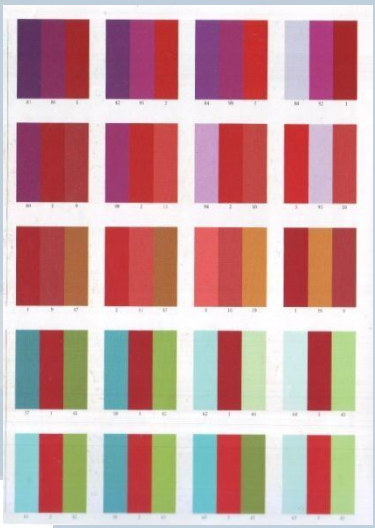
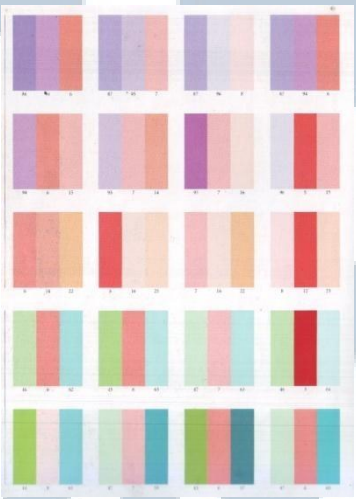
Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018

2.13. Color mood

Menurut Sutton (2003), Tidak ada yang dapat menciptakan mood lebih cepat dari warna. hal tersebut mempengaruhi perasaan, pandangan dan bahkan perilaku. Warna yang menarik dapat membuat kita merubah pandangan dan membuat kita melihat sesuatu dengan sudut pandang yang berbeda.

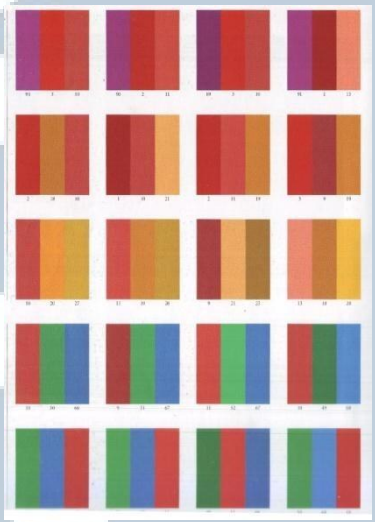
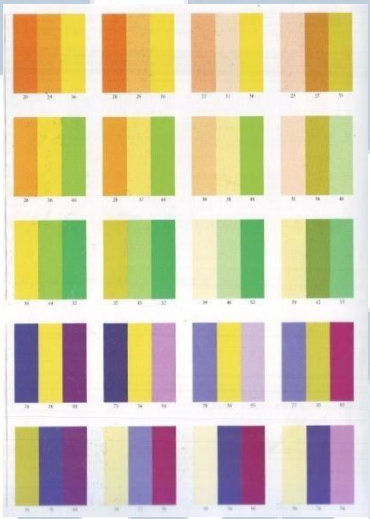
3. NO	GAMBAR	KETERANGAN
1		*Powerful*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

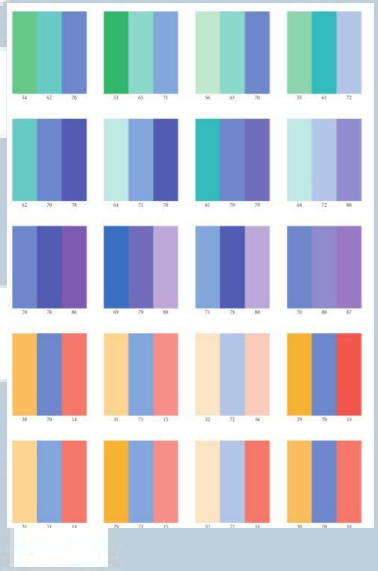
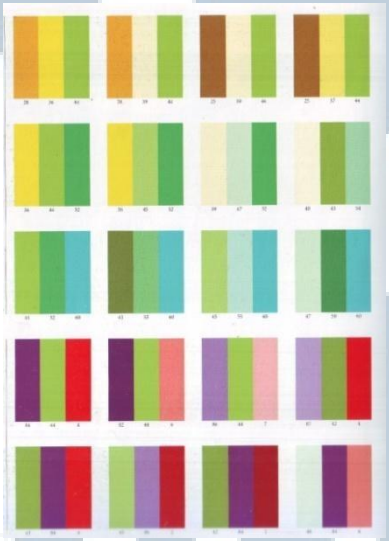
2		*Rich*
3		*Romantic*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018

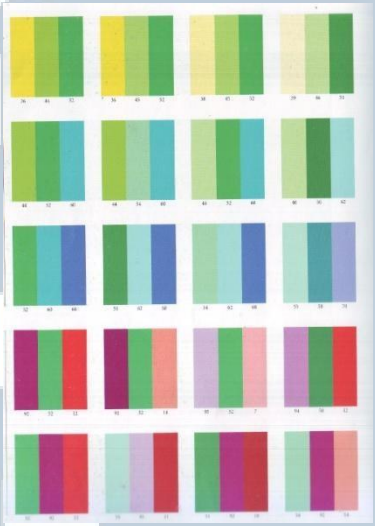
4		*Earthy*
5		*Moving*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

6		*Calm*
7		*Trendy*

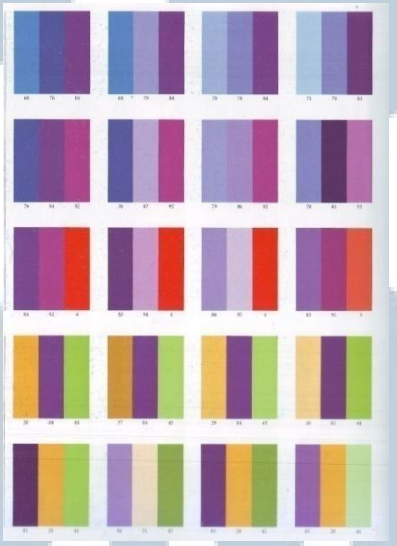
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018

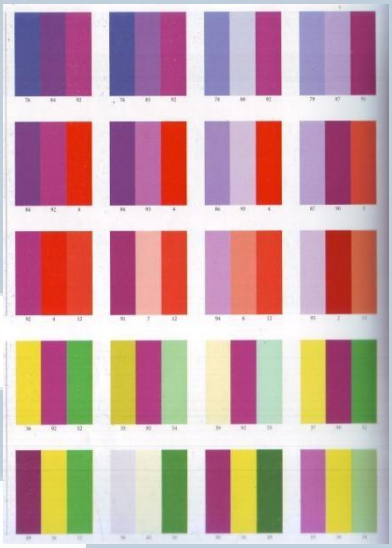
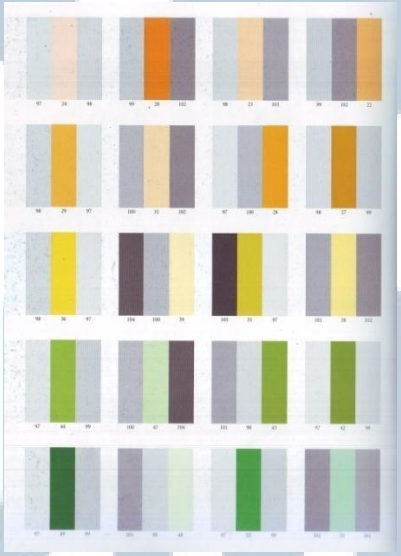
8		*Fresh*
9		*Tropical*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018

10		*Classic*
11		*Magical*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

12		*Energetic*
13		*Professional*

Tabel 2.1. *Color Moods*
(Sutton, *The Complete Color Harmony*, 2003)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Tokoh Pada..., Marius Santoso Yunior, FSD UMN, 2018