

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Komik

Menurut Eisner (2000), komik adalah “*sequential art*” atau seni yang berurutan yang memadukan antara gambar dan elemen teks kemudian disatukan dalam sebuah alur cerita. Komik merupakan gambar-gambar yang terjukstaposisi (saling berjajar) dalam satu urutan. Hal ini dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan atau memberi respons estetik kepada orang yang melihatnya (McCloud, 2008). Pada mulanya, komik muncul dikarenakan 3 hal yang berkembang pada koran di Amerika, yaitu koran edisi Minggu, cetak warna dan sindikasi nasional. Setelah dua dekade sejak kemunculannya, komik mulai terbit setiap hari di koran dan mulai diadaptasi ke dalam produk lain, seperti buku, majalah dan film animasi. Komik mulai dilirik untuk dijadikan sebagai sebuah bisnis (Walker, 2006). Setelah melawati 50 tahun, industri komik berubah drastis. Dengan adanya kemajuan teknologi, komik dikembangkan dengan menambahkan elemen-elemen animasi yang kemudian disebut *Motion Comic*.

2.1.1. Motion Comic

Motion comic merupakan kombinasi antara komik tradisional dengan beberapa elemen dalam animasi seperti transisi, *panning*, *zooming*, dan *soundtrack*. Booker (2014) menyampaikan perkembangan mengenai *motion comic*. Salah satu *motion comic* yang ada pada masa awal yaitu Broken Saints pada tahun 2001. *Motion comic* ini menggunakan teknik *flash animation* untuk menggerakkan *scene* dan

memanfaatkan *speech bubble* serta menyampaikannya menggunakan narasi. Pada 2009 *Watchmen: The Motion Comic* dirilis di internet. Pada *motion comic* ini terdapat perkembangan pada objek yang dianimasikan seperti hujan dan *scene* sedang berjalan.

Motion Comic juga pernah digunakan untuk mempromosikan film dan *TV Show* seperti *Saw: Rebirth* dan *Dexter: Early Cuts*.

2.1.2. Limited Animation

Limited animation adalah teknik animasi yang memisah-misahkan setiap elemen (Peaty dan Kirkpatrick, 2002). Setiap karakter dipisahkan menjadi beberapa elemen seperti badan, kepala, mulut, kaki, dan lain sebagainya. Hal ini untuk mempermudah menggerakkan anggota tubuh yang perlu di gerakkan, sedangkan anggota tubuh yang lain diam. Hal ini sangat menghemat waktu jika dibandingkan dengan teknik *full animation* yang harus menggambar ulang pada setiap *frame*. Teknik *limited animation* banyak digunakan untuk animasi TV dan internet. Salah satu *pioneer* awal yang menggunakan teknik ini adalah UPA dan Hanna-Barbera.

Dalam animasi, semakin banyak gambar maka gerakan yang dihasilkan semakin halus dan tidak kaku. Pada *limited animation*, biasanya menggunakan 3 hingga 8 posisi per detik sedangkan dalam *full animation* menggunakan 12 posisi per detik yang masing-masing gambar ditahan 2 *frame* atau kurang. Untuk *limited animation*, gambar ini ditahan lebih lama, sekitar antara 3 hingga 8 *frame* (Besen, 2008).

2.2. Desain Karakter

Su dan Zhao (2011) mengemukakan bahwa desain karakter merupakan perancangan karakter dengan keunikan yang khas untuk media visual. Lebih dalam lagi perancangan meliputi penampilan, bentuk tubuh karakter, kostum, gaya rambut dan atribut. Untuk membuat karakter yang lebih hidup, maka perlu menentukan tipe karakter, keunikan dan latar belakang. Bancroft (2006) juga mengemukakan hal serupa. Menurutnya, perancangan karakter seperti halnya seorang sutradara dalam mencari aktor yang tepat untuk memerankan tokoh pada sebuah cerita. Karakter harus memenuhi kebutuhan cerita. Oleh karena itu, diperlukan untuk mengetahui tipe dan latar belakang karakter sebelum membuat gambar atau bentuk dari karakter.

2.2.1. *Three-Dimensional Character*

Dalam membuat karakter, terdapat *three-dimensional character* yang meliputi aspek fisiologi, psikologi dan sosiologi. Hal ini diungkapkan oleh Egri (2007).

1. Fisiologi atau dimensi fisik meliputi:

- a. Umur
- b. Jenis kelamin
- c. Penampilan
- d. Tinggi dan berat badan
- e. Warna kulit, rambut dan mata
- f. Kelainan
- g. Keturunan

2. Sosiologi atau dimensi sosial meliputi:

- a. Kelas sosial
- b. Pekerjaan
- c. Edukasi
- d. Status dalam rumah tangga
- e. Kebangsaan
- f. Agama
- g. Hobi
- h. Posisi di dalam komunitas

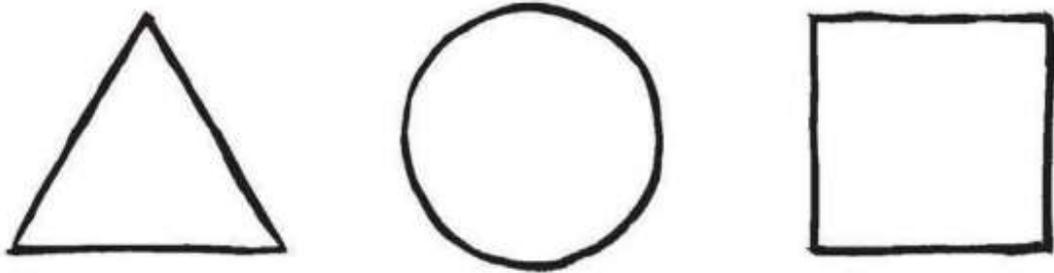
3. Psikologi atau dimensi psikis meliputi:

- a. Inteligensi
- b. Sifat
- c. Kemampuan seperti bakat dan bahasa
- d. *Extrovert, introvert, ambivert*
- e. Emosi seperti santai, mudah tersinggung, pesimis, optimis
- f. Sikap terhadap kehidupan
- g. Obsesi dan fobia terhadap satu hal

2.2.2. Bentuk

Menurut Bancroft (2006), bentuk pada keseluruhan karakter dapat menggambarkan kepribadian tokoh meskipun tidak ada ekspresi wajah dan busana. Bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, persegi dan segitiga dapat

dijadikan sebagai fondasi dalam mendeskripsikan sifat-sifat karakter. Hal ini juga disampaikan oleh Cohen (2011) dan Tillman (2011).



Gambar 2.1. Bentuk Dasar dalam Pembuatan Karakter
(Cartooning: Character Design: Learn the Art of Cartooning Step by Step, 2011.)

1. Lingkaran

Lingkaran menggambarkan karakter yang baik, lucu, bersahabat dan kekanak-kanakan. Lingkaran juga dipakai untuk menggambar bayi, dan wanita karena bentuk tubuh yang memiliki banyak bentuk melengkung. Selain itu, kesatuan, perlindungan dan menghibur juga dapat diwakilkan melalui bentuk ini.



Gambar 2.2. Karakter dengan Dasar Lingkaran
(Creating Characters with Personality, 2006.)

2. Persegi

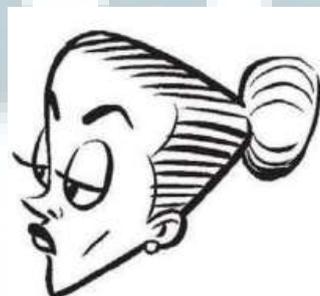
Persegi dapat menggambarkan karakter yang dapat diandalkan seperti *super hero* dan karakter yang bertubuh besar serta berat. Stabilitas, keamanan, dan kepercayaan juga dapat diwakilkan melalui bentuk persegi. Persegi juga digunakan untuk menunjukkan sifat maskulin dari karakter.



Gambar 2.3. Karakter dengan Dasar Persegi
(Creating Characters with Personality, 2006.)

3. Segitiga

Sedangkan segitiga dapat menggambarkan karakter yang mencurigakan, kurang bersahabat serta orang jahat dan musuh. Bentuk ini dapat menunjukkan aksi, ketegangan dan konflik.



Gambar 2.4. Karakter dengan Dasar Segitiga
(Cartooning: Character Design: Learn the Art of Cartooning Step by Step, 2011.)

Bentuk-bentuk dasar ini dapat dikombinasikan dengan bentuk lainnya dan diberi variasi ukuran untuk membuat karakter menjadi lebih menarik.



Gambar 2.5. Penggunaan Bentuk pada Karakter dalam Film Aladdin
 (http://i25.photobucket.com/albums/c56/moonmystique/SheridanBlogTips/aladdin_disney_concepts_02.jpg, n.d.)

2.2.3. Gaya Gambar

Dalam buku “*Creating Characters with Personality*” Bancroft menjabarkan tentang hierarki pada karakter. Hal ini mengacu kepada gaya gambar berdasarkan tingkat kesederhanaan pada karakter. Bancroft membagi hal tersebut ke dalam 6 kategori sebagai berikut:

1. *Iconic*

Bentuk karakter ini paling sederhana di antara yang lain. Bentuk mata hanya berupa bulatan dan biasanya tidak ada pupil. Karakter ini sangat *stylized*, namun karakter ini tidak terlalu ekspresif.



Gambar 2.6. Karakter My Melody dari Sanrio

(http://vignette3.wikia.nocookie.net/sanrio/images/9/9f/My_Melody.jpg/revision/latest?cb=20130402201755, n.d.)

2. *Simple*

Karakter ini juga sangat *stylized*, namun lebih ekspresif pada bagian wajah jika dibandingkan dengan *Iconic*. Karakter ini banyak digunakan untuk TV dan Internet.



Gambar 2.7. Karakter Fred dari Flintstone

(http://vignette1.wikia.nocookie.net/flintstones/images/a/ad/Fred_Flintstone.png/revision/latest?cb=20110919071811, n.d.)

3. *Broad*

Karakter *Broad* biasanya memiliki mata dan mulut yang besar. Hal ini dikarenakan karakter *Broad* tidak di desain untuk akting tetapi untuk humor secara visual melalui ekspresi karakter.



Gambar 2.8. Karakter *Broad*

([https://qph.is.quoracdn.net/main-qimg-](https://qph.is.quoracdn.net/main-qimg-9d60ff5ca2338a4b366b8bffd278905c?convert_to_webp=true)

[9d60ff5ca2338a4b366b8bffd278905c?convert_to_webp=true](https://qph.is.quoracdn.net/main-qimg-9d60ff5ca2338a4b366b8bffd278905c?convert_to_webp=true), n.d.)

4. *Comedy Relief*

Berbeda dengan *Board* yang menyampaikan humor melalui ekspresi, *Comedy Relief* justru menyampaikan humor melalui akting dan dialog yang diucapkan.



Gambar 2.9. Mushu dalam film *Mulan*

([http://vignette2.wikia.nocookie.net/disney/images/a/a0/Mushu_character.png/revision/lat](http://vignette2.wikia.nocookie.net/disney/images/a/a0/Mushu_character.png/revision/latest?cb=20130811232949)

[est?cb=20130811232949](http://vignette2.wikia.nocookie.net/disney/images/a/a0/Mushu_character.png/revision/latest?cb=20130811232949), n.d.)

5. *Lead Character*

Lead Character harus menyampaikan emosi seperti manusia untuk menarik penonton. Oleh karena itu, karakter ini memiliki ekspresi wajah, akting dan anatomi yang realistis.



Gambar 2.10. Belle

(http://vignette3.wikia.nocookie.net/disney/images/1/1b/Belle_14.png/revision/latest?cb=20140128045303, n.d.)

6. *Realistic*

Karakter ini banyak dipakai dalam komik-komik dan beberapa film animasi yang menggunakan *computer-graphics*. Karakter ini menggabungkan gaya realis dengan sedikit karikatur.



Gambar 2.11. Wonder Woman

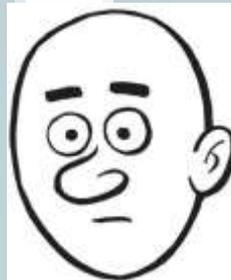
(<http://vignette2.wikia.nocookie.net/cartoonfatness/images/0/07/DC-comic-original1-8285.jpg/revision/latest?cb=20140112021112>, n.d.)

2.2.4. Ekspresi Wajah

Dalam membuat ekspresi kartun, terdapat 6 ekspresi yang dapat dijadikan fondasi, yaitu datar, senang, sedih, marah, khawatir, dan bosan (Cohen, 2011).

1. Datar

Ekspresi datar tidak mempunyai emosi. Ekspresi ini merupakan fondasi dari semua ekspresi. Ekspresi ini digunakan sebagai referensi untuk membuat ekspresi lainnya.



Gambar 2.12. Ekspresi Datar

(Cartooning: Character Design: Learn the Art of Cartooning Step by Step, 2011.)

2. Senang

Ciri utama ekspresi senang adalah mulut yang membentuk lengkung senyuman. Mata menjadi sedikit lebih terangkat dan lebih besar, alis juga menjadi naik dan melebar.

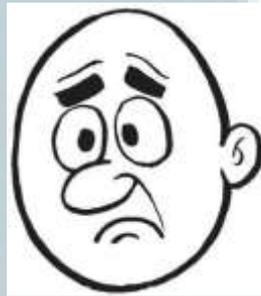


Gambar 2.13. Ekspresi Senang

(Cartooning: Character Design: Learn the Art of Cartooning Step by Step, 2011.)

3. Sedih

Mulut melengkung ke bawah, ujung bagian dalam alis naik ke atas dan ujung luar turun ke bawah. Bagian pupil menjadi lebih besar.



Gambar 2.14. Ekspresi Sedih

(Cartooning: Character Design: Learn the Art of Cartooning Step by Step, 2011.)

4. Marah

Kunci dalam ekspresi marah adalah alis yang menekan ke bawah, dahi berkerut serta gigi yang menggertak.



Gambar 2.15. Ekspresi Marah

(Cartooning: Character Design: Learn the Art of Cartooning Step by Step, 2011.)

5. Khawatir

Alis pada ekspresi khawatir juga menekan ke bah, hanya saja ujung dalam alis tetap di atas. Kerutan wajah juga ada pada bagian dahi.

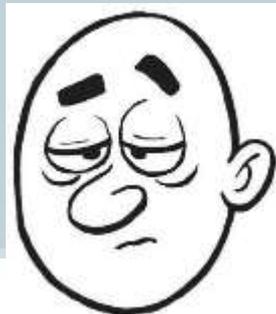


Gambar 2.16. Ekspresi Khawatir

(Cartooning: Character Design: Learn the Art of Cartooning Step by Step, 2011.)

6. Bosan

Pada ekspresi ini, mata dibuat setengah terbuka.. Mata ini terlihat seperti mata mengantuk. Pupil sedikit menuju ke ujung dalam mata sehingga pandangan tidak fokus. Mulut terlihat sedikit murung.



Gambar 2.17. Ekspresi Bosan

(Cartooning: Character Design: Learn the Art of Cartooning Step by Step, 2011.)

Untuk membuat ekspresi yang lebih menarik, dapat menggunakan teknik-teknik seperti penguatan, asimetris, intensitas dan kombinasi. Teknik penguatan yaitu membuat ukuran mata menjadi lebih besar dan alis menjadi lebih lebar. Teknik asimetris yaitu membuat ekspresi wajah kiri dan kanan tidak sama. Teknik intensitas yaitu menaikkan tingkat ekspresi, misal untuk membuat ekspresi sedih

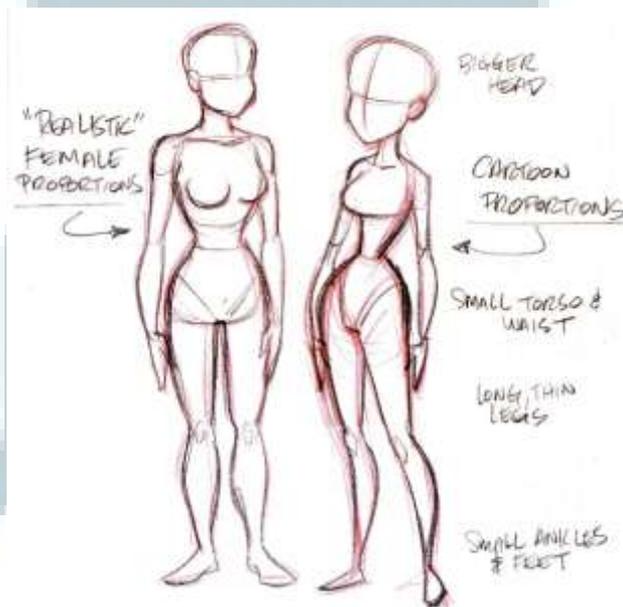
buatlah menjadi lebih sedih dengan ekspresi yang dilebihkan. Teknik kombinasi yaitu mengkombinasikan dua ekspresi dasar.



Gambar 2.18. Contoh Ekspresi Kombinasi Marah dengan Bosan
(Cartooning: Character Design: Learn the Art of Cartooning Step by Step, 2011.)

2.2.5. Proporsi

Proporsi tubuh realis dengan kartun memiliki perbedaan. Kartun memiliki ukuran kepala yang lebih besar dan ukuran badan yang lebih kecil dan pendek. Pinggang digambarkan sangat kecil dan kaki panjang. Pergelangan kaki juga sangat kecil.



Gambar 2.19. Perbandingan Proporsi Realis dengan Kartun
(Creating Characters with Personality, 2006.)

2.2.6. *Head to Body Ratio*

Rasio ukuran tubuh manusia dari kepala hingga badan dapat dikategorikan melalui golongan umur. Bancroft (2006) mengatakan, untuk membuat karakter terlihat seperti usia sesungguhnya, terdapat 3 hal yang harus diperhatikan, yaitu ukuran, kekakuan, dan jumlah detail. Karakter akan terlihat lebih muda atau lebih tua tergantung dari ukuran rasio antar anggota tubuh.

1. Bayi

Bayi mempunyai perbandingan tinggi kepala antara 2 hingga 2 setengah. Hal ini juga berlaku untuk anak balita. Kepala dan badan digambarkan sama besar.



Gambar 2.20. Bayi dan Balita
(Creating Characters with Personality, 2006.)

2. Anak-Anak

Anak-anak merupakan transisi antara bayi menjadi remaja. Pada bagian ini mereka digambarkan memiliki perbandingan tinggi 3 setengah kepala.

Kepala dan badan masih digambarkan sama besar namun pinggang hingga kaki digambarkan lebih panjang.



Gambar 2.21. Anak-Anak
(Creating Characters with Personality, 2006.)

3. Remaja

Menggambar remaja harus sangat diperhatikan karena remaja dapat terlihat terlalu anak-anak ataupun terlalu tua. Remaja mempunyai perbandingan tinggi 5 kepala. Remaja juga digambarkan hampir sama seperti anak-anak dengan kepala masih agak besar. Namun ukuran badan lebih panjang sedikit dan kaki sudah mulai panjang.



Gambar 2.22. Remaja
(Creating Characters with Personality, 2006.)

4. Dewasa

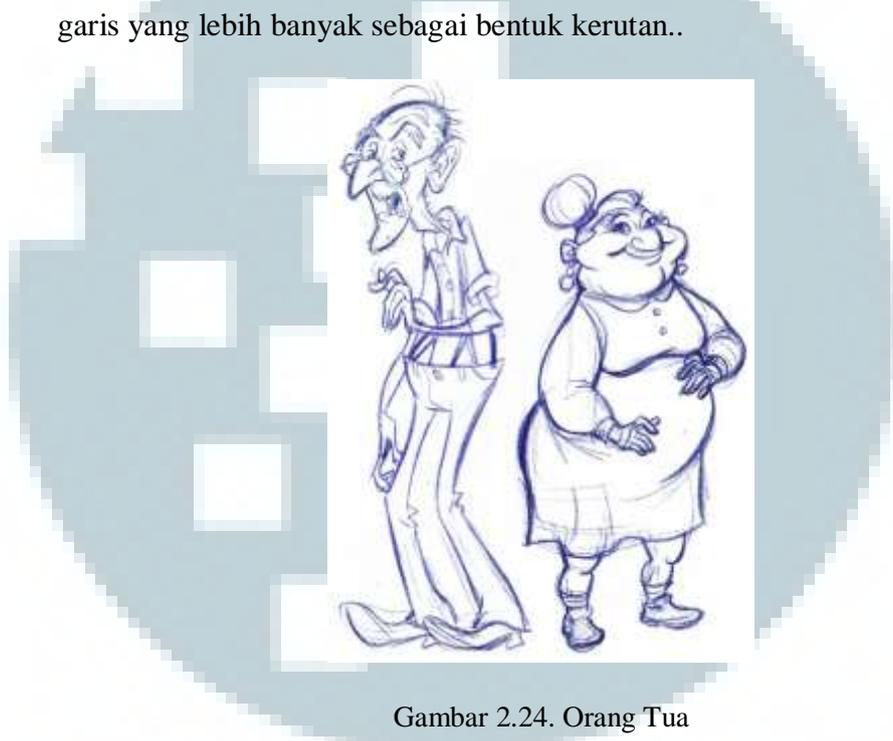
Orang dewasa digambarkan dengan ukuran kepala yang lebih kecil dari badan. Umumnya digambarkan dengan perbandingan 6 kepala.



Gambar 2.23. Dewasa
(Creating Characters with Personality, 2006.)

5. Orang Tua

Orang tua mempunyai tinggi yang lebih pendek dari dewasa karena tubuh mereka yang mulai menyusut dan melengkung. Telinga dan hidung digambarkan dengan lebih besar, sedangkan mata lebih kecil. Terdapat garis yang lebih banyak sebagai bentuk kerutan..



Gambar 2.24. Orang Tua
(Creating Characters with Personality, 2006.)

2.3. *Modern Art*

Modern art atau kadang disebut *modernism* merupakan serangkaian pergerakan pada bidang seni, arsitektur, musik, literatur dan desain. *Modern art* diperkirakan muncul sekitar tahun 1884 hingga 1914 dan berakhir pada tahun 1970an (Hodge, 2009). Kemunculan *modern art* dikarenakan adanya pemikiran baru oleh seniman-seniman modern mengenai seni yang tradisional dan realistik. Beberapa seniman mempertanyakan mengenai kebutuhan dari lukisan realistik yang meniru dunia yang dengan adanya fotografi hal ini dapat lebih mudah dilakukan.

Beberapa seniman lain berpikir untuk membuat lukisan yang lebih realistik lagi, ada pula yang menggunakan foto untuk membantu membuat komposisi. Seniman-seniman modern kemudian membuat berbagai eksperimen dengan menggunakan konsep dan material yang berbeda dari sebelumnya.

Paul Cézanne juga memberi inspirasi kepada para seniman untuk membuat eksperimen. Gaya lukisannya yang mencoba untuk menangkap objek dari beberapa sudut yang berbeda memberi inspirasi bagi Picasso dan Matisse dalam mengembangkan bentuk dan warna.

Berikut merupakan beberapa pergerakan pada *modern art*:

1. Kubisme

Gaya ini dimulai dan dikembangkan oleh Braque dan Picasso atas dasar pernyataan Cézanne yang menafsirkan dunia sebagai silinder, bola dan kerucut. Braque menjelaskan bahwa tujuan dari kubisme bukan realitas pada penglihatan, melainkan pada pikiran. Bagi Braque dan Picasso, memperlihatkan satu sudut dari sebuah objek tidaklah cukup. Oleh karena itu mereka tidak mau membuat tiruan dari dunia nyata dan membuat kanvas datar seolah memiliki kedalaman.

Kubisme berkembang melalui 2 tahap yaitu analitis dan sintetis. Kubisme analitis berkembang pada 1907 hingga 1913 dimana senimannya berfokus pada penggunaan bentuk-bentuk geometris dan warna-warna lembut. Kubisme sintetis yang berkembang setelah tahun 1903 lebih

banyak menggunakan warna-warna cerah, bentuk yang lebih dekoratif dan kolase.



Gambar 2.25. Lukisan Berjudul Guernica oleh Pablo Picasso
(<http://www.pablocicasso.org/images/paintings/guernica3.jpg>, 1937.)

2. Ekspresionisme

Ekspresionisme muncul karena adanya penolakan terhadap naturalisme pada aliran impresionis dan mendapat inspirasi dari seniman seperti van Gogh dan Gauguin. Seniman menggunakan warna-warna intens, sapuan kuas yang terlihat dan bentuk yang dilebih-lebihkan serta subjek yang terdistorsi untuk mengemukakan pikiran mereka dengan cara yang berbeda.

Brücke merupakan sekumpulan seniman Jerman yang menggunakan gaya ekspresionis. Mereka menegaskan bahwa karya mereka merupakan jembatan menuju masa depan dengan menggunakan kedataran perspektif, serta warna-warna intens dan bentuk yang terdistorsi.



Gambar 2.26. Two Women oleh Karl Schmidt-Rottluff
(http://www.tate.org.uk/art/images/work/N/N06/N06249_10.jpg, 1912.)

3. Abstrak Ekspresionisme

Seniman pada aliran ini tidak hanya mementingkan hasil jadi dari karya, tetapi juga aksi saat membuat karya tersebut. Untuk mengekspresikan emosi, mereka melukis secara bebas dan terkadang menggunakan kuas ukuran besar, mencelupkannya bahkan melemparkan cat langsung kepada kanvas.



Gambar 2.27. Waterfall oleh Arshile Gorky
(http://www.tate.org.uk/art/images/work/T/T01/T01319_10.jpg, 1943.)

2.3.1. *Modernist Animation*

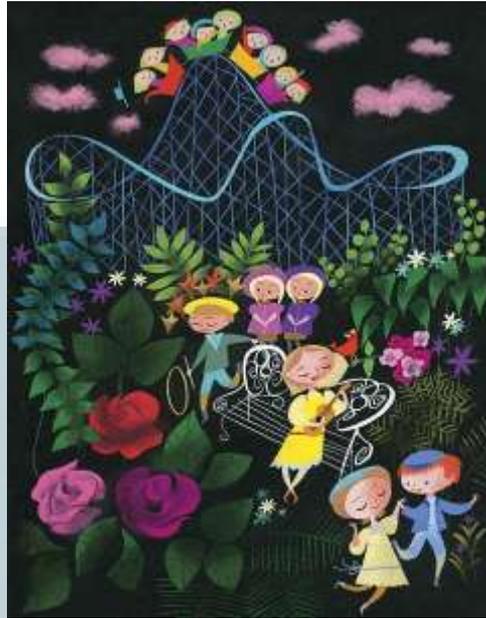
Gaya ini mengadaptasi *modern art* yang sudah ada, ekspresionis dan bentuk desain abstrak lainnya dalam *modern art* seperti bentuk-bentuk geometris dan garis lurus. Gaya *modernist* pada animasi ini dipopulerkan oleh studio animasi United Productions of America (UPA) pada awal 1950-an. (Cavalier, 2011). Gaya ini juga sering disebut *Graphic Cartoon* atau *Mid-Century Modern*. Gaya ini menitik beratkan kepada bentuk yang sederhana, *stylized*, dan datar atau *flat*. Pada perkembangannya, gaya ini juga sering dibuat lebih geometris, digabungkan dengan gaya lain, atau dipadukan dengan bentuk yang lebih dekoratif sehingga tidak terlalu geometris. Meski gaya ini populer di era 1950-an, prinsip gaya ini tetap dipakai pada animasi saat ini seperti pada *The Powerpuff Girls*, *The Secret of Kells* dan *Phineas and Ferb*.

UPA banyak mendapat inspirasi dari seniman-seniman modern seperti Picasso, Cézanne, Matisse, Miro, Klee, dan “New Yorker” kartunis. Tidak seperti kebanyakan ilustrator pada abad ke-19 yang mendapat inspirasi dari animasi-animasi Disney, UPA mengubah penampilan animasi dunia (Solomon, 2012). Pada animasi karya UPA, tidak ada kedalaman ruang perspektif. Batasan antara lantai dan dinding juga tidak ada, bahkan *background* cenderung abstrak. Warna yang digunakan untuk *background* menjadi warna utama keseluruhan. Adapun penggunaan warna lain sebagai tambahan. UPA juga memperkenalkan teknik *limited animation* untuk pembuatan animasinya.



Gambar 2.28. Animasi UPA yang Menjadi Awal Penggunaan Gaya *Modernist*
(<https://id.pinterest.com/pin/258182991111823209/>, 1950)

Gaya *modernist* ini juga dipakai oleh salah satu ilustrator Disney, yaitu Mary Blair. Blair membawa gaya ini ke dalam Disney yang selalu menggunakan gaya kartun realis dan menggunakan ilusi kedalaman. Pada karya Blair, ia mengkombinasikan kembali gaya *modernist* ini dengan gaya naïve atau kekanakan serta penggunaan warna-warna vibran atau cerah (Canemaker, 2014). Blair juga senang menggunakan motif-motif dekoratif, warna-warna seperti lumpur dan bentuk abstrak ke dalam karyanya. Penggunaan warna pada karya Blair juga dikombinasikan antara gelap dan cerah. Saat bekerja untuk Disney, Blair banyak memadukan warna gelap dan cerah. Sedangkan pada ilustrasi lain, ia banyak menggunakan warna cerah. Ilustrasi Blair juga tidak ada kedalaman perspektif.

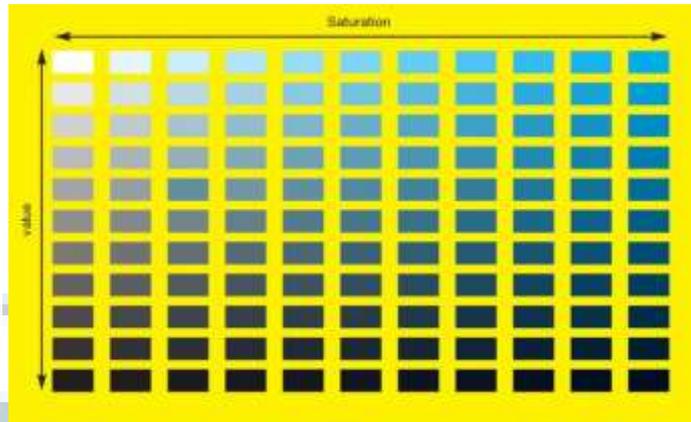


Gambar 2.29. Salah Satu Karya Ilustrasi Mary Blair
(<http://www.cartoonbrew.com/wp-content/uploads/maryblairtreasurybook.jpg>, n.d.)

2.4. Warna

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia versi *Online*, warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Warna dapat membantu desainer untuk menangkap perhatian penonton dan mengkomunikasikan pesan (Sherin, 2012).

Terdapat 3 hal untuk mendeskripsikan warna. *Hue* atau *Colour* merupakan nama warna, pembeda antara yang satu dengan lainnya. *Saturation* atau *Chroma* merupakan kemurnian dari warna. Semakin kuat saturasi maka warna semakin cerah. *Value* atau *Brightness* merupakan gelap terang warna (Ambrose, Harris, 2005).



Gambar 2.30. Hubungan antara *Value* dan *Saturation*
(Basic Design 05: Colour, 2005.)

Warna juga memiliki tingkatan yaitu primer, sekunder dan tersier. Warna primer dibagi menjadi dua, yaitu *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* merupakan warna yang datang dari cahaya, seperti lampu, media elektronik, monitor, dan sebagainya. Warna primer pada *additive* yaitu merah, hijau, biru atau sering disebut *Red, Green, Blue* (RGB). Sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari pigmen seperti cat dan tinta. Warna primer *subtractive* dibagi menjadi , yaitu merah, kuning, biru dan *Cyan Magenta, Yellow, Key* atau hitam (CMYK). Sedangkan warna sekunder adalah kombinasi dari dua warna primer. Jika warna sekunder ini dikombinasikan lagi, maka menghasilkan warna tersier.



Gambar 2.31. *Colour Wheel*
(Basic Design 05: Colour, 2005.)

2.4.1. Psikologi Warna

Warna juga dapat memberikan efek tertentu. Perkembangan mengenai efek warna pun meluas. Pemilihan warna yang tepat dapat menjadi stimulus pada suasana dan psikologi. Chiazzari menyebutkan bahwa warna merah diyakini dapat mengunggah energi dan pikiran, sedangkan warna kuning dapat membantu perkembangan intelektual anak. Seperti dikutip dari Kompas.com, ia melanjutkan bahwa warna kuning memberi efek ceria dan bahagia oleh karena itu banyak dijadikan sebagai mainan. Paparan warna pada anak tidak harus selalu dari mainan dan pakaian. Menurutnya, paparan ini bisa didapat melalui tontonan edukatif dan kartun (Putri, 2016).

Dalam buku *Creative Character Design*, Tillman juga menjelaskan mengenai warna. Menurutnya, Warna dapat menceritakan mengenai karakter dan cerita yang disampaikan. Berikut merupakan makna warna-warna utama yang banyak digunakan oleh *character designer* (hlm. 110-114):

1. Merah: menggambarkan keberanian, kekuatan, energi, bahaya, cinta.



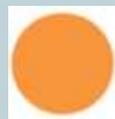
Gambar 2.32. Merah
(Creative Character Design, 2011.)

2. Kuning: menggambarkan kebahagiaan, optimis, bijaksana.



Gambar 2.33. Kuning
(Creative Character Design, 2011.)

3. Oranye: menggambarkan kegembiraan, antusias, menyenangkan.



Gambar 2.34. Oranye
(Creative Character Design, 2011.)

4. Hijau: menggambarkan alam, segar, harmoni, optimis, jujur.



Gambar 2.35. Hijau
(Creative Character Design, 2011.)

5. Biru: menggambarkan kepercayaan, loyal, optimis, bijaksana, kepintaran, dan kesedihan.



Gambar 2.36. Biru
(Creative Character Design, 2011.)

6. Ungu: menggambarkan elegan, kekuatan, megah, misteri, magis, martabat.



Gambar 2.37. Ungu
(Creative Character Design, 2011.)

7. Hitam: menggambarkan kekuatan, formalitas, kematian, misteri, depresi.



Gambar 2.38. Hitam
(Creative Character Design, 2011.)

8. Putih: menggambarkan bersih, murni, suci, damai, sederhana, cahaya.



Gambar 2.39. Putih
(Creative Character Design, 2011.)

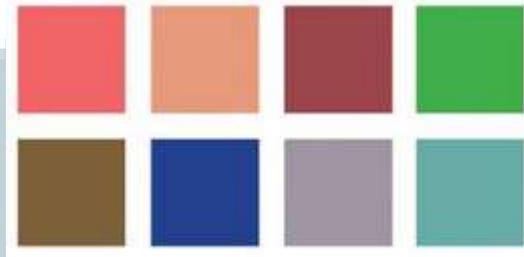
Sedangkan Ambrose dan Harris (2005) membahas makna warna secara lebih spesifik.

1. Olive Green : klasik, membosankan, berlumpur dan tahan lama.
2. Khaki : seragam, kamuflase, militer dan banyak akal.
3. Navi: seragam, tepercaya, aman, tradisional dan konstan.
4. Turquoise: eksotis, mistik, spiritual, mujarab.
5. Bright Yellow: penuh pengharapan dan riang.
6. Light Yellow: inspiratif, hangat, menenangkan.
7. Warm Red: bangkit, menggoda, panas.
8. Mauve: teman, halus, lembut.
9. Light Pink: manis, feminim.
10. Light Green: pembaruan, mual.

2.4.2. Warna *Modernist*

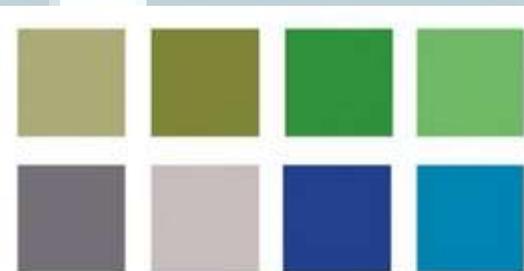
Warna yang berkembang pada era tertentu dapat dipengaruhi oleh faktor sejarah dan sosial politik. Menurut Triedman (2015), palet warna yang ada dalam suatu periode berasal dari palet warna pada periode sebelumnya yang kemudian ditambahkan beberapa warna dan membuang beberapa warna dari palet sebelumnya. Pada 1950-an, merupakan periode dimana perang dunia II baru saja

usai dan mulai memasuki era modern. Periode ini juga dipengaruhi oleh pergerakan desain Art Deco dan Mid-Century Modern (hlm. 108).



Gambar 2.40. Palet Warna dalam *Fashion* saat Masa Perang
(Color: The Professional's Guide, 2015.)

Pada masa perang, palet warna didominasi oleh warna-warna khaki, hijau olive, abu-abu dan biru yang menandakan patriotisme. Adapun penggunaan warna-warna cerah seperti oranye dan merah hanya sebagai aksen.



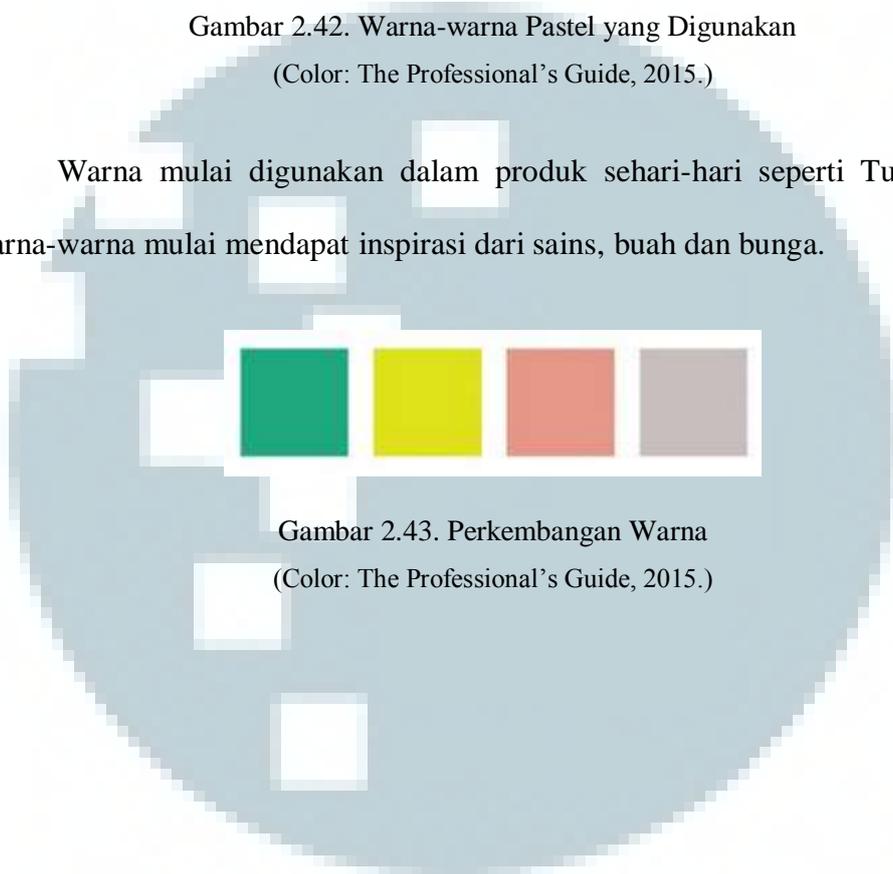
Gambar 2.41. Warna-Warna Militer
(Color: The Professional's Guide, 2015.)

Setelah perang dunia usai, palet warna bergeser ke arah Mid-Century Modern dengan menggunakan warna-warna yang lebih cerah seperti hijau cerah, ungu, kuning terang, merah hangat dan biru tenang. Warna-warna pastel juga banyak digunakan. Warna-warna ini melambangkan optimis, kemakmuran, dan lugu.



Gambar 2.42. Warna-warna Pastel yang Digunakan
(Color: The Professional's Guide, 2015.)

Warna mulai digunakan dalam produk sehari-hari seperti Tupperware.
Warna-warna mulai mendapat inspirasi dari sains, buah dan bunga.



Gambar 2.43. Perkembangan Warna
(Color: The Professional's Guide, 2015.)

UMMN