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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Comic

Scott McCloud dalam bukunya *Understanding Comic: The Invisible Art* (1993), mengatakan bahwa komik sudah dibuat pada tahun 1519 di kolombia. Komik adalah gambar-gambar yang dibuat secara berurut untuk menyampaikan informasi, rangsangan visual dan pesan yang ingin diutarakan dalam cerita kepada pembaca. Gambar-gambar jika berdiri sendiri dan dilihat satu persatu tetaplah hanya sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun terdiri dari dua gambar, berubah nilainya menjadi seni komik.

Menurut Samantha Berger dalam bukunya *Crankenstein* (2014), menegaskan bahwa unsur-unsur komik terbagi atas tujuh jenis yaitu:

1. Panel

   Merupakan bidang-bidang yang membatasi bagian-bagian pada komik. Terdapat dua macam panel yaitu:

   a. Panel tertutup

      Panel yang dibatasi oleh garis-garis yang disebut *Frame.* Umumnya digunakan komik-komik di Eropa.

   b. Panel terbuka

      Berbeda dengan Panel tertutup, Panel ini tidak dilengkapi dengan garis batas yang mengelilinginya. Panel ini cukup banyak digunakan sevagai variasi dalam komik-komik Jepang dan Amerika.

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

McCloud (1993), menambahkan salah satu unsur yang berkaitan dengan rangkaian panel adalah *Closure* yaitu mengamati bagian-bagian tetapi melihat secara keseluruhan. Menghubungkan setiap panel. Panel komik memisahkan waktu dan ruang menjadi suatu peristiwa kasar serta tidak berhubungan. Dengan menggunakan *closure* memungkinkan kita menggabungkan peristiwa tersebut dan menyusunnya sesuai realita secara utuh.

Jenis-jenis *closure* terbagi atas enam macam, antara lain:

a. Waktu-ke-waktu

   Peralihan ini membutuhkan closure sedikit

b. Aksi-ke-aksi

   Menunjukan peralihan kemajuan tindakan objek tunggal

c. Subjek-ke-subjek

   Satu adegan atau gagasan yang membutuhkan keikutsertaan pembaca agar peralihan ini menjadi terlihat jelas.

d. Adegan-ke-adegan

   Melintasi ruang dan waktu.

e. Aspek-ke-aspek

   Peralihan ini tidak mengenal waktu serta mengatur latar belakang untuk menyampaikan suasana hati yang berbeda.

f. Non-sequitur

   Tidak menunjukan hubungan antara panelnya dalam peralihan ini.

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

2. Gutter

   Gutter merupakan jarak antara panel-panel dalam komik. Jarak yang tidak tidak biasa terhadap komik dapat memberikan kesan yang berbeda pada pembaca.

3. Balon Kata

   Balon kata memuat kata-kata yang berhubungan dengan tokoh komik. Terdapat dua jenis secara umum yaitu:

   a. Balon ekspresi

      Menunjukan ekspresi sang tokoh saat berbicara seperti saat emosi, takut, berbisik dan sebagainya.

   b. Balon normal

      Balon ini menunjukan pada saat percakapan dengan nada dan emosi pada saat normal.

4. Narasi

   Keterangan yang ingin disampaikan komikus untuk membantu memahami alur cerita atau adegan tertentu dan disampaikan lewat kata-kata. Komik Amerika menggunakan lebih banyak narasi dibandingkan dengan komik Jepang.

5. Efek

   Dalam tahap pembuatan komik umumnya terdapat dua macam efek yaitu:

   a. Efek suara

      Digambarkan dalam bentuk tulisan untuk menandakan bunyi tertentu. Bentuk tulisan dapat menyesuaikan bunyi yang diwakilkan

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

6. Tokoh

   Tokoh atau karakter yaitu pemeran-pemeran yang ditampilkan dalan suatu cerita.

7. Latar Belakang

   Latar belakang/*Background* sangat erat hubungannya dengan tema cerita yang merupakan salah satu elemen yang sulit untuk divisualkan. Hal ini harus mampu menggambarkan suasana disekitar tokoh untuk mendukung cerita dalam komik.

2.2. Motion Comic.

Menurut Wilhelm dalam jurnalnya Motion Comic: A Digital Publishing Case Study (2005), menjelaskan bahwa penerbit buku komik memberikan inovasi baru dengan mengubah bentuk komik menjadi format digital. Format ini diharapkan dapat diterima baik oleh audiens. Bereksperimen dengan format-format media digital menciptakan sebuah wadah yang tepat untuk media grafis seperti komik. Motion comic menggunakan seni statis, animasi sederhana dan menggunakan suara untuk memperkaya rasa film ke dalam komik.

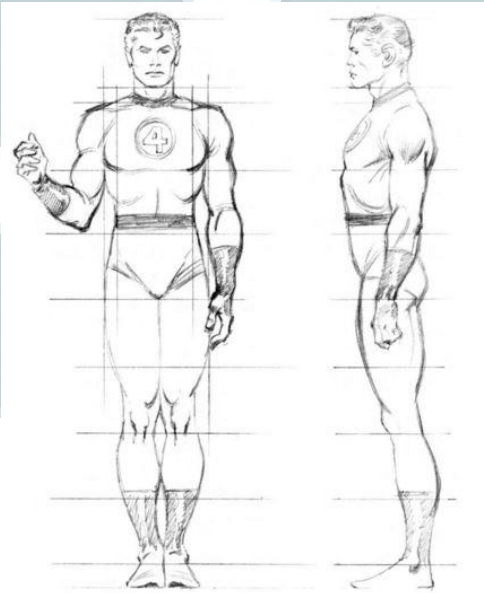
Motion comic tidak mengubah perspektif dalam membaca komik, tapi kualitas dari pengalaman dari media yang baru menciptakan langkah lebih maju dalam *graphic storytelling*. Wilhelm berkata sebaiknya penerbit mulai melihat konten cerita sebagai hal utama dan bukan mendorong komik ke dalam format yang tidak sesuai.

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

2.3. Gaya Gambar Karakter Desain

2.3.1. Realistis

Stan Lee dan John Buscema dalam buku How to Draw Comics The Marvel Way (1978), menjelaskan bahwa gaya Realis mengacu pada karakter yang dramatis dan *heroik.* Karena sifatnya heroik, proporsi badan pada karakter disesuaikan dengan proporsi heroik. Bahu pada pria harus terlihat lebih lebar dan ukuran pinggang lebih sempit. Penggambaran pada pria terlihat tidak lentur atau kaku dibandingkan dengan wanita.

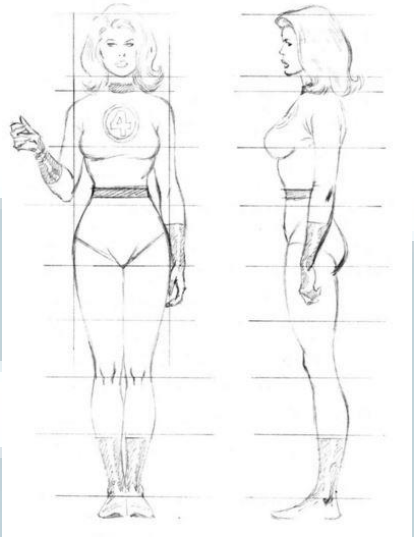


Gambar 2.1. Sketsa Richard Fantastic 4

(How to Draw Comics The Marvel Way, Stan Lee dan John Buscema, 1978)

Untuk penggambaran wanita bagian pinggang jauh lebih besar dari pria. Secara keseluruhan, karakter wanita mempunyai porsi yang lebih kecil dari karakter pria hanya pada bagian buah dada yang lebih besar. Penggambaran wanita tidak menekankan otot bukan berarti terlihat lemah, melainkan agar terlihat lebih lembut dan halus dibandingkan dengan penggambaran pria yang terlihat kaku.

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016



Gambar 2.2. Sketsa Sue Fantastic 4

.

(How to Draw Comics The Marvel Way, Stan Lee dan John Buscema, 1978)

2.3.2. Non Realistis

Bancroft (2006) menjelaskan terdapat enam penggambaran dalam hirarki, berdasarkan fungsinya masing-masing, yaitu:

a. Iconic

Bentuk karakter yang dipadatkan menjadi lebih sederhana, tidak terlalu rumit, sangat gaya namun tidak terlalu espresive. Elemen elemen yang diterapkan pun simpel dan umumnya memiliki mata bulat tanpa pupil dan eleman lainnya. (contoh : Mickey Mouse dan Hello Kitty)

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

Gambar 2.3. *Iconic*

(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

b. Simple

Dalam tingkatan ini, karakter lebih ekspresif dibandingkan dengan Iconic dalam konteks wajah. Karakter pada tingkatan Simple ini umumnya dipakai pada TV atau web. (contoh: Fred Flintstone, Sonic The Hedgehog dan Dexter's Lab).

Gambar 2.4. *Simple*

(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

c. Broad

Dalam karakter ini, pembuat karakter lebih meningkatkan espresive melebihi iconic dan simple. Karakter yang digunakan umumnya memiliki

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

mata yang lebih besar dan mulut dibuat lebar agar memperlihatkan bagian dalam. Tingkat espresive ini sangat dibutuhkan dalam membuat karakter yang mengunakan teknik Broad karena membutuhkan karakter yang humoris. (contoh : The Wolf in Tex Avery, Roger Rabbit)

Gambar 2.5. *Broad*

(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

d. Comedy Relief

Tingkatan yang sama dari penggambaran karakter untuk jangkauan luas, dalam comedi relief ini pesan humor yang mereka sampaikan dilakukan melalui akting dan dialog karakter tersebut. Umumnya penggunaan karakter desain tingkat ini dipakai oleh Disney. (contoh : Nemo, Mushu, dan Kronk)

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

Gambar 2.6. *Comedy Relief*

(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

e. Lead Character

Sangat realistis terhadap espresive wajah, akting, dan anatomi wajah. Karakter dapat berkomunikasi baik terhadap pandangan audiens. Dalam hal ini emosi menjadi fokus utama dalam pembuatan karakter. Oleh karenanya, tahap ini dibutuhkan prilaku dan berbentuk manusia. (contoh : Sleeping Beauty dan Cinderlella).

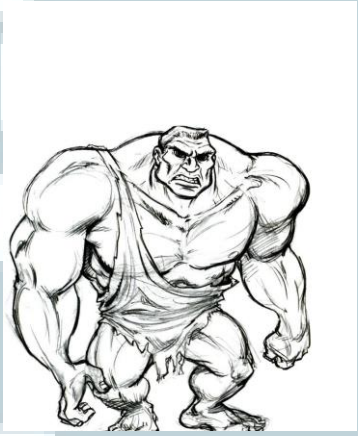
Gambar 2.7. *Lead Character*

(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

f. Realistis

Tingkat tertinggi dari skala realistik, secara garis besar seperti photorealisme akan tetapi masih terdapat unsur karikatur didalam disainnya. Efek yang sangat kuat dalam film – film bertema monster, karakter dalam buku komik dan karakter dalam animasi grafis juga termasuk dalam katagori ini. (contoh : The Princess in "Shrek")



Gambar 2.8. *Realistis*

(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

2.4. Karakterisasi

Menurut Petri Lankoski dalam bukunya berjudul Character-driven game design (2010), mengemukakan bahwa karakterisasi adalah seorang desainer karakter yang merancang aspek penting dari pembuatan karakter. Hal ini mempunyai peran penting dalam tahap membangun sebuah karakter. Kemampuan fisik dan fitur karakter di dalamnya berkontribusi menjelaskan kepribadian karakter tersebut. Beberapa aspek dari karakter ini dapat dikomunikasikan kepada audiens lewat karakterisasi. Sebagai contoh dalam karaketr Hulk, dalam ukuran menggambarkan sifat berbeda dari *Bruce Banner*.

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

2.4.1. Pengembangan Karakter

1. Karakter dengan metode 5W 1H

   Bryan Tillman (2011), menyampaikan bahwa sebagai manusia, rasa keingintahuan sangat tinggi. Oleh sebab itu, seorang karakter desainer harus sangat hati-hati menentukan bagaimana dan kapan menjawab pertanyaan dari *audiens*. Pertanyaan tersebut meliputi:

   a. *Who*? (siapa?) :

      Siapakah karakter itu? Dan siapa dia di dalam cerita tersebut?

   b. *What?* (Apa?) :

      Apa yang dilakukannya di dalam cerita?

   c. *When?* (Kapan) :

      Kapan cerita ini berlangsung?

   d. *Where?* (Dimana) :

      Dimana cerita ini berlangsung?

   e. Why? (Mengapa) :

      Mengapa karakter termotivasi melakukan hal itu di dalam cerita tersebut?

   f. How? (Bagaimana) :

      Bagaimana karakter tersebut melakukan apa yang ia perbuat?

2. Archtype

   Bryan Tillman (2011), menyampaikan bahwa *Archtype* karakter terbagi atas 6 tipe yaitu:

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

a. Karakter *Hero*

Sifatnya yang protagonis membuat sosok karakter ini berani, dan rela berkorban tanpa mempedulikan imbalan.

Gambar 2.9. Karakter *Hero*

(Creative Character Design, Bryan Tillman, 2011)

b. Karakter *Shadow*

Karakter ini mempunyai pola pikir yang sifatnya berlawanan dari tokoh *Hero*, diwujudkan dengan karakter yang mempunyai sifat kejam, misterius, dan jahat.

Gambar 2.10. Karakter *Shadow*

(Creative Character Design, Bryan Tillman, 2011)

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

c. Karakter *Mentor*

Karaketr ini memiliki intelektual yang tinggi yang dibutuhkan oleh setiap tokoh protagonis pada cerita. Tugas karakter *mentor* menjadi kunci dalam cerita untuk membangkitkan potensi tokoh protagonis dalam cerita, dan umumnya sosok karakter mentor ini digambarkan sebagai pria tua atau wanita tua. Karakter mentor seperti orang yang dituakan dalam cerita ini.

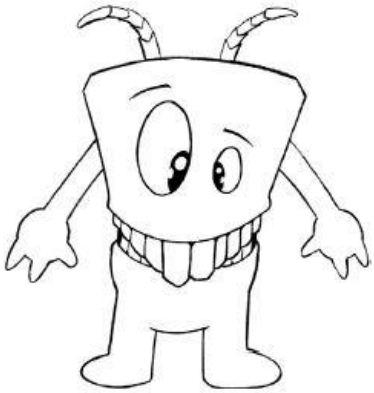
Gambar 2.11. Karakter *Mentor*

(Creative Character Design, Bryan Tillman, 2011)

d. Karakter *Fool*

Karakter ini umumnya bertindak bodoh. Menempatkan semua karakter ke dalam situasi yang tidak diinginkan untuk menguji karakter utama.

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016



Gambar 2.12. Karakter *Fool*

(Creative Character Design, Bryan Tillman, 2011)

e. Karakter *Anima/Animus*

Anima atau *Animus* merupakan perwujudan dorongan pria dan wanita. Anima adalah mitra perempuan untuk laki-laki, dan animus adalah mitra laki-laki untuk perempuan. Karakter ini merupakan keinginan seksual yang dikemas menjadi satu karakter. Dengan kata lain, anima atau animus mewakili kepentingan cinta dalam suatu cerita.

Gambar 2.13. Karakter *Anima/Animus*

(Creative Character Design, Bryan Tillman, 2011)

f. Karakter *Trickster*

Karakter ini dapat berada di kedua sisi, baik dan jahat. Karakter ini juga mendorong karakter lain untuk mencapai suatu perubahan. Namun, karakter ini menggerakan cerita demi kepentingan pribadi. Digambarkan seperti dalang dalam sebuah cerita.

Gambar 2.14. Karakter *Trickster*

(Creative Character Design, Bryan Tillman, 2011)

2.4.2. Three Dimentional Character

Rachel Ballon dalam bukunya Breathing Life to your Character (2003), mengatakan bahwa ketika pertama kali karakter desain diperkenalkan dalam cerita, karakter hanya mudah dilihat dari fisiknya. Perancangan karakter harus mampu untuk mendeskripsikan kenangan, impian, harapan dan rasa takut karakter tersebut. Fisiologi, Psikologi, dan Sosiologi dibutuhkan untuk mengembangkan karakter. Hal ini dibutuhkan untuk mengembangkan biografi karakter serta mengerti apa yang memotivasi prilaku karakter. Selain itu juga, cerita akan semakin fokus dan karakter semakin berkarakter.

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

1. Fisiologi

   Merancang aspek fisiologi dari karakter merupakan hal yang sangat mendasar. Hal ini termasuk tinggi badan, berat, rambut ataupun warna mata. Perancangan karakter juga harus merancang cara berjalan, berbicara, makan, ekspresi wajah, tingkah laku, gestur dan posturnya. Bagaimana rupa karakter tersebut? Apakah ia lemah atau kuat? Kurus atau gendut?

   Ketika merancang fisik karakter, cobalah unutk memikirkan hal-hal yang penting untuk perannya dalam plot cerita. Pilihan dan keputusan karakter menentukan plot. Berjalannya sebuah cerita berasal dari kepribadian karakter, fisik, dan sifatnya. Fisik karakter, fisik dan sifatnya. Fisik karakter mempengaruhi cara karakter melihat dirinya dan bagaimana karakter berprilaku. Pikirkan tipe fisik dari karakter yang dibutuhkan untuk cerita dan kembangkan kepribadiannya. Sebagai contoh, karakter yang gemuk umumnya mungkin kurang percaya diri dibandingkan karakter yang tidak gemuk.

2. Psikologi

   Psikologi berhubungan erat dengan kepribadian karakter. Psikologi karakter akan menentukan bagaimana dia berpikir, bertindak maupun bereaksi di dalam situasi tertekan. Jika karakter tidak merasa aman, karakter tersebut berprilaku berbeda ketika karakter dalam keadaan percaya diri. Bahkan aspek psikologis termasuk self image. Apakah dia merasa stress dengan dirinya? Apa yang membuat dia takut? Mampukah karakter membangun hubungan yang baik dengan orang lain? Apa tujuan

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

hidup karakter?uang, kekuasaan, atau cinta? Apakah dia extrovert atau introvert?

3. Sosiologi

   Aspek sosial dari karakter harus mempengaruhi segalanya yang berkaitan dengan kedudukan dan tempatnya dalam lingkungan sosial. Bagaimana keadaan ekonominya? Kalangan atas, menengah, atau miskin? Apakah dia punya agama? Apa ras? Apa hobinya? Apakah dia salah satu anggota organisasi? Apakah yang dia lakukan pada waktu luang? Apakah dia orang yang pintar atau berpendidikan? Apakah orang yang mengutamakan kedudukan atau orang buangan?

   Hubungan status sosial karakter dengan lingkungan sosial harus diketahui. Tanpa mengetahui status sosial, perancang karakter tidak dapat menentukan bagaimana karakter dilihat oleh karakter lain atau bagaimana karakter itu sendiri melihat dirinya.

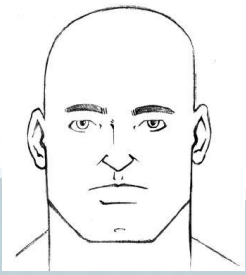
2.4.3. Bentuk

Tillman dalam buku Creative Character Design (2011, hlm. 67), mengemukaan bahwa bentuk adalah acuan dasar untuk mendefinisikan hal-hal tertentu dan dapat terapkan dalam pembuatan awal dari karakter.

1. Kotak

   Melambangkan kestabilitasan, kepercayaan, kejujuran, kenyamanan, keamanan, kejantanan. Ini adalah hal umum yang orang pikirkan ketika melihat bentuk kotak. Tillman (2011, hal 68)

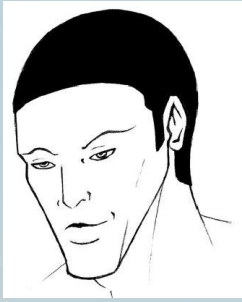
Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016



Gambar 2.15. Kotak
(Creative Character Design, Tillman, 2011)

2. Segitiga

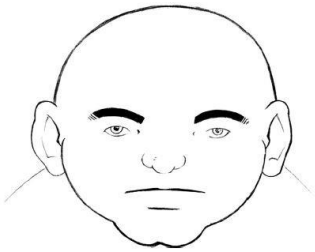
   Bentuk segitiga menggambarkan kepribadian yang agresi, energi, konflik, dan ketegangan Tillman (2011, hal 70)



Gambar 2.16. Segitiga
(Creative Character Design, Tillman, 2011)

3. Lingkaran

   Bentuk lingkaran memiliki arti kelengkapan, keanggunan, bermain-main, menghibur, kesatuan, perlindungan, dan kekanak-kanakan.



Gambar 2.17. Lingkaran
(Creative Character Design, Tillman, 2011)

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

2.4.4. Proporsi

Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, proporsi berarti keseimbangan. Rohman dalam bukunya yang berjudul Panduan Menggambar Manusia Menggunakan Media Pensil (2010), menambahkan bahwa perbandingan bagian perbagian tubuh atau tubuh tertentu dengan tubuh secara keseluruhan adalah prinsip-prinsip menggambar proporsi. Tinggi tubuh manusia sangat beragam tergantung suku, ras, dan bangsanya. Namun dari perbedaan tersebut manusia manusia memiliki satu kesatuan bentuk fisik.

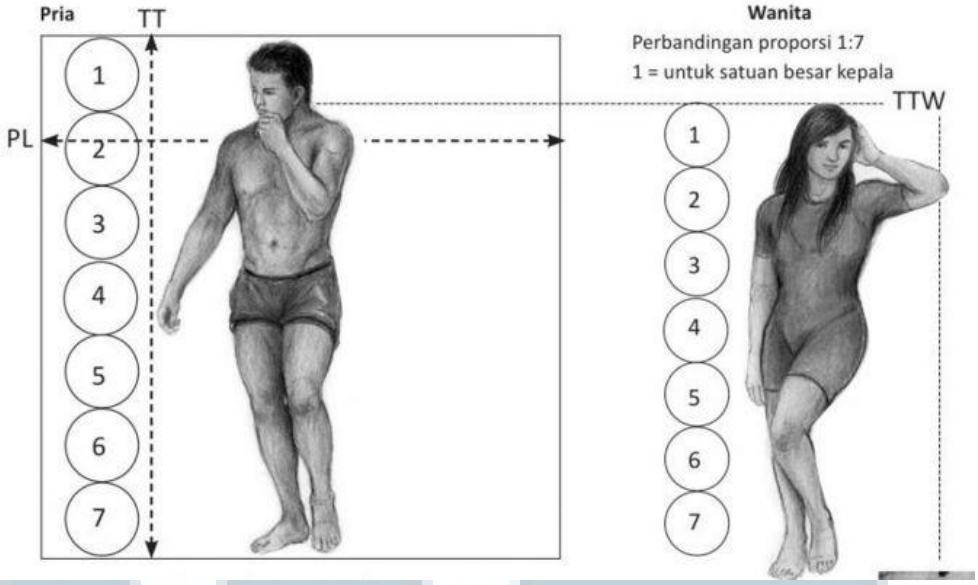
Berikut ini adalah penjelasan mengenai perbandingan relatif tubuh manusia antara pria dan wanita. Perbandingan ini menggunakan ukuran 1:7 yang berarti ukuran tubuh sama dengan 7 ukuran kepala manusia.

PL: Panjang bentang

TT: Tinggi Tubuh

TTW: Tinggi Tubuh Wanita

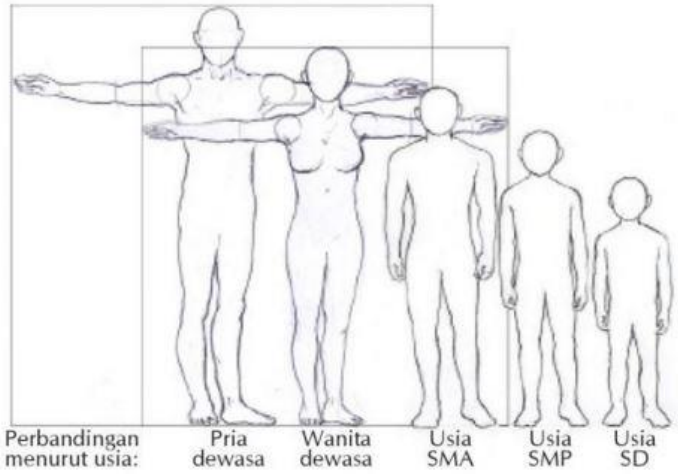
Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016



Gambar 2.18. Perbandingan Proporsi Pria Dan Wanita

(Panduan Menggambar Manusia Menggunakan Pensil, Rohman, 2010)

Ukuran manusia berdasarkan usia



Gambar 2.19. Perbandingan Proporsi Menurut Usia

(Panduan Menggambar Manusia Menggunakan Pensil, Rohman, 2010)

2.4.5. Target Audiens

Target audiens sangat penting perannya untuk mencegah kesalahan komunikasi dalam penyampaian pesan. Bryan Tillman (2011) menyampaikan bahwa semakin

besar umur audiens, maka karakter yang dibuat pun semakin kompleks. Dengan hal tersebut maka target audiens di perincikan sebagai berikut:

1. Umur 0-4 tahun:

   Bentuk-bentuk sederhana yang umumnya memiliki kepala dan mata besar, tubuhnya pendek, dan menggunakan warna-warna yang terang.

Gambar 2.20. Karakter Untuk 0-4 Tahun

(Creative Character Design, Bryan Tillman, 2011)

2. Umur 5-8 tahun:

   Bentuk lebih rumit dari kategori sebelumnya, masih memiliki kepala namun mata menjadi lebih kecil dan warna lebih gelap.

Gambar 2.21. Karakter Untuk 5-8 Tahun

(Creative Character Design, Bryan Tillman, 2011)

3. Umur 9-13 tahun:

   Lebih terlihat realistis dan memiliki banyak detail. Dari segi proporsi lebih baik dan warna-warna terlihat lebih realistis.

Gambar 2.22. Karakter Untuk 9-13 Tahun
(Creative Character Design, Bryan Tillman, 2011)

4. Umur 14-18 tahun keatas:

   Tingkatan tertinggi dari detail, realistis jauh lebih baik dari tingkatan sebelumnya, lebih kompleks untuk pencahayaan dan bayangan.

Gambar 2.23. Karakter untuk 14-18 tahun
(Creative Character Design, Bryan Tillman, 2011)

2.4.6. Psikologi Warna

Tillman (2011) mengatakan bahwa salah satu aspek terpenting dalam pembuatan karakter adalah warna. Warna dapat menceritakan banyak hal tentang karakter dan

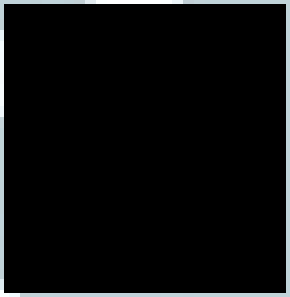
Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

cerita. Hal ini juga mempengaruhi bagaimana seseorang memiliki pendekatan pada karakter tertentu, dikarenakan banyak orang cenderung tertarik dengan warna.

Tillman (2011), menambahkan bahwa ada dua macam simbolisme pada warna *monochrome* yaitu:

1. Hitam

   Warna Hitam menggambarkan misteri, kematian, jahat, kekuasaan, kecanggihan, takut, kesedih, depresi, berduka

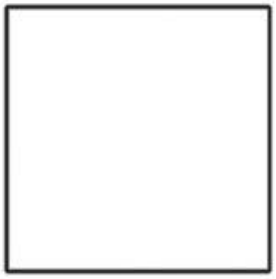


Gambar 2.24. Warna Hitam

(http://cdn.mangobaaz.com/wp-content/uploads/2015/09/black-color-block.gif)

2. Putih

   Warna putih menggambarkan kesucian, kebersihan, cahaya, kesempurnaan, pembaharuan, damai, polos, kesempurnaan.



Gambar 2.25. Warna Putih

(http://media.mywoodhome.com/images/Articles/white-color-background.jpg)

Angela Wright dalam jurnalnya Color Psychology: The "Colour Affects" system (2003), mengemukakan bahwa kunci dari pembelajaran tentang psikologi warna adalah menorganizir warna, tidak hanya satu warna melainkan warna-warna di dalamnya. Warna dan musik bekerja dengan cara yang sama, Seperti contohnya dalam music jazz tidak ada nada yang salah sama halnya dengan warna tidak ada warna yang salah hanya pendekatannya saja yang berbeda.

Sangat penting sekali memahami perbedaan antara psikologi warna dan simbolisme warna. Simbolisme warna secara tidak langsung mengendalikan agar kita dikondisikan terhadap hal-hal tertentu sebagai contoh , Respon budaya terhadap warna berasal dari berbagai penyebab seperti hijau adalah warna suci seluruh umat Islam karena menjadi jubah nabi akan tetapi lain halnya dengan Irlandia warna hijau adalah lambang dari keberuntungan, karena banyak tumbuhan subur di alam Irlandia menunjukan keberadaan air dan sedikit bahaya tentang kelaparan. Psikologi warna merah dapat memicu kemarahan atau sifat agresif namun, warna ini bukan menjadi acuan untuk berbagai hal jika diaplikasikan kedalam bentuk lain pasti akan mengubah maknanya.

Warna primer secara psikologi terbagi atas empat warna yaitu merah, biru, kuning dan hijau. Keempat warna tersebut memiliki pikiran, emosi, dan tiga diantaranya memiliki keseimbangan makna yang penting secara warna. Beberapa dari warna memiliki potensi berdampak efek positif atau efek negatif beberapa dari warna juga memiliki efek yang berbeda jika dikombinasikan menjadi dua atau tiga warna. terdiri atas sebelas warna dasar menurut psikologi warna yakni:

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

1. Merah

   Positif: Mempunyai fisik yang melambangkan keberanian, kekuatan, kehangatan, energi, kelangsungan hidup, melawan, stimulasi, maskulinitas, dan kegembiraan.

   Negatif: Ketegangan, agresi, melambangkan warna yang kuat. Bermakna lebih dekat serta merangsang timbulnya denyut nadi. Warna merah yang murni melambangkan kesederhanaan, ramai, dan hal ini dapat dianggap sebagai tuntutan atau sifat agresif.

2. Biru

   Positif: Komunikasi, kecerdasan, efisiensi, ketenangan, logika, refleksi, kesejukan, ketenangan.

   Negatif: mempunyai sikap yang dingin, sikap menyendiri, kurangnya emosi, kurang pendekatan terhadap lingkungan sekitar.

   Biru adalah warna pikiran dan pada dasarnya hal tersebut memberi ketenangan, mempengaruhi kita terhadap mental, dibandingkan reaksi fisik warna merah. Merangsang pikiran yang jernih dan lebih ringan, membantu meningkatkan konsentrasi. Benda warna biru tidak sama pendekatannya dengan warna merah yang terkesan lebih mendekat. Biru juga diartikan sebagai emosi, dan tidak ramah.

3. Kuning

   Positif: keyakinan, optimisme, harga diri, kekuatan emosional, kreatifitas, ramah.

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

Negatif: Kecemasan, depresi, kerapuhan, ketakutan, irasionalitas.

Kuning dapat meningkatkan harga diri. Kuning juga melambangkan percaya diri dan optimisme dalam diri yang kuat.

4. Hijau

Positif: Harmoni, penyegaran, keseimbangan, cinta dunia, jaminan, kesadaran lingkungan, perdamainan.

Negatif: Kebosanan, penurunan pertumbuhan ekonomi, berkurangnya energi atau vitalitas.

5. Ungu

Positif: Mewah, kebenaran,kualitas, visi, kesadaran spiritual.

Negatif: Fokus terhadap dirinya sendiri, penindasan, rendah diri.

Ungu merupakan kesadaran pemikiran tingkat tertinggi dalam gelombang warna, bahkan dalam nilai-nilai alam rohani. Oleh karenanya hal itu sangat tertutup dan lebih tertuju pada tingkat renungan yang sangat mendalam atau meditasi. Warna Ungu yang berlebihan membawa terlalu banyak intropeksi yang berdampak pada sesuatu yang murah, rendah dan jahat.

6. Jingga

Positif: Kenyamanan fisik, Kehangatan, keamanan, gairah, sensualitas, kelimpahan, menyenangkan.

Negatif: frustasi, tidak dewasa, kekurangan, keteledoran. Warna ini adalah kombinasi dari merah dan kuning. Orange menimbulkan reaksi dan

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

rangsangan terhadap fisik dan emosional. Terlalu menggunakan warna orange menimbulkan kurangnya nilai-nilai terhadap intelektual.

7. Merah muda

   Positif: Feminim, cinta, seksualitas, ketenangan, memelihara, kelangsungan hidup

   Negatif: Kelemahan fisik, emosi tidak terkendali, bertindak menggunakan cara yang tidak relax dan santai.

   Seperti warna merah, warna pink juga mempengaruhi kita secara fisik akan tetapi bukan merangsangkan melainkan lebih menenangkan. Secara psikologi warna ini mewakili sisi feminim dan kelangsungan hidup. Terlalu banyak menggunakan warna pink akan melambangkan kelemahan secara fisik dan resiko.

8. Abu-abu

   Positif: warna yang netral

   Negatif: Depresi, hibernasi, kurang energi, dan kurangnya kepercayaan. Abu-abu adalah satu-satunya warna yang tidak memiliki sifat psikologis langsung akan tetapi, cukup pada penekanan warna. Abu-abu dapat memberikan efek yang tepat jika digabungkan dengan warna-warna lain. Terlalu banyak menggunakan abu-abu dapat menunjukan kurangnya kepercayaan dan ketakutan untuk terlihat .

9. Hitam

   Positif: Glamour, keselamatan emosional, kecanggihan, efisiensi

   Negatif: Ancaman, penindasan, dingin.

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

Hitam adalah gabungan semua warna yang diserap menjadi satu. Mempunyai pengaruh psikologi yang cukup besar. Menciptakan suatu hambatan bagi perlindungan. Penyerapan energi sangat kuat terhadap warna hitam dan menjadikan kepribadian misterius. Warna hitam mengkomunikasikan kecanggihan serta keunggulan dalam kompromi. Menciptakan persepsi yang berat dan serius. Dampak negatif yang dihasilkan warna ini sifatnya yang mengancam dan umumnya banyak orang takut terhadap gelap.

10. Putih

    Positif: Kemurnian, bersih, kesederhanaan, kejelasan, steril, efisiensi.

    Negatif: Dingin, hambatan, elitisme

    Hitam adalah penyerap warna,bertolak belakang dengan warna putih lebih merefleksikan warna. Hal itu berdampak pada pengelihatan spektrum warna yang sangat kuat ke mata kita. Secara visual, putih memberikan persepsi yang tinggi terhadap bentuk ruang. Efek negatif dari warna putih terhadap warna lain memberi kesan norak/berlebihan.

11. Coklat

    Positif: Membumi, alam, kehandalan, dukungan, keseriusan.

    Negatif: Kurangnya kecanggihan, kurangnya rasa humor.

2.5. Bahasa Tubuh

Rachel Ballon dalam buku Breathing life into you character (2009), menyampaikan bahwa bahasa tubuh menyampaikan hal yang tidak dapat disampaikan secara lisan. Hal itu termasuk ekspresi wajah,sikap, gestur, pakaian,

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

bahkan gaya rambut. Semua element tersebut sangat dibutuhkan untuk pertimbangan ketika membuat karakter. Memberi makna-makna yang tidak dapat disampaikan secara lisan melalui elemen-elemen ini.

2.5.1. Ekspresi

Bancroft (2006), mengatakan bahwa untuk mengetahui cara karakter dalam mengkomunikasikan emosional kepada audiens adalah lewat ekspresinya. Ekspresi pada seorang karakter dapat terlihat melalui wajahnya. Beberapa unsur-unsur penting dalam meningkatkan ekspresi karakter yaitu:

1. Mata

   Mata adalah jendela hati. sejak lahir kita sudah melihat dengan mata dan menggunakan mata untuk berkomunikasi. Setiap mata memiliki kulit dan otot di sekelilingnya. Kulit dan otot di sekitar mata tersebut yang membuat bentuk mata satu dengan yang lain berbeda serta unik.

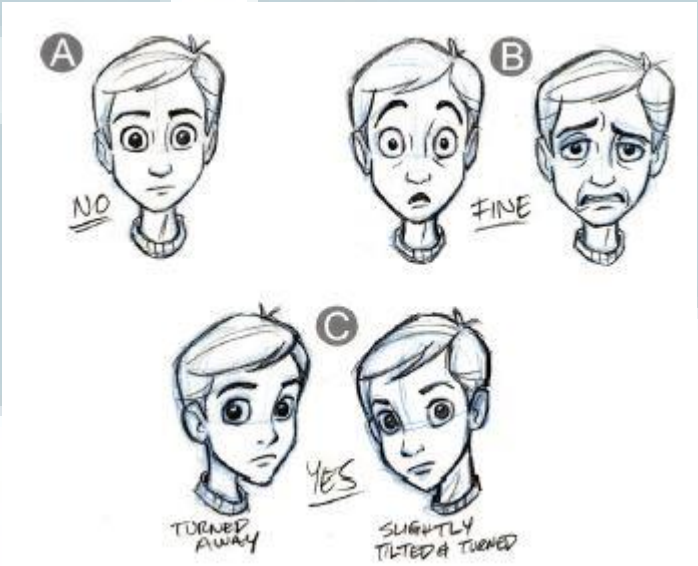
Gambar 2.26. Ekspresi

(Character Mentor, Tom Bancroft, 2012)

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

a. Zombie Eyes

Istilah Zombie Eyes digunakan pada saat karakter melihat dengan tatapan kosong. Smack dab ditengah-tengah mata (gambar A). Ekspresi ini menggambarkan perasaan terkejut atau melihat sesuatu hal yang sangat aneh (gambar B). Gambar ini memperlihatkan sesuatu sebelum melihat hal yang baik atau buruk, tetapi jika memutarkan kepala sedikit menyamping, maka istilah zombie tidak tersampaikan.



Gambar 2.27. Zombie Eyes

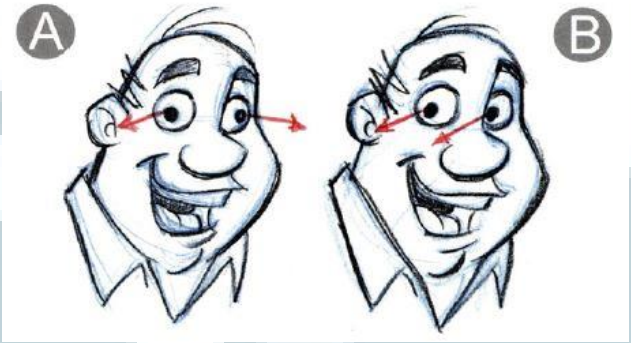
(Character Mentor, Tom Bancroft, 2012)

b. Walled Eyes

Walled Eyes atau lebih dikenal dengan mata juling (Strabismus). Gambaran ini terjadi ketika pupil mata karakter menjauh dari tengah dan berlawanan arah. Walled eyes ditunjukan oleh karakter untuk menunjukan ekspresi lucu atau ekspresi aneh. Tetapi, jika ekspresi ini

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

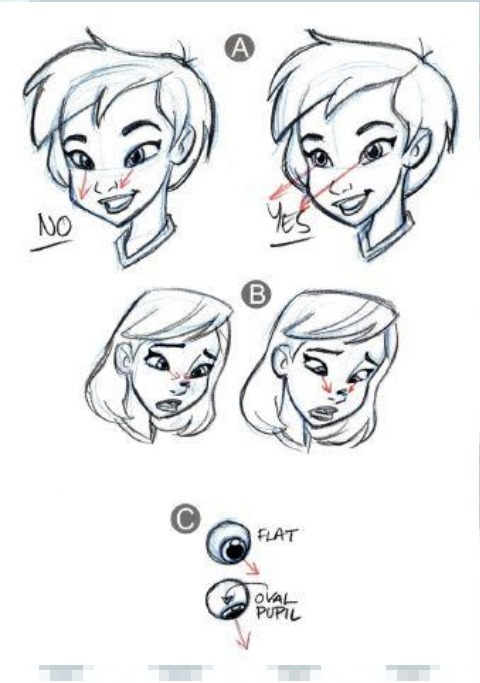
digunakan setiap saat, maka karakter tersebut tidak mendapatkan emosi secara nyata.



Gambar 2.28. Walled Eyes

(Character Mentor, Tom Bancroft, 2012)

c. Crossed Eyes



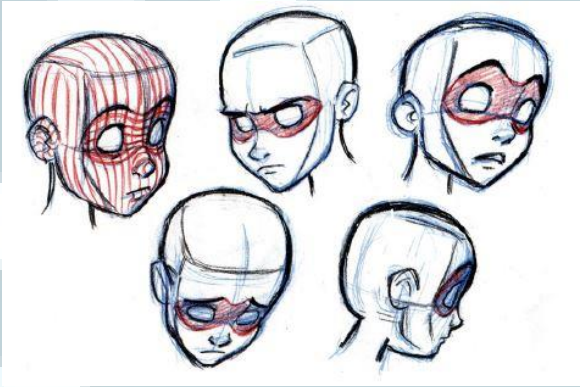
Gambar 2.29. Crossed Eyes

(http://media.mywoodhome.com/images/Articles/white-color-background.jpg)

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

2. Alis

Hampir sama pentingnya dengan mata, Alis menjelaskan lebih dalam tentang kejelasan yang disampaikan oleh mata. Jika mata adalah jendela hati, maka alis adalah tirai.

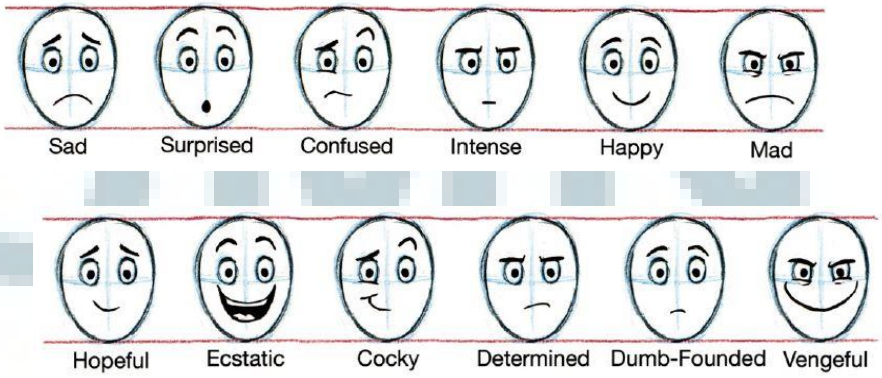


Gambar 2.30. Alis

(http://media.mywoodhome.com/images/Articles/white-color-background.jpg)

3. Mulut

Secara garis besar Mata dan alis adalah hal yang penting dalam ekspresi karakter. Namun mulut hampir sama pentingnya dalam mendefinisikan seperti apa ekspresi yang akan kita gambarkan.



Gambar 2.31. Mulut

(http://media.mywoodhome.com/images/Articles/white-color-background.jpg)

4. Leher

Meski bukan bagian pada wajah, leher dapat mempengaruhi ekspresi serta dapat memperkuat pose pada karakter.

Gambar 2.32. Leher

(http://media.mywoodhome.com/images/Articles/white-color-background.jpg)

5. Hidung

Hidung sangat jarang digunakan dalam menggambarkan ekspresi. Seperti halnya telinga, lebih menggambarkan fungsionalnya saja. Tetapi, bisa digunakan untuk ekspresi yang sangat ekstrim. Semakin menggunakan hidung dalam ekspresi, semakin karakter terlihat realistis

Gambar 2.33. Hidung

(http://media.mywoodhome.com/images/Articles/white-color-background.jpg)

2.6. Suku Betawi

Menurut buku Ensiklopedia Jakarta Culture and Heritage pemerintah Provinsi Daerah Ibukota Jakarta Dinas Kebudayaan dan Permusiuman (2005), menjelaskan Suku Betawi adalah penduduk asli dari kota Jakarta. Menggunakan bahasa Betawi merupakan ciri utama dan merupakan bahasa ibu. Suku Betawi menetap dan berkembang di wilayah jakarta dan sekitarnya. Suku Betawi terbentuk sejak abad 17, merupakan percampuran beberapa suku yaitu Bali, Sumatera, Arab, China, dan Portugis. Dengan banyaknya percampuran tersebut, suku Betawi mencari idenlitas bersama dalam bentuk bahasa melayu yang akhirnya terbentuk masyarakat yang homogen dengan sendirinya. Nama “Betawi” berasal dari Belanda yang pada awalnya disebut “Batavia”. Secara geografis Jakarta terletak di pesisir pantai dimana pada saat itu menjadi pusat perdagangan, pusat kegiatan politik, pusat administrasi, dan pusat pendidikan. Proses perkembanganya

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

membutuhkan waktu yang sangat panjang. Lebih dari 400 tahun yang lalu Jakarta menjadi pembauran budaya para pendatang dari segala kelompok etnis. Kedatangan mereka di latar belakangi berbagai sebab termasuk budaya sehingga menjadi budaya baru bagi kota jakarta. Pendatang pertama yang memberi dampak besar adalah orang Melayu, Bali, Bugis, Sunda, Jawa dan diikuti oleh pendatang suku bangsa lainnya. Negara lain yang sejak awal datang adalah Portugis, Cina, Belanda, Arab, India, Inggris, Jerman. Unsur-unsur budaya yang beragam ini menghasilkan budaya baru dalam berbahasa, berkesenian, makanan, termasuk pakaian. Kebudayaan Betawi mulai terlihat jelas sosoknya pada abad 19, Mulai dari logat melayu betawi, topeng betawi, musik, arsitektural, dan pakaian adat.

2.6.1. Pakaian Adat Betawi

Menurut situs resmi dinas kebudayaan dan pariwisata pemerintahan kota Jakarta mengatakan terdapat empat macam pakaian adat masyarakat betawi yaitu pakaian sehari-hari, pakaian setengah resmi, dan pakaian resmi.

1. Pakaian sehari-hari

   Pada pria umumnya baju koko atau sadariah, menggunakan celana batik, kain pelekat, dan peci. Pakaian ini juga digunakan untuk pertemuan-pertemuan yang sifatnya tidak resmi seperti keluarga atau kerabat dekat, bahkan di daerah pinggiran pakaian ini dikenakan pada acara resmi

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

Gambar 2.34. Pakaian Sehari-hari Betawi

(http://jakartakita.com/wp-content/uploads/2015/02/Baju-Pangsi-Betawi.jpg)

2. Pakaian setengah resmi

Pakaian ini biasa disebut Ujung serong biasa dipakai remaja atau orang dewasa. Pakaian ini berupa setelan jas tutup warna gelap, celana pantolan, dilengkapi kain batik yang dikenakan disekitar pinggang yang ujungnya serong di atas lutut, menggunakan aksesoris macan kuku dan jam saku rantai. Menggunakan tutup kepala liskol atau kopiah serta alas kaki sepatu fantovel. Model pakaian ini model pakaian pejaman pada zaman dahulu yang masih dikenakan hingga saat ini sebagai pakaian pejabat DKI dalam acara khusus.

Pakaian wanita betawi di rumah berupa baju kurung berlengan pendek terkadang bersaku di bagian depan dan kain batik sarung. Ada yang menggunakan kerudung dan ada yang tidak menggunakan kerudung.

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

Gambar 2.35. Pakaian Setengah Resmi Betawi

(http://2.bp.blogspot.com/-

_J1tX68t3No/UywbtRkCIPI/AAAAAAAA4rc/wj_rzZoYWI4/s1600/baju11.png)

3. Pakaian resmi

Terdiri dari tutup kepala batik yang berbentuk khas yang disebut liskol, jas tutup panjang beberapa senti di atas lutut, menggunakan selendang yang mengelilingi pinggang, dan piro raut (semacam badik disisipkan di pinggang kiri sebelah depan). Pakaian ini lebih dikenal sebagai pakaian abang Jakarta. Pakaian wanita berupa kain kebaya panjang, berenda yang disebut baju encim. Kain yang digunakan lebih panjang dari kebaya nyak, berbahan tipis dan memakai kutang yang lebih dikenal kutang menek. Warna yang dipakai umumnya putih, kain yang digunakan adalah kain batik jelamprang pekalongan, yang menggunakan motif gigi belalang atau mata tumbak. Gaya rambut pada wanita disanggul tidak terlalu lebar dan besar dan ditusuk konde yang berhiaskan bunga berwarna putih. Konde

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

seperti ini disebut konde cepol. Warna selendang yang dikenakan berfungsi sebagai kerudung kontras dengan pakaiannya. Pakaian ini dikenal sebagai pakaian None Jakarta.

Pakaian wanita dewasa atau disebut kebaya panjang nyak berupa kebaya panjang di atas lutut dan sedikit terbelah bagian depan yang terbuat dari sutera tebal maupun tipis. Busana ini dipercantik dengan selendang yang fungsinya juga berguna sebagai kerudung untuk pelindung kepala. Dilengkapi dengan kutang berkancing sampai kepinggul dan memakai ban pinggang dari perak bahkan emas. Kain sarung yang dipergunakan tidak diwiru sebagaimana pakaian daerah umumnya. Ibu-ibu muda memakai sarung berwarna cerah, sedangkan ibu-ibu berusia lanjut mengenakan kain berwarna agak gelap.

Pakaian resmi untuk laki-laki memakai pakaian sadariyah, yang terdiri dari baju koko sadariyah atau juga disebut baju ginting cina, terompah dan peci hitam atau merah. Dapat juga memakai ujung serong yang umumnya dipakai oleh tuan/demang dengan jas berkerah dan celana pantolan berhias rantai kuku macan. Biasa dipakai oleh pemuda atau remaja.

Pakaian adat betawi digunakan sesuai dengan tingkat sosial dan jabatannya. Merwka yang berpangkat ajudan ke atas mengenakan celana dan baju laken. Kain sarungnya dilipat ke atas setinggi lutut dan bersepatu. Bajunya memakai pelisir renda pada bagian leher dan lengannya. Lebar renda pelisir ditentukan menurut tinggi atau rendah jabatan.

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016

Pakaian Betawi wanita seperti para nyai menggunakan kain sarung terbuat dari sutera tanpa memakai kemben (kain selendang pembungkus dada). Baju kebaya panjang besar dan kedodoran lengkap dengan peniti, memakai subang kerbau. Konde gaya ekor bebek atau ekor udang dan menggunakan tusuk konde. Mereka yang kaya mengenakan selop berbenang emas atau berbunga-bunga jika berjalan terlihat bagian perutnya.

Gambar 2.36. Pakaian Resmi Betawi

(http://www.jakarta.go.id/web/uploads/files/pakaian_betawi_1.jpg)

Perancangan Karakter... Lanova Bimo Seto, FSD UMN, 2016