



### **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. Karakter Desain**

Tom Bancroft dalam buku *Creating Characters with Personality* (2006), menjelaskan bahwa karakter desainer adalah seorang seniman biasa yang menciptakan gambar-gambar asli dari karakter untuk media visual.

#### **2.2. Tipe-Tipe Karakter Desainer**

Bancroft (2006), membagi karakter desainer menjadi dua jenis yaitu:

##### *1. Blue Sky*

Adalah seorang yang ahli dalam membuat berbagai macam desain karakter. Tugasnya adalah hanya untuk mendesain karakter dari kertas-kertas kosong yang diberikan.

*Blue Sky* adalah seorang yang diperintahkan untuk menciptakan banyak variasi yang berbeda dari sebuah karakter dengan sedikit pengarahan tentang karakter tersebut. Tugas ini membutuhkan riset sebanyak yang ia gambar.

*Blue Sky* wajib memiliki gaya khusus dalam menggambar, dikarenakan memiliki bagian dalam cerita dan seorang yang sangat diandalkan sebagai artis yang sangat bertalenta. *Blue Sky* adalah orang pertama yang akan dipanggil dalam proyek-proyek besar, dan mereka menciptakan banyak desain yang menginspirasi, meski beberapa tidak digunakan (Bancroft, 2006, hal 14).

## 2. *Polisher*

Adalah seorang desainer yang menguji karya dari *Blue Sky*. Dapat dikatakan bahwa *Polisher*, adalah orang kedua yang bekerja setelah menerima sketsa-sketsa dari *Blue Sky*.

*Polisher* bekerja dari sketsa-sketsa yang sudah dibuat oleh *Blue Sky*, atau mereka mendefinisikan kembali karakter yang sudah pernah ada. *Polisher* tidak perlu memiliki gaya khusus, mereka mempunyai kemampuan yang handal dalam memperkuat gambar yang sudah pernah ada, membuat desain ortografik karakter dengan sangat konsisten, dan membawa karakter tersebut agar terlihat hidup dengan pose dan ekspresi.

Biasanya, seorang manager dari proyek akan mengambil tiga atau empat gambar yang telah dibuat oleh *Blue Sky*. Kemudian direktur memanggil seorang *Polisher* untuk datang dan menyelesaikan tugasnya dengan cara menempatkan desain yang berhubungan satu dengan yang lainnya. Bancroft (2006, hal 15)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

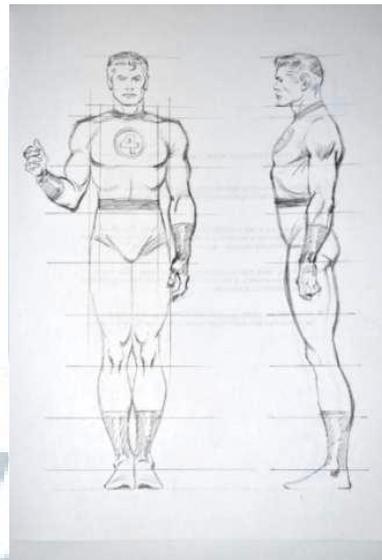
## 2.3. Gaya Gambar Karakter

### 2.3.1. Realis

Penggambaran karakter Marvel mempunyai gaya gambar realis dan mengacu kepada karakter yang dramatis dan kepahlawanan.

Menurut Stan Lee dan John Buscema dalam buku *How To Draw Comics The Marvel Way* tahun 1978, gaya penggambaran karakter disesuaikan dengan peran karakter tersebut, misalnya Reed Richard dan Sue Richard.

Untuk penggambaran Reed Richard yang bersifat heroik, proporsi badan disesuaikan dengan proporsi karakter heroik. Bahu untuk karakter pria heroik harus terlihat lebih lebar dan pinggang yang lebih sempit. Penggambaran pria lebih kaku dibanding penggambaran wanita.



Gambar 2.1. Sketsa Reed Richards  
(How to Draw Comics the Marvel Way hal. 43)

Untuk penggambaran Sue Richards, penggambaran pinggang lebih lebar bila dibanding dengan karakter pria. Penggambaran wanita yang tidak ditekankan pada otot tidak menandakan karakter tersebut lemah, tetapi wanita digambarkan lebih halus dan lembut dibanding cara penggambaran pria yang kaku. Penggambaran wanita secara keseluruhan lebih kecil daripada pria kecuali pada bagian buah dada.



Gambar 2.2. Sketsa Sue Richards  
(How to Draw Comics the Marvel Way hal. 45)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 2.3.2. Non Realis

#### 1. Gaya Amerika

Bancroft (2006) membagi penggambaran menjadi enam hirarki, berdasarkan perannya masing-masing, yaitu:

- a. Ikonik, adalah level yang sangat simpel dan lebih ke arah grafik. Tidak terlalu ekspresif, pada mata hanya digambarkan seperti bola hitam saja.



Gambar 2.3. Penggambaran Ikonik  
(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

- b. Sederhana, adalah level yang lebih ekspresif bila dibandingkan dengan karakter ikonik dlm konteks wajah. Karakter pada level ini biasanya dipakai dalam industri perfilman di TV atau web.



Gambar 2.4. Penggambaran Sederhana  
(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

- c. *Broad*, adalah level yang lebih ekspresif dibanding kedua level awal, didesain untuk kartun dalam jangka yang sangat luas. Biasanya karakter ini

mempunyai mata yang besar dan mulut yang lebar dikarenakan ekspresi yang ekstrim sangat dibutuhkan untuk selera humor. ( The Wolf “Tex Avery Cartoons”, Roger Rabbit)



Gambar 2.5. Penggambaran Karakter *Broad*  
(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

- d. *Comedy Relief*, adalah level yang hampir sama dari penggambaran karakter untuk jangkauan luas, lebih dinormalisasi, karakter *Comedy Relief* dapat menyampaikan humor lewat dialog dan akting karakter tersebut. Kebanyakan perancang karakter Disney ada di level desain ini. (Nemo, Mushu, Kronk)



Gambar 2.6. Penggambaran Karakter *Comedy Relief*  
(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

- e. Pemeran Utama, adalah level yang cenderung realistik dalam ekspresi, anatomi wajah, anatomi tubuh, dan akting. Dalam level ini, audiens harus

bisa berkoneksi dengan karakter ini, jadi karakter yang didesain harus bisa berperilaku dan berbentuk seperti manusia. (Sleeping Beauty, Cinderella, Moses “Prince of Egypt”)



Gambar 2.7. Penggambaran Pemeran Utama  
(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

- f. Realistik, adalah level tertinggi dalam skala realistik. Kebanyakan digunakan dalam film bertemakan monster, karakter dalam buku komik, dan film animasi computer grafik. (The Princess “Shrek”)



Gambar 2.8. Penggambaran Karakter Realis  
(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

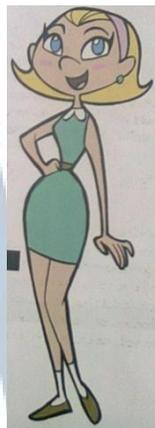
Beliau juga membagi karakter berdasarkan gaya gambar yang digunakan untuk setiap proyek yang dikerjakan, yaitu:

- a. Buku Komik, lebih ke arah detail dalam penggambaran, dalam buku superhero, karakter harus terlihat realistik.



Gambar 2.9. Penggambaran Karakter Komik  
(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

- b. TV atau Animasi Internet, animasinya sangat terbatas sehingga gaya gambar menjadi sederhana.



Gambar 2.10. Penggambaran karakter untuk TV atau animasi Internet  
(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

- c. Fitur Animasi, style gambar feature animation harus lebih detail dikarenakan membutuhkan lebih banyak gerakan. Tetapi untuk mempersingkat waktu, detail harus bisa diminimalisasi.



Gambar 2.11. Penggambaran Karakter Fitur Animasi  
(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

- d. Animasi CG, mempunyai tekstur yang lebih hidup, cahaya, dan highlight kepada karakter tersebut.



Gambar 2.12. Penggambaran karakter untuk animasi CG  
(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

- e. Permainan Digital, teknik pewarnaan seperti CG animation, tetapi lebih ke arah fantasi.



Gambar 2.13. Penggambaran Karakter dalam Permainan Digital  
(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

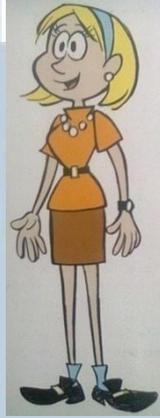
- f. Manga, gaya gambar mengacu pada mata yang besar, mulut yang kecil, rambut yang tajam, dan pakaian luar yang mini.



Gambar 2.14. Penggambaran Karakter untuk Manga  
(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

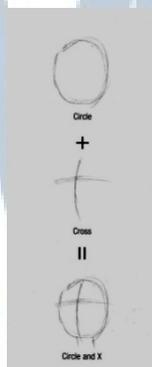
- g. Komik Strip, gaya gambar sederhana dikarenakan komik ini hanya dipublikasikan dalam ukuran yang kecil.



Gambar 2.15. Penggambaran Karakter untuk Komik Strip  
(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

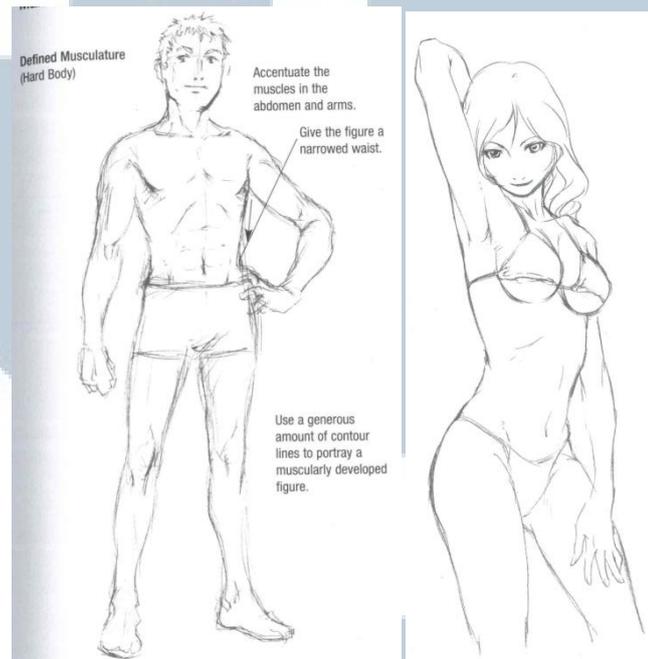
## 2. Gaya Jepang

Menurut Hikaru Hayashi, Takehiko Matsumoto, dan Kazuaki Morita dalam buku “How To Draw Manga: Sketching Manga-Style: Sketching to Plan” tahun 2005, penggambaran wajah menggunakan bentuk dasar lingkaran.



Gambar 2.16. Penggambaran Wajah dalam Manga  
(How To Draw Manga: Sketching Manga Style: Sketching to Plan, Hayashi, Matsumoto, & Morita, 2005)

Penggambaran manga dibedakan antara lelaki dan perempuan. Penggambaran lelaki lebih ke arah maskulin dan berotot sehingga garis tubuh lebih diperlihatkan. Penggambaran perempuan lebih ke arah feminim dan lebih tertutup oleh lemak sehingga penggambaran garis tubuh lebih dikurangi. Hikaru Hayashi, Takehiko Matsumoto, Kazuaki Morita (2005, hal 73 – 74)



Gambar 2.17. Penggambaran Pria Maskulin dan Wanita Feminim (How To Draw Manga: Sketching Manga Style: Sketching to Plan, Hayashi, Takehiko,& Morita, 2005)

U M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.4. Prinsip Desain Karakter

### 2.4.1. Bentuk Geometris Dasar

Bentuk geometris dasar untuk membuat sebuah karakter adalah dimulai dari bentuk-bentuk sederhana, seperti persegi, lingkaran, dan segitiga. Perancangan karakter yang kompleks, dimulai dari bentuk-bentuk sederhana ini, hanya saja bentuk-bentuk tersebut telah dimanipulasi. Ketiga bentuk geometris dasar ini memiliki simbolisme tersendiri di setiap bentuk-bentuknya. Bancroft (2006, hal 29)

#### 1. Lingkaran

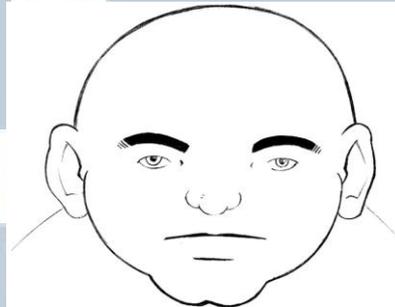
Bentuk lingkaran digunakan untuk karakter yang baik, lucu, dan imut. Contoh santa claus, wanita atraktif, dan bayi. Wanita atraktif biasa diekspresikan dengan banyak lekukan dan lingkaran, dan dalam menggambar bayi, sangat bergantung pada bentuk sirkular sebagai bentuk visualnya. Bancroft (2006, hal 33)



Gambar 2.18. Aplikasi Bentuk Lingkaran dalam Struktur Tubuh

(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

Bryan Tillman dalam buku *Creative Character Design* (2011), mengatakan bahwa bentuk lingkaran memiliki simbolisme yang lebih kuat, yaitu kelengkapan, keanggunan, bermain-main, menghibur, kesatuan, perlindungan, dan kekanak-kanakan.



Gambar 2.19. Aplikasi Bentuk Lingkaran pada Wajah  
(*Creating Characters with Personality*, Bancroft, 2006)

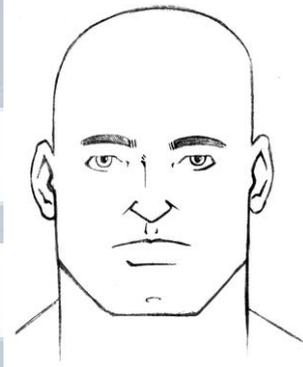
## 2. Kotak

Bentuk kotak digunakan untuk karakter yang bisa diandalkan/ berat. Bentuk kotak biasanya dipakai sebagai fondasi desain karakter *superhero*. Bancroft (2006, hal 34)



Gambar 2.20. Aplikasi Bentuk Kotak dalam Struktur Tubuh  
(*Creating Characters with Personality*, Bancroft, 2006)

Bentuk kotak berarti stabilitas, kepercayaan, kejujuran, sesuai aturan, kesesuaian, keamanan, persamaan, kejantanan. Tillman (2011, hal 69)



Gambar 2.21. Aplikasi Bentuk Kotak pada Wajah  
(Creative Character Design, Tillman, 2011)

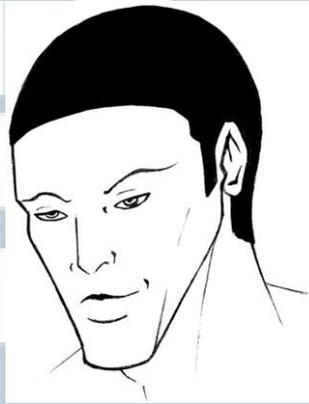
### 3. Segitiga

Bentuk segitiga digunakan untuk karakter yang menyeramkan dan mencurigakan. Bentuk segitiga digunakan untuk merepresentasikan orang yang jahat dalam karakter desain, contoh Darth Vader. Bancroft (2006, hal 35)



Gambar 2.22. Aplikasi Bentuk Segitiga pada Muka Darth Vader  
(<http://www.fightersgeneration.com/characters4/sc4-darth-vader.jpg>)

Bentuk segitiga berarti tindakan, agresi, energi, kelicikan, konflik, dan ketegangan. Tillman (2011, hal 71)



Gambar 2.23. Aplikasi Bentuk Segitiga pada Wajah  
(Creative Character Design, Tillman, 2011)

#### **2.4.2. Proporsi**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, proporsi berarti keseimbangan. Proporsi atau ukuran adalah suatu takaran dimana karakter tersebut seimbang atau tidak.

Tom Bancroft (2006), mengatakan bahwa proporsi mempengaruhi perbedaan dalam pembuatan karakter. Ukuran tubuh manusia yang biasa bila dibanding dengan ukuran tubuh yang didorong untuk memaksimalkan hubungan antar bentuk dan ukuran, akan terlihat lebih dinamis, dikarenakan proporsi akan terlihat lebih menakjubkan dibanding dengan proporsi yang biasa saja dan hambar. Tetapi harus diperhatikan, hubungan antar bentuk dan ukuran yang terlalu didorong terlalu jauh akan terjadi kejanggalan atau distorsi dalam karakter tersebut.



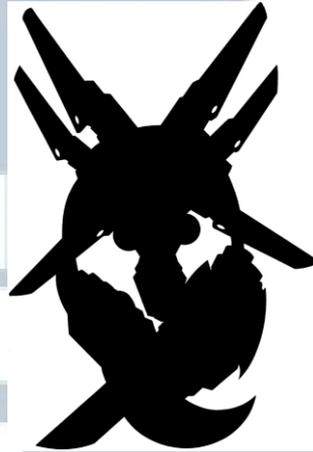
Gambar 2.24. Perbedaan Proporsi pada Karakter  
(Creating Characters with Personality, Bancroft, 2006)

### 2.4.3. Siluet

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, siluet berarti gambaran bentuk menyeluruh secara blok, biasanya berwarna gelap.

Tom Bancroft (2006), mengatakan bahwa siluet dipengaruhi oleh *Negative Space*, yaitu jarak antar bentuk yang akan dibuat, akan membantu untuk menegaskan karakter secara visual. Juga, variasi dari bentuk negatif dan dan bentuk positif menghasilkan siluet yang lebih menarik.

Bryan Tillman (2011), mengatakan bahwa siluet adalah garis luar pada karakter, yang didalamnya terisi dengan hitam dan terlihat seperti bayangan. Siluet berguna agar karakter dapat mudah dikenali. Jika dalam pembuatan karakter menggunakan kombinasi bentuk yang mudah dikenali dalam bayangan lengkap, maka karakter yang dibuat sudah dapat dikenal dengan baik.



Gambar 2.25. Siluet  
(Creative Character Design, Tillman, 2011)

#### 2.4.4. Variasi

Tom Bancroft (2006), mengatakan bahwa variasi mengacu pada jarak, ukuran, dan bentuk dalam desain. Memuat banyak variasi dalam desain akan memberikan kekuatan dan dorongan yang dapat mengubah desain yang biasa menjadi desain yang luar biasa.

### 2.5. Pengembangan Karakter

#### 2.5.1. *Archtype*

Bryan Tillman (2011), mengatakan bahwa *archtype* karakter dibagi menjadi 6, yaitu:

a. Karakter *Hero*

*Hero* adalah tokoh protagonis dalam cerita, setiap cerita pasti mempunyai tokoh *Hero*, yaitu seorang yang berani, dan rela berkorban tanpa peduli harga yang harus dibayar.



Gambar 2.26. Tokoh *Hero*  
(Creative Character Design, Tillman, 2011)

b. Karakter *Shadow*

*Shadow* adalah tokoh yang mempunyai pola pikir yang berlawanan dari tokoh *Hero*, digambarkan dengan karakter yang kejam, misterius, dan jahat.

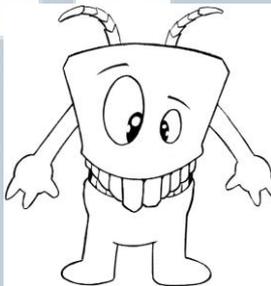


Gambar 2.27. Tokoh *Shadow*  
(Sumber: Creative Character Design, Tillman, 2011)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

c. Karakter *Fool*

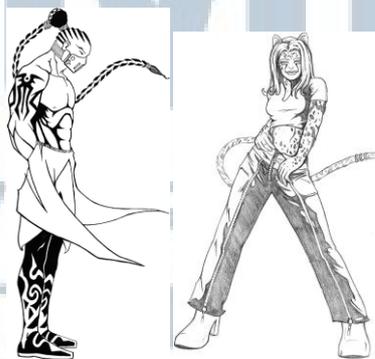
*Fool* adalah tokoh supportif yang dapat mendukung cerita, tokoh *Fool* masuk ke dalam cerita untuk menguji karakter utama, apakah sifat asli dari si karakter utama tersebut.



Gambar 2.28. Tokoh *Fool*  
(Creative Character Design, Tillman, 2011)

d. Karakter *Anima* dan *Animus*

*Anima* atau *Animus* adalah salah satu faktor yang menentukan apakah kita terhanyut dalam cerita, menggambarkan kisah cinta yang ada dalam cerita tersebut, kisah cinta belum tentu hanya untuk karakter utama. *Anima* adalah wanita dan *Animus* adalah pria.



Gambar 2.29. Tokoh *Anima* dan *Animus*  
(Creative Character Design, Tillman, 2011)

e. Karakter *Mentor*

*Mentor* adalah karakter yang digambarkan mempunyai intelek tinggi, dan dibutuhkan oleh seorang tokoh protagonis di dalam cerita. Karakter *Mentor* bertugas untuk membangkitkan potensial diri seorang tokoh protagonis, dan biasanya digambarkan sebagai pria tua atau wanita tua. Karakter *Mentor* berwatak seperti orang yang dituakan di dalam cerita.



Gambar 2.30. Tokoh Mentor  
(Creative Character Design, Tillman, 2011)

f. Karakter *Trickster*

*Trickster* adalah karakter yang secara konstan mendorong untuk mencapai suatu perubahan. Karakter *Trickster* dapat berada di kedua sisi, baik dan jahat. Di kedua situasi ini, karakter *Trickster* berusaha untuk menggerakkan cerita demi keuntungannya sendiri. Dengan kata lain, *Puppet Master* atau dalang.



Gambar 2.31. Tokoh *Trickster*  
(Creative Character Design, Tillman 2011)

### 2.5.2. Deskripsi Karakter dengan Metode 5W 1H

Bryan Tillman (2011), mengatakan bahwa sebagai manusia, kita sangat ingin tahu dan ingin tahu sebanyak mungkin. Oleh karena itu, seorang karakter desainer harus sangat berhati-hati tentang bagaimana dan kapan menjawab pertanyaan dari kebanyakan orang, yaitu pertanyaan tentang:

a. *Who?* (Siapa?) :

Siapakah karakter tersebut? Dan siapakah yang akan dibicarakan dalam cerita?

b. *What?* (Apa?) :

Apa yang dilakukan karakter ini dalam cerita?

c. *When?* (Kapan?) :

Kapankah cerita ini berlangsung?

d. *Where?* (Dimana?) :

Dimanakah cerita ini mengambil tempat?

e. *Why?* (Mengapa?) :

Mengapa karakter ini termotivasi untuk melakukan apa yang akan ia lakukan di dalam cerita?

f. *How?* (Bagaimana?) :

Bagaimana karakter Anda melakukan apa yang dia lakukan?

### **2.5.3. Character Developing**

Bryan Tillman (2011), mengatakan bahwa pengembangan karakter harus dieksplorasi lagi dengan cara menanyakan statistik dasar karakter.

*Character Developing* sangat berguna untuk mengetahui siapa dan latar belakang dari karakter tersebut. Setelah menguasai ke 6 pertanyaan diatas, perlu dilakukan juga *Character Developing* seperti :

a. Statistik dasar, mencakup info yang mendasar seperti nama, nama samaran, umur, tinggi, berat badan, jenis kelamin, kesehatan mata, bentuk wajah, warna mata, warna rambut, warna kulit, ras, dan kebangsaan.

b. Keistimewaan karakter, mencakup apa yang dapat membuat karakter istimewa seperti, *manner*, kebiasaan, kesehatan, hobi, perkataan favorit, suara, cara berjalan, hal yang membuat si karakter menjadi cacat, dan hal yang membuat karakter menjadi berkualitas.

- c. Karakteristik sosial, mencakup tempat tinggal asal, pekerjaan, pendapatan, keahlian, status dalam keluarga, karakter pada saat masih kecil, dan karakter setelah besar.
- d. Atribut dan sikap, mencakup background pendidikan, level IQ, cita-cita yang dimiliki oleh karakter, penghargaan diri, kepercayaan diri, dan perilaku emosi.
- e. Karakteristik emosional, mencakup sifat karakter dan hubungannya secara sosial seperti, kepribadian, motivasi, ketakutan, kebahagiaan, dan relasi dengan sesama.
- f. Karakter spiritual, mencakup kehidupan spiritual karakter seperti, kepercayaan pada Tuhan, mempunyai iman yang kuat, dan keselarasan hidup dengan iman.
- g. Keterlibatan karakter dalam cerita, mencakup archtipe, lingkungan, dan *timeline*.

Menurut Marianne Krawczyk dan Jeannie Novak dalam buku "Game Story & Character Development" tahun 2006, *Character Development* dibagi dalam 3 aspek dasar yaitu aspek Fisiologi, aspek Psikologi, dan aspek Sosiologi. Aspek Fisiologi dan Sosiologi dapat mempengaruhi bagaimana karakter tersebut bertingkah, sedangkan aspek Psikologi merupakan studi dari tingkah laku yang diperbuat karakter tersebut. Ketiga aspek tersebut tidak dapat terlepas, saling mempengaruhi dan saling mendukung.

- a. Fisiologi karakter, adalah aspek pada karakter yang dilihat secara fisik. Tampilan fisik pada karakter merefleksikan bagaimana ia bertindak dan

- dinilai secara fisik. Aspek Fisiologi antara lain adalah jenis kelamin, umur, warna mata dan rambut, tinggi dan berat badan, tipe tubuh, tampilan fisik, kecacatan fisik, ekspresi muka, gestur, kesehatan, dan genetik.
- b. Sosiologi karakter, adalah aspek pada karakter yang dilihat dari lingkungan sosial karakter tersebut. Lingkungan sosial mempengaruhi bagaimana karakter tersebut akan menjadi. Aspek sosiologi pada karakter sangat penting dalam proses pembuatan karakter. Aspek sosiologi antara lain adalah kekuatan ekonomi, status karakter dalam keluarga, status pernikahan, pekerjaan, pendidikan, agama, ras, keanggotaan dalam politik.
  - c. Psikologi karakter, adalah aspek pada karakter yang dilihat dari psikologi karakter tersebut. Psikologi adalah studi tentang tingkah laku, tingkah laku dimotivasi oleh emosi, dengan studi tentang emosi dapat menentukan siapa karakter tersebut sebenarnya. Aspek psikologi karakter antara lain adalah keyakinan, kehidupan seksual, tempramen karakter, sikap, Ekstrovert dan Introvert, kebencian yang tidak berdasar, kecerdasan, dan kecerdasan emosi.

## **2.6. Estetika dalam Karakter Desain**

### **2.6.1. Target Audiens**

Dalam membuat cerita, penentuan terget audiens sangatlah penting agar tidak terjadi kesalahan komunikasi dalam penyampaian pesan. Bryan Tillman (2011) mengatakan bahwa, semakin besar umur target audiens, karakter desain yang akan diciptakan menjadi semakin kompleks. Maka, perincian karakter adalah sebagai berikut:

- a. Umur 0-4 tahun :

Karakter memiliki Kepala dan mata yang besar, tubuh yang pendek, warna yang terang , dan bentuk yang sederhana.



Gambar 2.32. Aplikasi Karakter Desain untuk Anak Berumur 0 – 4 tahun  
(Creative Character Design, Tillman, 2011)

- b. Umur 5-8 tahun : Karakter masih memiliki kepala yang besar, tetapi lebih diminimalisasikan dari kategori sebelumnya, mata menjadi lebih kecil, warna lebih diredam, dan bentuk lebih rumit.



Gambar 2.33. Aplikasi Karakter Desain untuk Anak Berumur 5 – 8 tahun  
(Creative Character Design, Tillman, 2011)

- c. Umur 9-13 tahun : Proporsi karakter bisa lebih dipercaya, Warna-warna lebih terlihat realistis dan memiliki banyak detail.



Gambar 2.34. Aplikasi Karakter Desain untuk Anak Berumur 9 – 13 tahun  
(Creative Character Design, Tillman, 2011)

- d. Umur 14-18 tahun keatas : Proporsi karakter lebih ke arah realistis, warna yang lebih rumit untuk pencahayaan dan shading, dan yang memiliki paling banyak detail.



Gambar 2.35. Aplikasi Karakter Desain untuk Anak Berumur 14 – 18 tahun  
Keatas  
(Creative Character Design, Tillman, 2011)

## 2.6.2. Warna

Pemilihan warna dalam proses pembuatan karakter sangat berpengaruh agar gambar terlihat lebih hidup. Bryan Tillman (2011), mengatakan bahwa warna berbicara banyak tentang karakter tersebut dan kisahnya. Warna juga mempengaruhi apakah seseorang punya koneksi kepada karakter tersebut, dikarenakan cenderung kebanyakan orang tertarik pada warna.

Warna dibagi atas 3 kelompok, yaitu:

### 1. Warna primer

Warna primer adalah warna murni dan bukan campuran, yaitu:

#### a. Biru

Warna biru melambangkan kejujuran, kesetiaan, percaya diri, kecerdasan, iman, kebenaran, kesehatan, menyembuhkan, ketenangan, pengertian, kelembutan, pengetahuan, kekuasaan, integritas, keseriusan, kehormatan, dingin, dan kesedihan.

#### b. Merah

Warna merah melambangkan aksi, kepercayaan diri, keberanian, vitalitas, energi, perang, bahaya, kekuatan, penentuan, gairah, keiinginan, kemarahan, dan cinta.

#### c. Kuning

Warna kuning melambangkan kebijaksanaan, kegembiraan, kebahagiaan, kecerdikan, hati-hati, kerusakan, sakit, kecemburuan, kekecutan, nyaman, keaktifan, optimis, dan merasa kewalahan.

## 2. Warna sekunder

Warna sekunder adalah warna campuran dari dua buah warna primer, yaitu:

### a. Ungu

Warna ungu melambangkan kekuasaan, kebangsawanan, elegan, kecanggihan, kemewahan yang dibuat-buat, misteri, royalti, sihir, ambisi, kekayaan, pemborosan, kebijaksanaan, martabat, kemerdekaan, dan kreativitas

### b. Hijau

Warna hijau melambangkan alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, kesuburan, keamanan, uang, daya tahan, kemewahan, kesejahteraan, relaksasi, optimisme, kejujuran, iri, pemuda, dan penyakit.

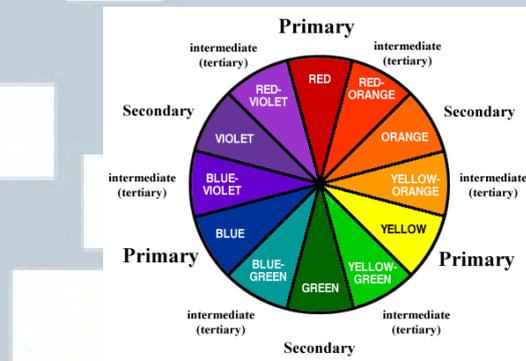
### c. Jingga

Warna jingga, melambangkan keriangian, antusiasme, kreativitas, pesona, kebahagiaan, daya tarik, sukses, dorongan, gengsi, penerangan, dan kebijaksanaan.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

3. Warna tersier

Warna tersier adalah warna campuran dari dua buah warna sekunder, menghasilkan warna yang lebih bervariasi.

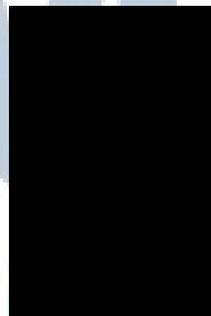


Gambar 2.36. Roda Warna  
([http://www.infocellar.com/hardware/printer/color\\_wheel-additive.gif](http://www.infocellar.com/hardware/printer/color_wheel-additive.gif))

Menurut Bryan Tillman (2011), simbolisme dua buah warna akromatik, yaitu:

1. Hitam

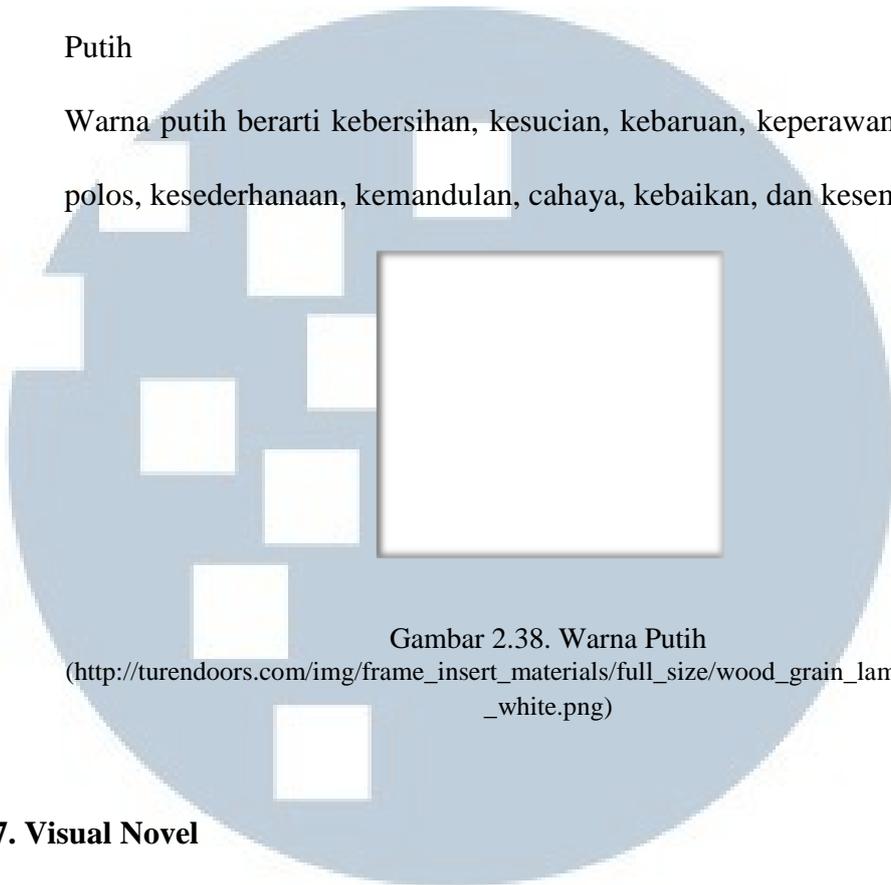
Warna hitam berarti kekuasaan, keanggunan, formalitas, kematian, jahat, misteri, takut, kesedihan, kecanggihan, kekuatan, depresi, dan berduka.



Gambar 2. 37. Warna Hitam  
(<http://whenwillapple.com/blog/wp-content/uploads/2010/06/iphone-black-wallpaper.jpg>)

## 2. Putih

Warna putih berarti kebersihan, kesucian, kebaruan, keperawanan, damai, polos, kesederhanaan, kemandulan, cahaya, kebaikan, dan kesempurnaan.



Gambar 2.38. Warna Putih  
([http://turenddoors.com/img/frame\\_insert\\_materials/full\\_size/wood\\_grain\\_laminates/frosty\\_white.png](http://turenddoors.com/img/frame_insert_materials/full_size/wood_grain_laminates/frosty_white.png))

### 2.7. Visual Novel

Menurut Dany Cavallaro dalam buku *Anime and the Visual Novel* tahun 2010, mengatakan bahwa, visual novel mengajak pemain untuk berpartisipasi dalam produksi teks sebagai agen yang terdiri dari beberapa bagian. Pemain wajib untuk mempunyai kemampuan menganalisa teks dan ketrampilan untuk memecahkan teka-teki dalam permainan tersebut. Visual Novel memberikan cara yang inovatif untuk mempresentasikan dan menangkap kesan naratif dalam sebuah cerita. Dengan kata lain, visual novel dapat dianggap sebagai contoh paradigma dari tulisan naratif.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## 2.8. Gaya Gambar Manga

### 2.8.1. Definisi

Toni Johnson-Woods dalam buku berjudul *Manga: An anthology of Global and Cultural Perspectives* tahun 2010, manga didefinisikan sebagai suatu visual yang dapat dikenal dengan mudah. Pengenalan yang mudah disebabkan oleh stereotip mata yang besar, karakter dengan dagu yang mempunyai sudut cenderung tajam, dan meyakinkan banyak orang menganggap bahwa gaya tersebut adalah gaya gambar manga.



Gambar 2.39. Gaya Gambar Manga  
(<http://www.picgifs.com/graphics/m/manga/graphics-manga-512968.gif>)

Menurut sumber artikel yang didapat dari <http://www.sejarahkita.web.id/2010/10/sejarah-singkat-anime-dan-manga-jepang.html> yang diakses pada tanggal 12 Mei 2013, kata Manga digunakan pertama kali oleh seorang seniman bernama Hokusai. Kata Manga berasal dari dua huruf Cina yang artinya gambar manusia untuk menceritakan sesuatu. Sejarah Manga dimulai pada akhir abad 18, yakni Manga mulai muncul untuk pertama kalinya. Buku komik manga pertama adalah *kibyoushi* yang berisikan cerita dengan gambar beserta narasi dan dialog di sekelilingnya. Tema yang diangkat

dalam komik bermacam-macam. Pada akhir abad 19, teknologi dan budaya Barat mulai masuk ke Jepang, sehingga *kibyoushi* tergeser keberadaannya. Dalam sejarah manga, Osamu Tezuka yang dikenal sebagai *God of Manga* mennciptakan sebuah karya berjudul *Tetsuwan Atom* atau *Astro Boy* yang terkenal dan mendunia baik sebagai komik maupun serial TV/ anime.



Gambar 2.40. Komik Tetsuwan Atom  
([http://0.tqn.com/d/manga/1/0/P/0/-/-/Tezuka\\_Atom\\_500.jpg](http://0.tqn.com/d/manga/1/0/P/0/-/-/Tezuka_Atom_500.jpg))

## 2.9. Gambaran Abad Pertengahan Dan Renaissance

### 2.9.1. Abad Pertengahan

Morris Bishop dalam bukunya berjudul *The Middle Ages* tahun 1968, abad pertengahan adalah perantara dari kebesaran pada masa abad kuno kepada abad modern. Abad pertengahan di Eropa adalah sebuah kelanjutan dan pembentukan dari abad permulaan. Dimana mereka melanjutkan pertandingan balap yang diadakan pada jaman Romawi kuno, bahasa, institusi, hukum, literatur, dan seni.

Menurut Norman Bancroft Hunt dalam bukunya berjudul *Living in The Middle Ages* tahun 2009, abad Pertengahan berbicara tentang romantisme, kastil

yang megah, ksatria pemberani dan wanita elegan. Abad Pertengahan juga berbicara tentang para petani yang menuntut hak-hak mereka, sementara pada waktu itu penduduk masih mempercayai takhayul primitif. Abad Pertengahan memberi dasar kota modern dan tata dasar hukum, awal dari demokrasi modern, kembali ke ekonomi moneter, bank pertama, buku awal diproduksi secara massal pada percetakan, dan pedagang kelas menengah mulai mengeksplorasi lewat pelayaran.

### **2.9.2. Renaissance**

Menurut Lynne Elliot dalam bukunya berjudul *The Renaissance in Europe* tahun 1968, Renaissance dalam bahasa Perancis berarti kelahiran kembali. Renaissance adalah abad dimana karya seni, arsitektur, literatur, dan sains berkembang dengan pesat. Abad Renaissance berlangsung di Italia sekitar tahun 1300 dimana para seniman dan penulis pada masa awal peradaban Yunani kuno memiliki peradaban tinggi dalam bidang seni, arsitektural, literatur, pemerintahan, hukum, dan filosofi. Pada masa Renaissance, penduduk Eropa mayoritas tinggal di pedesaan, tetapi banyak orang mulai untuk pindah ke perkotaan untuk belajar dan mencari pekerjaan sehingga kota menjadi ramai. Para penduduk desa yang tinggal di pedesaan menjual pakaian dan kain dari hasil peternakan dan pertanian kepada bangsawan di kota.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A