



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. Visual Novel

Novel visual bisa juga disebut novel grafis yang merupakan cerita bergambar, namun terdapat perbedaan dari kedua hal tersebut, yaitu novel grafis berupa media cetak buku sedangkan novel visual menggunakan media digital dan diberi elemen interaktif.

Dalam novel visual, gambar yang ditampilkan berupa gambar statis, dan pada umumnya kita hanya mengikuti plot cerita saja, namun tidak semua novel visual memiliki sistem interaktif yang sama. Dengan kata lain, dengan munculnya novel atau buku cerita dalam bentuk digital dan menampilkan ilustrasi gambar selama jalan cerita, memudahkan pembaca memahami cerita.

Dengan menggunakan basis fiksi interaktif, novel visual menampilkan gambar-gambar statis dan terkadang disisipkan gerakan-gerakan sederhana. Dalam novel visual terdapat juga sebuah kotak yang digunakan sebagai penyampaian dialog dan narasi, selain itu untuk lebih menghidupkan sebuah cerita, ditambahkan efek suara, seperti dialog para tokoh dan juga pembaca dapat berinteraksi dengan cerita, semisal mengubah jalan cerita dengan memilih jawaban yang ada (Cavallaro, 2010).

2.2. Tokoh

2.2.1. Definisi Tokoh

Dalam dunia drama, tokoh merupakan individu yang menjadi pelaku dalam cerita. pendefinisian tersebut berlaku untuk semua cerita, entah dalam animasi ataupun *live-action*. Sedangkan penokohan merupakan peran dari tokoh suatu cerita. (Bancroft, 2006).

Sedangkan dalam buku *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms* (2003), Baldick mengartikan karakter sebagai representasi orang dalam narasi dan karya dramatis. Pada sebuah cerita, karakter tidak hanya berupa sebuah karakter imajiner, namun memiliki hak untuk menjalani kehidupannya yang dibuat berdasarkan imajinasi dari perancang dan juga dengan jelasnya sifat karakter, perancang memungkinkan memperkirakan reaksi karakter dalam situasi tertentu.

2.2.2. Hirarki Tokoh

Sebelum membuat sebuah karakter, diperlukan beberapa pertimbangan seperti tingkat kesederhanaan atau realisme bentuk dari karakter tersebut, Berikut enam kategori utama dalam karakter desain, menurut Tom Bancroft dengan bukunya yang berjudul *Creating Character with Personality* (2006) :

1. *Iconic*

Merupakan karakter yang sangat sederhana, walaupun sederhana, karakter tersebut menjadi lebih mudah diingat. Biasanya karakternya berbentuk lingkaran dan tidak terlalu ekspresif.



Gambar 2.1. Contoh Gambar *Iconic*
(http://ecx.images-amazon.com/images/I/41ggsCi1-8L._SL500_AA300_.jpg)

2. *Simple*

Bila dibandingkan dengan *iconic*, karakter ini lebih ekspresif dengan menambahkan berbagai macam ekspresi wajah.



Gambar 2.2. Contoh Gambar *Simple*
(<http://4.bp.blogspot.com/-qwNFvK-GOH8/T2zQJagKSbl/AAAAAAAD6s/r2A2H9xlWdc/s1600/dexter1.jpg>)

3. *Broad*

Karakter ini memiliki spesifikasi yang khusus, contohnya sang karakter memiliki mata dan mulut yang besar apa yang umumnya muncul dalam film kartun. Hal ini dikarenakan untuk memunculkan unsur humor.



Gambar 2.3. Contoh Gambar *Broad*
(<http://spinoff.comicbookresources.com/wp-content/uploads/2014/01/bugs-carrot.jpg>)

4. *Comedy Relief*

Berbeda dengan tiga karakter di atas, karakter ini tidak menggunakan ekspresi muka untuk memunculkan rasa humor, melainkan menggunakan akting yang dibuat selucu mungkin.



Gambar 2.4. Contoh Gambar *Comedy Relief*
(<http://www.gpdeshos.com.br/imagens/disney/mushu4.jpg>)

5. *Lead Character*

Memiliki tingkat yang lebih tinggi dari level-level karakter sebelumnya. Karakter ini, biasanya menyerupai manusia asli, dari anatomi tubuh, ekspresi wajah, dan akting.



Gambar 2.5. Contoh Gambar *Lead Character*
(http://www.homedepot.com/catalog/productImages/300/b1/b1e73d09-417c-437f-9b7c-0579e76d5152_300.jpg)

6. *Realistic*

karakter ini, dibuat semirip mungkin dengan karakter nyata, walaupun hampir menyerupai bentuk nyatanya, tipe ini masih menggunakan desain karikatur. Biasanya digunakan dalam cerita yang memiliki karakter monster dan juga dalam komik Amerika.

UMN



Gambar 2.6. Contoh Gambar *Realistic*
(<http://s3.gamefreaks.co.nz/wp-content/uploads/2013/04/dragons-crown-dwarf-render.jpg>)

Pada umumnya, dalam animasi menggunakan beberapa tipe karakter yang telah disebutkan di atas. Semisal animasi *Monster Inc*, Sulei sebagai tipe *Lead Character* dan Mike dengan tipe *Comedy Relief* dengan kepala dan matanya yang besar.

Selain mengklarifikasi karakter dengan hirarki, penempatan karakter dalam cerita adalah salah satu faktor yang membedakan figur satu dengan yang lainnya. penempatan karakter dalam cerita bukan berarti posisi dimana lokasi karakter berada, melainkan apa peran dari karakter, dan pengaruh seperti apa yang dia berikan kepada karakter lain. Menurut marriane Krawczyk dan Jeannie Novak dalam bukunya yang berjudul *Game Story & Character Development* (2006), dalam karakter dibagi menjadi :

1. *Archetype*

Tipe karakter yang biasanya terdapat dalam mitologi dan literatur, dan menceritakan tentang petualangan-petualangan dari salah satu karakter yang ada.

Berikut karakter yang ada dalam *Archetype* :

a. *Hero*

Merupakan karakter utama dalam cerita atau permainan. Selama film berlangsung, penonton akan diajak untuk mengikuti keseharian hero dari sebelum memulai petualangan sampai petualangan berakhir, penonton dapat mengenal hero lebih dalam dan mengerti mengapa karakter tersebut melakukan petualangan.

b. *Shadow*

Bila hero merupakan karakter yang baik, maka shadow kebalikan dari karakter tersebut, yaitu musuh yang harus dikalahkan oleh *hero*. Dengan adanya karakter ini, hero bisa memulai petualangannya karena karakter ini yang menyebabkan sang hero melakukan petualangan. Seperti membuat masalah, semisal membunuh atau membuat keonaran di tempat hero.

c. *Mentor*

Merupakan pembimbing hero selama perjalanan, biasanya memiliki sifat yang bijak dan sudah berumur. Karakter ini selalu memberikan informasi penting dan keputusan yang harus diambil hero. Tidak semua karakter mentor ditemui di awal perjalanan, terkadang bisa di tengah perjalanan

seperti saat mengunjungi kota lain ataupun saat menyerang monster. Semisalnya *Reborn* dari animasi *Katekyoushi Hitman Reborn!*.

d. *Helpers*

Salah satu karakter penting selain mentor yang membimbing hero, karakter ini membantu hero selama perjalanan dan membantu tugas-tugas yang sulit. Biasa karakter helpers, merupakan teman dekat, keluarga dan bisa saja orang asing yang ditemui selama di perjalanan.

e. *Guardian*

Merupakan penjaga dari *item* yang dianggap berharga dan untuk mendapatkannya, sang hero harus melawan penjaga tersebut.

f. *Trickster*

Merupakan karakter yang mencoba mengganggu dan menipu hero sehingga karakter hero merasa bingung dan bimbang untuk meneruskan perjalanannya. Karakter ini termasuk karakter penting, karena membuat cerita lebih menarik dan menambah konflik yang dalam cerita.

g. *Herald*

Karakter ini memberikan informasi dan berita kepada hero. Karakter Herald terkadang mengubah alur cerita, perwujudan dari herald itu sendiri tidak selalu berupa karakter, seperti papan pengumuman, koran atau apapun yang bersifat memberikan informasi pada hero sebelum

petualangannya dimulai. Semisal Doctor Marcus dalam film *Raiders of the lost Ark* yang memberikan informasi pada Indiana Jones mengenai *Ark*.

2. Tipe karakter Kontemporer

Dalam tipe karakter ini tidak terlalu berbeda dengan *Archetype*, hanya terdapat beberapa perbedaan seperti perubahan nama tipe, semisal tokoh utama di *Archetype*, dalam kontemporer biasa disebut protagonist. Berikut contoh karakter yang biasa terdapat dalam cerita kontemporer :

a. *Protagonis*

Nama lain dari tipe hero dalam *Archetype*, tipe karakter ini walaupun menjadi tokoh utama dalam cerita, memiliki masalah tersendiri seperti keinginan protagonist melakukan petualangan. Masalah itu sendiri dibagi menjadi dua jenis, yaitu secara sadar dan tidak sadar. Masalah yang tergolong sadar, dapat dilihat dari keinginan atau tujuan yang ingin dicapai dan biasanya mengikuti alur cerita. Sedangkan yang secara tidak sadar adalah manifestasi kebutuhan jasmaninya, semisal protagonist membutuhkan uang, namun seiring berjalannya cerita, yang dia pelajari adalah bagaimana cara untuk lebih menghargai sesama dan mengerti bahwa uang tidak lebih berharga dibandingkan dengan hubungan pertemanan

b. *Antihero*

Merupakan protagonis yang mengalami tragedi dalam hidupnya dan membuat keputusan yang salah sehingga menyimpang dan membenci

tokoh utama. Walaupun menjadi karakter yang menyimpang, penonton merasa prihatin dan menginginkan karakter ini dapat menjadi lebih baik.

c. *Co-Protagonis*

Dalam sebuah cerita tidak melulu hanya menggunakan satu tokoh utama, untuk itu agar sang tokoh utama tidak sendirian diperlukan peran protagonist lainnya untuk membantu tokoh utama selama perjalanan.

d. *Antagonis*

Bila dalam *Archetype*, shadow merupakan lawan dan sisi gelap hero, dalam cerita kontemporer ini terdapat Antagonis. Karakter ini tidak semuanya bersidat jahat, terkadang ada beberapa antagonis yang memiliki tujuan yang dengan protagonist, hanya saja dengan cara yang negatif. antagonis dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

1.) *Mistaken Antagonis*

Karakter yang terlihat jahat, dalam sudut pandang penonton. Namun sebenarnya karakter tersebut tidak memiliki sifat jahat.

2.) *Exaggerated Antagonis*

Walaupun merupakan tokoh jahat, karakter ini memiliki kekhasannya tersendiri dengan perpaduan warna yang mencolok seperti merah, kuning, dan putih terang sehingga membuatnya lebih menarik dilihat

dibanding protagonist itu sendiri. Biasanya digambarkan dengan gaya kartun dengan kepala atau badan badannya yang besar.

3.) *Realistic Antagonis*

Karakter ini, tidak kelihatan layaknya karakter jahat saat di awal cerita, namun secara perlahan akan berubah sering berjalannya cerita dan tidak ada yang menyadarinya. Walaupun terlihat normal saat permulaan, penonton dapat mengira-ngira bahwa karakter tersebut akan berubah menjadi semakin jahat, terlihat dari sifat dan perkataan yang diucapkan.

3. Karakter Tambahan

Karakter ini sama seperti *helpers* dalam *Archetype*, yaitu karakter pendukung karakter utama. Biasanya merupakan teman dekat ataupun keluarga, karakter ini juga membantu tokoh utama selama cerita berlangsung. Berikut tipe karakter tambahan:

a. *Pivotal* Karakter

Tipe ini memiliki kedekatan yang mendalam dengan tokoh utama, seperti keluarga atau pasangan, bahkan binatang. Karakter ini memiliki ceritanya tersendiri dan juga membantu tokoh utama menyadari dan menerima kesalahannya sendiri.

b. *Sidekick*

Karakter ini memiliki sifat yang kekanakan dan tidak mengerti ataupun mengetahui masalah yang dihadapi tokoh utama. Karena sifat yang kekanakannya ini, tipe seperti ini biasanya mudah dipengaruhi oleh musuh untuk berbalik melawan atau memanipulasi tokoh utama.

c. *Lackey*

Meyerupai *sidekick* yang membantu tokoh utama, karakter ini membantu musuh melawan protagonis.

d. *Allies*

Karakter ini biasanya membentuk kelompok dan membantu tokoh utama melawan musuh.

e. *Henchmen*

Lawan dari *Allies*, tipe ini membantu musuh secara berkelompok melawan tokoh utama.

f. *Mole*

Tipe seperti ini biasanya terlihat baik dipermukaan, namun sebenarnya memata-matai tokoh utama dan memanipulasinya.

Karakter merupakan bagian terpenting dalam sebuah cerita, sehingga penonton dapat lebih mengerti maksud dari sebuah film atau permainan. Oleh sebab itu, seorang *character designer* harus benar-benar memahami dan mengerti karakter yang akan dibuatnya. Dalam proses pembuatan karakter, ada tiga hal perlu diperhatikan yaitu, psikologi, fisiologi dan sosiologi.(Bancroft, 2006).

2.2.3. Gaya Gambar

Gaya gambar merupakan seperti apa dan bagaimana bentuk dari karakter tersebut. Setiap *character designer* memiliki gaya gambar yang berbeda dan memiliki kekhasannya tersendiri. Menurut Gumelar (2011), gaya gambar dikelompokkan menjadi empat aliran, yaitu :

1. Realis

Merupakan aliran yang mempresentasikan visual yang hampir menyerupai manusia asli. Semisal karakter manusia, aliran ini menggambarkannya dengan mengikuti bentuk dan ukuran tubuh manusia asli. Bahkan wajah karakter juga dibuat semirip mungkin beserta ekspresinya. (Gumelar, 2011).



Gambar 2.7. Contoh Gaya Gambar Realis
 (<http://graphics8.nytimes.com/images/2012/09/07/opinion/080712krugman1/080712krugman1-blog480.jpg>)

2. Semi-Realis

Gaya gambar ini merupakan gabungan realis dengan kartun. Proporsi tubuh masih menyerupai manusia, namun wajah, rambut, dan gerakan tidak senyata aslinya. (Gumelar, 2011).



Gambar 2.8. Contoh Gaya Gambar Semi Realis
 (http://www.cosplayisland.co.uk/files/costumes/1108/17971/c20091127_drrr_s05_cs1w1_454x640.jpg)

3. Kartun

Penggambaran karakter dengan gaya ini sudah tidak mengikuti proporsi dan anatomi aslinya. Gerakan serta ekspresi yang ditampilkan dibuat secara berlebih-lebihan dan diluar kenyataan. (Gumelar, 2011).



Gambar 2.9. Contoh Gaya Gambar Kartun

(http://4.bp.blogspot.com/--R8SW-qaC74/Ty-NT3S8ObI/AAAAAAAAAKM/CX3A11UfSes/s1600/10_CHARACTER_CLNUP_MIXED.jpg)

4. *Fine Art*

Gaya gambar ini, mengekspresikan pikiran pembuatnya yang muncul secara spontan dan biasanya karya yang dihasilkan berbentuk abstrak.



Gambar 2.10. Contoh Gaya Gambar *Fine Art*
(<http://nopik9a.files.wordpress.com/2013/03/lukisan-bergaya-abstrak-kaeya-fajar-sidik.jpg>)

2.3. Desain Tokoh

2.3.1. Psikologi Karakter

Untuk menghidupkan sebuah karakter, diperlukan psikologi, yaitu kepribadian dari karakter tersebut. Layaknya manusia nyata, sebuah karakter memiliki hobi, kebiasaan, sifat, kelemahan dan kelebihan. Menurut marianne Krawczyk dan Jeanne Novak dalam bukunya yang berjudul *Game Story and Character Development* (2006), psikologi karakter berarti mempelajari tingkah laku dari karakter. Tingkah laku karakter itu sendiri merupakan motivasi dari emosi karakter, sehingga dibuat beberapa pertimbangan untuk membentuk psikologi karakter, antara lain :

1. Kepercayaan

Kepercayaan merupakan pegangan hidup dari karakter itu sendiri. Semisal saja agama atau karakter tersebut masuk dalam suatu perkumpulan, dan dari sanalah karakter tersebut belajar membedakan yang baik dan tidak, dan bila karakter melanggar salah satu prinsip tersebut, dia berpikir apakah dirinya seorang hipokrit. (Krawczyk & Novak, 2006).

2. Kehidupan Seks

Seorang *character designer* harus memikirkan bagaimana karakter yang dia buat akan menjalani kebutuhan dan keinginan seksualnya, entah dengan melakukannya secara berkala atau tidak. Selain itu perlu diperhatikan juga orientasi seksualnya dan bagaimana karakter tersebut menyingkapinya. (Krawczyk & Novak, 2006).

3. Watak

Watak karakter merupakan sifat yang membuat karakter tersebut mudah diingat, apakah karakter tersebut mudah bergaul, pemarah, atau bertindak berdasarkan emosi. (Krawczyk & Novak, 2006).

4. Sikap

Sikap karakter, menentukan bagaimana dia menjalani kehidupannya, apakah dia orang optimis atau pesimis. (Krawczyk & Novak, 2006).

5. *Extrovert* atau *Introvert*

Pribadi ini menentukan apakah sang karakter memiliki sifat yang mudah bergaul dan memiliki banyak teman atau penyendiri dan kurang menyukai saat berada di keramaian. (Krawczyk & Novak, 2006).

6. Kecerdasan

Seberapa pintar karakter tersebut dan kecerdasan khusus apa yang dia miliki. Dan apa pengaruhnya bagi karakter. (Krawczyk & Novak, 2006).

7. Kecerdasan Emosional

Menentukan bagaimana karakter mengontrol emosinya, biasanya berhubungan dengan hubungan antar pasangan sehingga sang karakter menjadi cemburu atau marah. (Krawczyk & Novak, 2006).

2.3.2. Fisiologi Karakter

Fisiologi merupakan bentuk dari karakter itu, dalam proses pembuatan sebuah karakter, biasanya menggunakan bentuk dasar geometri seperti lingkaran, segitiga, kotak dan persegi panjang. walaupun hanya bentuk dasar, bentuk-bentuk tersebut memiliki artinya tersendiri, contohnya (Bancorft,2006) :

1. Lingkaran

Bentuk lingkaran biasanya digunakan dalam mempresantasikan karakter yang baik dikarenakan bentuknya yang tidak memiliki sudut yang kaku

dan terlihat tidak berbahaya. Contohnya antara lain, bayi, dan anak-anak. (Bancorft, 2006).

2. Kotak

Menggambarkan ketegasan, dan bisa diandalkan, biasanya digunakan dalam karakter hero sehingga karakter tersebut terlihat gagah dan tegas. Semisal *Mr Incredible* dalam animasi *The Incredible* yang menggunakan bentuk dasar kotak dalam membentuk tubuhnya. (Bancorft, 2006).

3. Segitiga

Bentuk segitiga biasanya menggambarkan tokoh jahat, dikarenakan bentuknya yang tajam dan runcing sehingga memberikan kesan yang licik dan menyeramkan. Contohnya karakter penyihir dalam animasi *Shrek forever after*. (Bancorft, 2006).

Fisiologi tidak hanya mengenai bentuk dari karakter, menurut Marianne Krawczyk dan Jeanne Novak dengan bukunya yang berjudul *Game Story & Character Development* (2006), fisiologi juga mempengaruhi karakter itu sendiri seperti umur (anak-anak atau dewasa), jenis kelamin, ukuran dari karakter tersebut (tinggi atau pendek) dan penampilan.

2.3.3. Sosiologi Karakter

Sosiologi karakter merupakan hubungan karakter dengan lingkungan sekitar dan karakter lainnya. Dalam hal ini, psikologi karakter sangat mempengaruhi sosiologi

dari sebuah karakter, karena dari latar belakang dan lingkungan sekitar akan membentuk kepribadian karakter tersebut.

Dalam buku *Game Story & Character Development* (2006) karya Marianne Krawczyk dan Jeanne Novak, terdapat delapan aspek yang mempengaruhi kepribadian karakter berdasarkan kehidupan sosialnya, yaitu:

1. Kekuatan Ekonomi

Kekuatan ekonomi menunjukkan status sosial dan kedudukan dari karakter. Apa peran dan sampai dimanakah pemahaman dia mengenai dunia yang ditinggalkannya. Serta apakah ada sesuatu yang dia dapatkan dari status sosialnya. (Krawczyk & Novak, 2006).

2. Keluarga

Aspek ini meliputi keadaan keluarga karakter, apakah dia anak tunggal dan apa pekerjaan keluarga karakter. (Krawczyk & Novak, 2006).

3. Status Perkawinan

Status perkawinan menunjukkan apakah karakter sudah menikah atau belum. Terkadang status perkawinan dapat mempengaruhi kepribadian dari karakter. (Krawczyk & Novak, 2006).

4. Pekerjaan

Menunjukkan apakah karakter mempunyai pekerjaan khusus, jika ada coba pikirkan bagaimana perasaan karakter, apakah dia senang dengan

pekerjaannya , apakah dia menginginkan pekerjaan yang lebih baik atau dia sudah lelah karena tekanan pekerjaannya. Jika tidak memiliki pekerjaan, apa yang akan dia lakukan. (Krawczyk & Novak, 2006).

5. Pendidikan

Pendidikan menunjukan status pendidikan karakter, apakah dia bersekolah atau dia putus sekolah. Bagaimana dia menjalani kehidupan sekolahnya, apakah dengan antusias. (Krawczyk & Novak, 2006).

6. Kepercayaan

Kepercayaan berbicara mengenai agama yang dianut karakter. Dan apakah dia bersungguh menjalankan prinsip yang ada dalam kepercayaannya atau hanya kewajiban. (Krawczyk & Novak, 2006).

7. Ras

Penempatan ras karakter sangat mudah, namun hal yang diperlu diperhatikan adalah lingkungan dan sejarah pada era tersebut yang akan sangat memengaruhi ras tersebut.(Krawczyk & Novak, 2006).

8. Afiliasi Politik

Afiliasi politik berbicara mengenai apakah karakter mengerti keadaan politik yang terjadi di tempatnya. Dan bila karakter termasuk dalam orang berkuasa dalam politik, kenapa dia memilih prinsip politik seperti itu. (Krawczyk & Novak, 2006).

2.4. Warna

2.4.1. Psikologi Warna

Warna bukan hanya untuk keindahan, namun bisa juga digunakan untuk mengartikan sesuatu. Semisal laki-laki dan perempuan, untuk menyimbolkan laki-laki untuk toilet biasanya menggunakan warna biru sedangkan perempuan berwarna merah muda seperti yang telah dibahas di atas, warna dibagi menjadi menjadi dua bagian, yaitu warna hangat dan dingin, pembagian tersebut terjadi karena warna mampu memberikan efek psikologis. Menurut Betty Edwards dalam bukunya yang berjudul *Colors* terdapat warna-warna yang memiliki efek-efek tertentu, yaitu :

1. Putih

Melambangkan kesucian, baru dan kedamaian. Namun warna putih juga memiliki arti negatif, seperti monoton. Menurut Betty Edwards dalam bukunya yang berjudul *Colors* (2004), di beberapa tempat seperti China, Jepang dan Afrika warna putih dipresentasikan sebagai warna kematian.

2. Hitam

Warna hitam di negara barat melambangkan kematian, kedukaan, dan kejahatan. Dalam film barat lama, topi berwarna hitam dianggap sebagai orang jahat dan topi warna putih sebagai orang baik. Namun dalam warna hitam terdapat sisi positif seperti melambangkan klasik, dan abadi. (Edwards, 2004).

3. Merah

Melambangkan keberanian, kekuatan dan semangat. Warna merah juga melambangkan perang, semisal tentara romaan menggunakan bendera berwarna merah dan juga banyak prajurit yang menggunakan corak warna merah, warna merah dalam bendera melambangkan peringatan. Di lain sisi, bagi umat kristen merah melambangkan darah orang suci atau martir yang mengorbankan dirinya. Warna merah bisa juga diartikan sebagai kemarahan. (Edwards, 2004).

4. Orange

Sebagai salah satu kategori warna hangat, warna ini memberikan kehangatan dan menyenangkan. Disisi lain warna ini melambangkan ketidakseriusan dan frustrasi. (Edwards, 2004).

5. Kuning

Merupakan warna yang memiliki banyak pengertian, seperti warna dari emas, matahari, kebahagiaan, intelektual, dan keceriaan. Di sisi negatifnya warna ini memiliki arti kecemburuan, penakut, pengkhianatan. Dalam agama Islam warna kuning emas melambangkan kebijaksanaan. (Edwards, 2004).

6. Hijau

Melambangkan keharmonisan dan keseimbangan harapan dan kebahagiaan. Dalam agama Kristen, warna hijau melambangkan kehidupan yang baru sedangkan dalam agama Islam menganggap warna hijau sebagai warna yang sakral. (Edwards, 2004).

7. Ungu

Melambangkan warna kerajaan, kebangsawanan, dan kekayaan. Selain itu warna ini juga bisa melambangkan kemisteriusan dan eksotis. (Edwards, 2004).

8. Merah muda

Merah muda memberikan kesan lembut, feminin dan kasih sayang. Di sisi lain warna ini juga dapat membuat energi lemah. (Edwards, 2004).

9. Biru

Warna biru memberikan kesan yang sejuk, kesuksesan, ketenangan dan kebahagiaan. Seperti warna lainnya, biru memiliki arti negatif seperti kesedihan dan melankolis. (Edwards, 2004).

2.5. Kostum Abad 18

Kostum merupakan faktor yang sangat penting dalam pembuatan karena dari cara berpakaian dapat memberitahu seperti apa sifat pemakainya. seperti kata Tom Barcorft, dalam bukunya yang berjudul *creating character with personality* mengatakan bahwa kostum dapat mempengaruhi gaya hidup, pergaulan dan personality karakternya. Dalam laporan ini, penulis terinspirasi dari pakaian eropa abad 18.

Pada abad 18, untuk pria pakaian yang paling sering digunakan adalah setelan formal yang terdiri dari shirt yang merupakan lapisan paling pertama dalam tata berpakaian, lalu dilapisi dengan *vest* dan terakhir dengan *coat* yang memiliki panjang selutut. Biasanya pakaian ini digunakan oleh kalangan menengah ke atas. Sedangkan untuk wanita biasanya menggunakan gaun dimana tata pemakaiannya tidak sesederhana pakaian pria.

Pada lapisan pertama, menggunakan *shift* yang terbuat dari garment lalu dilapisi korset dan *hooped petticoat*, di lapisan luar mengenakan gaun dimana pada bagian depannya diberi sebuah *stomacher* di bagian dada hingga pinggang lalu *silk petti coat* dan celemek untuk menutupi tubuh bagian pinggang hingga kaki.



Gambar 2.11. Gaun Wanita Eropa Pada Abad 18
(http://18thcenturyblog.com/images/uploads/24_medium.jpg)



Gambar 2.12. Pakaian Pria Eropa Abad 18
(<http://i48.tinypic.com/atp6l2.jpg>)

UMMN