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. Media Interaktif

2.1.1. Definisi Interaktivitas

Menurut Bates, perkembangan dalam sebuah permainan dapat terpenuhi apabila adanya lingkungan yang benar-benar interaktif. Interaktivitas membuat *game* menjadi unik. Hal ini yang membedakan game dengan hiburan lainnya. Interaksi antara pemain dan permainan biasanya dimana pemain melakukan sesuatu, permainan kemudian merespon. Tanpa itu, pemain akan hanya akan menonton film di layar. Setiap masukan pemain membuat dalam permainan harus memberi respon yang jelas. Jawaban dapat mengambil banyak bentuk. Hal ini dapat menjadi umpan balik visual. Fiksi interaktif yang baik adalah teka-teki yang melibatkan tokoh dalam menyelsaikannya (2004, hal. 18, 57, 130). Dengan adanya Interaktivitas, akan menambah adanya peranan penonton dalam film animasi. Penonton dapat menemukan respon dari benda-benda yang diberikan interaktif sehingga ada jawaban berupa bentuk visual

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

2.1.2. Definisi Media Interaktif

Media interaktif merupakan kumpulan media digital yang memiliki kombinasi teks elektronik, grafis, gambar bergerak, dan suara, menjadi struktur yang disusun menjadi lingkungan komputerisasi digital yang memungkinkan orang untuk berinteraksi dengan data untuk suatu tujuan yang sesuai. Lingkungan digital ini dapat meliputi Internet, telekomunikasi dan televisi digital interaktif. (England, E & ATSF, A. F., hal. 2, 2002)

2.2. Illustrasi

2.2.1. Definisi Ilustrasi

Ilustrasi menurut Zeegen dalam bukunya yang berjudul "What Is Illustration?" (2009, hal. 6) berada diantara seni dan desain grafis sehingga sering disebut dengan seni grafis. Selain itu, ilustrasi digunakan untuk menjelaskan & mengkomunikasikan segala hal yang rumit menjadi lebih mudah. Ilustrasi dibuat untuk memenuhi kebutuhan klien untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Ilustrasi tidak merupakan ekspresi personal dan lebih mengenai memenuhi keinginan servis, dengan aturan-aturan yang ada.

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

2.3. Tokoh

2.3.1. Definisi Tokoh

Menurut Garden (2005, hal. 19), Peran tokoh dalam sebuah cerita dan bagaimana hubungannya dengan tokoh-tokoh lainnya yang diperoleh dari pengetahuan tentang tokoh itu sendiri mengenai gendernya, warnanya, bentuk tubuhnya yang kemudian dapat diungkapkan dengan wujud desain dan visualnya.

2.3.2. Hirearki dan Wujud Tokoh

Hirearki Karakter menekankan sebuah standart tentang *simplycity, realism.* Pembuatan sebuah tokoh dapat dibuat berdasarkan peran tokoh itu dalam sebuah cerita dan fungsinya. Kategori utama dari sebuah karakter desain:

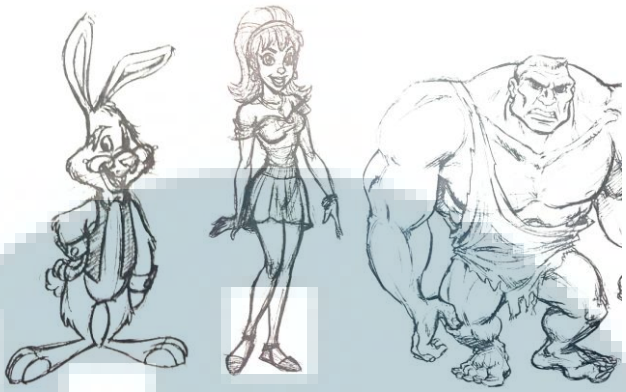
- *Iconic*: Berwujud simpel dengan grafik. Sangat *stylish* namun tidak terlalu ekspresif dengan mata berbentuk bulat, tanpa pupil.
- *Simple*: Sangat *stylish*, tapi lebih ekspresif pada bagian wajah daripada jenis *iconic*. Style ini biasa digunakan pada serial TV dan web.
- *Broad*: Karakter ini tidak di desain untuk bertindak halus tapi untuk sesuatu yang lebih *extreme,* seperti kartunis. Karakter ini lebih ekspresif dari kedua style sebelumnya. Karakter ini biasanya memiliki mata dan mulut yang besar karena ekspresi yang extreme yang ditunjukkan untuk menunjukkan humor.

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

- *Comedy Relief*: Anatomi wajah kurang *extreme* seperti tipe broad. Secara luas tidak dapat menyampaikan visual humor seperti tipe *broad* namun dapat menyampaikan humor melalui akting dan dialog. Peran *sidekick* pada karakter Disney biasanya memakai tipe ini. Karakter ini diperlukan untuk menyampaikan lelucon, namun biasanya dalam beberapa poin dalam film mereka hampir tidak diketahui keberadaannya sebagai peran.
- *Lead Character*: Penonton harus memiliki koneksi dengan karakter ini. Kesan realistik harus dimiliki pada bagian anatomi, akting dan ekspresi wajah karakter ini.
- *Realistic:* Memiliki gaya paling realistik, namun masih memiliki gaya karikatur dalam desainnya. Efek kuat film monster, karakter buku komik, dan beberapa film animasi lainnya seperti Shrek.

Gambar 2.1. Iconic, Simple, Broad
(Bancrift, 2006)

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014



Gambar 2.2. Comedy Relief, Lead Character, Realistic
(Bancroft, 2006)

2.3.3. Gaya Gambar

Menurut Gumelar (2011, hal. 7), faktor gaya gambar dalam pembuatan model untuk sebuah animasi yang terbagi menjadi:

1. *Cartoon Style* adalah Gaya gambar *Cartoon* memiliki kesan yang lucu. Untuk menginginkan adanya kesan lucu yang muncul dari animasinya, dalam beberapa animasi memakai gaya gambar *cartoon.*

Gambar 2.3. Gaya Gambar Cartoon
(http://images2.wikia.nocookie.net/__cb20090425021151/atomicbetty/images/b/bf/Atomicbetty.jpg)

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

2. *Semi Realism Style* adalah Gaya gabungan dari gaya *Cartoon* dan gaya *realism* yang biasanya diwujudkan dalam bentuk karikatur. Berdasarkan *skill* yang dimiliki, gaya ini memiliki banyak variasi.

Gambar 2.4. Gaya Gambar Semi Cartoon
(http://images1.fanpop.com/images/photos/2500000/Kobato-clamp-2599896-1024-768.jpg)

3. *Realism Style* adalah dimana dalam anatomi dan bentuk fisiologis manusia cenderung gaya yang diambil dalam gaya gambar realis. Tergantung dari dimana keberadaan animasi itu dibentuk, gaya animasipun mengikuti ras yang ada di sekitar pembuatan.

Gambar 2.5. Gaya Gambar Realis
(http://static.giantbomb.com/uploads/original/12/127694/2142029-yuna_ffx.jpg)

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

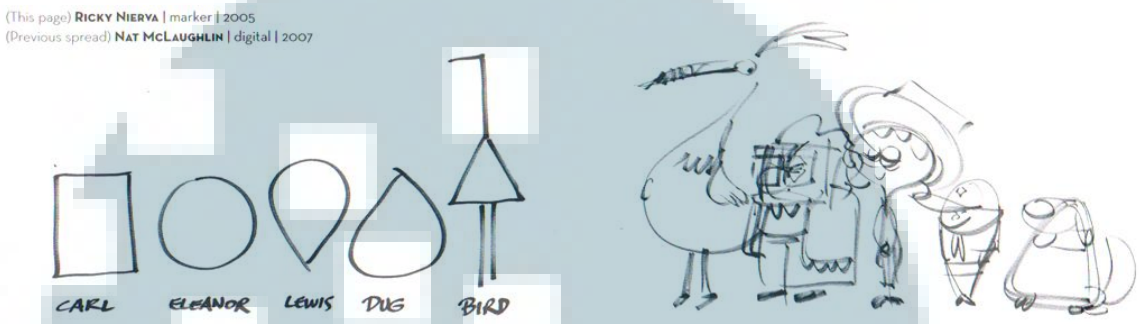
4. *Fine Art Style* adalah dimana tampilan yang ada pada gaya animasi itu sendiri sesuai dengan seperti apa yang ada dalam pikiran si pembuat. Sang pembuat tidak memerlukan adanya background seni dalam membuat animasinya, dalam gaya gambar ini. Hasil karya animasi ini cenderung *experimental* jika dilihat dari segi penampilan. Gaya gambar ini tidak terikat pada bentuk standart seperti gaya gambar kartun, semi realis maupun realis.

Gambar 2.6. Gaya Gambar Fine Art
(http://3.bp.blogspot.com/qxCG7uDUPhw/T9VqucQhkvI/AAAAAAAADPs/8rAG-N5JbMI/s1600/raden-gatotkaca-wayang-kulit.jpg)

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

2.3.4. Bentuk Dasar

Tom Bancroft menjelaskan, pada setiap bentuk dasar memiliki petunjuk atas personality yang ingin dituangkan pada cerita.



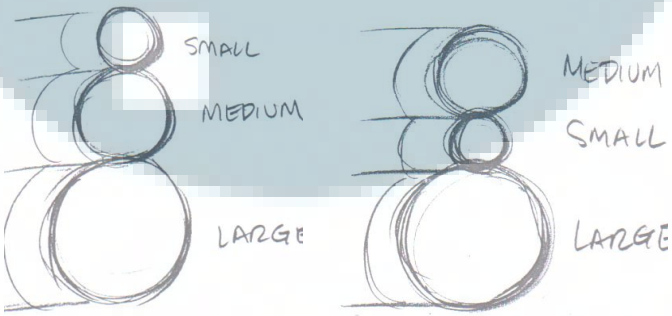
Gambar 2.7. Bentuk Dasar Tokoh
(The Art of Up, 2009)

Ada tiga *shape* yang dapat digunakan oleh *character designer* yaitu lingkaran, kotak dan segitiga. Lingkaran digunakan untuk menunjukkan tokoh baik, dan biasanya dipakai untuk mendeskripsikan tokoh yang lucu, mudah dipeluk, dan gampang berteman. Biasanya bentuk dasar ini dipakai pada hewan yang lucu, perempuan yang memiliki lekukan dan bayi. Kotak digunakan biasanya untuk mendeskripsikan tokoh yang dapat diandalkan, tokoh yang memiliki berat badan berlebih. Biasanya bentuk ini dipakaikan pada *superheroes.* Segitiga digunakan untuk tokoh yang mencurigakan dan biasanya merepresentasikan tokoh yang jahat atau musuh dalam visualnya.

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

2.3.5. Ukuran pada bagian tubuh

Perbedaan dari ukuran bagian tubuh tokoh dapat mengubah desain tokoh menjadi lebih menarik. Prinsip bagaimana manusia salju (*snowman)* dibentuk merupakan prinsip yang dipakai pada ukuran bagian tubuh tokoh. Bentuk dasar dibuat menjadi tiga bagian tubuh, yaitu kepala, badan dan kaki. Perbedaan dari bedanya besar bagian tubuh dapat dijadikan perbedaan yang menarik pada tokoh. Perbedaan yang terlalu berlebihan pada ukuran bagian tubuh dapat membuat proporsi tubuh menjadi tidak normal dan menjadi aneh. Perbedaan ukuran desain pada bulu juga dapat membedakan *personality* dari bulu tersebut. Bulu yang memiliki tekstur bulat lebih memiliki tokoh yang lembut dan *fluffy*. Bulu yang memiliki tekstur runcing memberi tokoh kasar pada tokoh.



Ganbar 2.8. Bentuk Manusia Salju
(Bancroft, 2006)

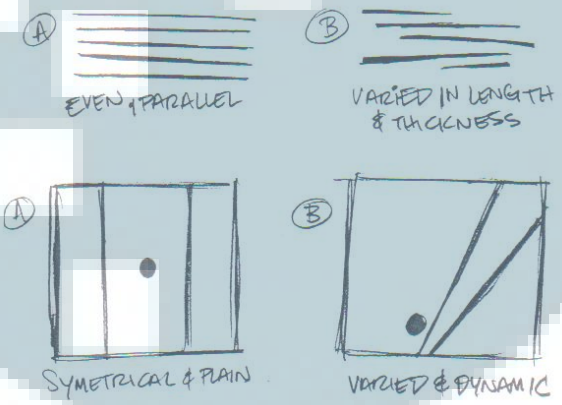
Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

2.3.6. Variasi

Menambah variasi pada desain tokoh, akan membuat desain yang sedang dibuat menjadi lebih menarik. Beberapa prinsip desain untuk menambah variasi:

1. Garis Kontras:

   Penambahan ketebalan garis juga panjangnya menambah gambar terlihat lebih menarik dari sebelumnya. Begitu juga dengan penggambaran garis pada sudut.

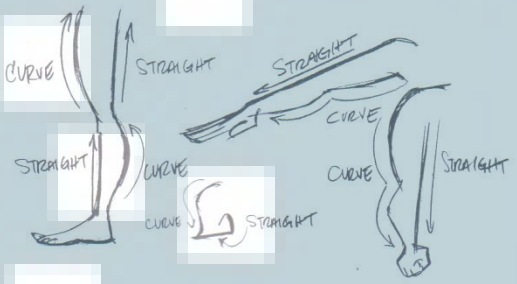


Gambar 2.9. Garis Kontras
(Bancroft, 2006)

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

2. Garis lurus *juxaposed* terhadap kurva:

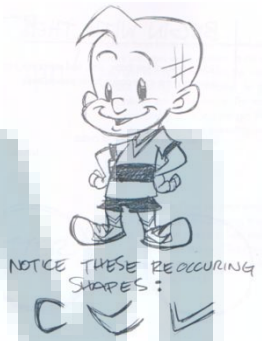
Garis lurus yang berdekatan dan berdampingan pada kurva menambah desain menjadi lebih hidup dan menarik. Garis lengkung dan lurus yang berlawanan memperlihatkan menjadi terlihat lebih alami.



Gambar 2.10. Garis Lurus Juxaposed Terhadap Kurva
(Bancroft, 2006)

3. Pengulangan bentuk:

Pengulangan bentuk dapat membentuk tema. Perbedaan ukuran pada bentuk yang berulang menambah variasi.



Gambar 2.11. Pengulangan Bentuk
(Bancroft, 2006)

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

4. Ruang negatif:

Ruang antara bentuk membantu mengambarkan visual tokoh. Bentuk-bentuk yang berbeda yang saling berhubungan memperkuat bentuk siluet.

Gambar 2.12. Ruang Negatif
(Bancroft, 2006)

2.4. Desain Tokoh

2.4.1. *Three Dimentional Character*

Struktur kesadaran emosional menjadi sangat penting dalam membuat tokoh untuk memastikan tokoh anda tetap memiliki *three dimentional.*

Saat kita membicarakan latar belakang tokoh, kita tidak hanya berbicara tentang sejarah dari tokoh itu sendiri tapi juga tentang ekspresi emosional dari tokoh yang memimpin ke tempat tertentu dalam hidup tokoh itu.

Saat kita membentuk tokoh, ada banyak alat yang dapat membuat kita mengerti tentang sifat seseorang yang kita buat. Egri (2006, hal. 128), pengarang dari *The Art of Dramatic Writting,* memasukkan fisiologi, sosiologi, dan psikologi tokoh itu sendiri.

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

2.4.1.1. Fisiologi

Pembuatan personality tokoh membutuhkan ciri-ciri fisik yang nantinya akan diterapkan dalam suatu bentuk. Latar belakang seorang tokoh dapat dilihat juga dari wujud fisik tokoh itu sendiri.

Beberapa detail yang harus diperhatikan dalam pembuatan fisik seorang tokoh, rupa tokoh, ukuran badan tokoh (pendek/tinggi), keindahan dari rupanya (jelek/rupawan). Semua fakta ini akan membantu bagaimana tokoh ini akan berperilaku. Tingkah laku dari seorang tokoh adalah hasil langsung dari fisiologinya.

Saat menentukan bagaimana rupa tokoh, ini adalah beberapa yang harus dipertimbangkan:

- Jenis kelamin
- Umur
- Warna mata dan rambut
- Tinggi dan berat
- Bentuk badan
- Penampilan fisik (ganteng, cantik, jelek, biasa saja)
- Tanda yang menjijikan dan kecacatan
- Ekspresi wajah
- Gerakan
- Kesehatan (baik-baik saja, sakit, lumpuh, suram, atletik)

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

- Genetik (bagaimana bentuk fisik yang akan diturunkan dari orangtuanya akan membentuk bagaimana dia berperilaku nanti)

Memerlukan beberapa pengaruh di atas untuk menguatkan perilaku pembuatan *villain*, seperti misalnya dia secara keturunan memiliki tubuh yang bungkuk, apa pengaruh fisik yang akan dialami yang akan menimbulkan sebuah perilaku.

2.4.1.2. Sosiologi

Dalam membuat sebuah tokoh, selain memikirkan bentuk fisiknya, kita juga harus memikirkan latar belakang sosial tokoh. Kontribusi yang diperlukan untuk membangun tokoh secara pribadi adalah menjawab pertanyaan darimana tokoh itu berasal, siapa orang tua mereka, dan bagaimana dia dibesarkan.

Mengetahui bagaimana latar belakang ini akan memberikan kontribusi kepada siapa tokoh ini dan akan menjadi seperti apakah tokoh ini merupakan salah satu pekerjaan dari penulis yang perlu diketahui untuk dapat memberikan cara pandang dan tingkah laku dari tokoh itu sendiri.

Orang tua dan latar belakang ekonomi merupakan salah satu bagian dari pertanyaan sosiologi yang mempengaruhi latar belakang. Hal-hal yang dapat membangun latar belakang seorang tokoh adalah agama, ras, dan era dimana tokoh ini tinggal. Contoh, anak muda berkulit hitam beragama muslim yang hidup pada tahun 1960 di Amerika. Pengalaman yang dihadapi dalam hidupnya akan berbeda dengan wanita berkulit putih beragama kristen dengan era yang sama. Pandangan mereka akan sangat berbeda yang berasal dari sudut pandang sosiologi

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

mereka. Hal ini semua merupakan isu penting yang perlu dipertimbangkan dalam membentuk sebuah tokoh.

Semua itu ditentukkan oleh penulis yang memutuskan bagaimana tokoh ini terbentuk, namun dengan adanya ide bagaimana fisik mereka akan terlihat dan darimana mereka berasal merupakan awal yang baik. Faktor-faktor yang dapat menentukan sosiologi seorang tokoh:

- Kekuatan Ekonomi:

  Kasta dan kelas sosial apakah tokoh kalian berasal, nilai yang ia dapatkan dari status sosialnya

- Akar keluarga:

  Bagaimana keluarga tokoh, Apakah dia anak satu-satunya atau berapa saudara yang tokoh punya, Apakah dia berasal dari keluarga yang besar, Profesi yang diambil oleh keluarga tokoh.

- Status perkawinan:

  Bukan hanya kita ingin menentukan tokoh kita sudah menikah apa belim cobalah berpikir apa yang dia pikirkan tentang menikahnsecara umumnya.

- Pekerjaan:

  Jika tokoh memiliki pekerjaan tertentu, coba pikirkan bagaimana pendapatnya tentang pekerjaannya. Apakah dia menyukainya? Apakah dia menginginkan untuk melakukan yang lebih baik? Apakah dia tidak kuat

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

dengan tekanan? Jika tokohmu tidak bekerja di pekerjaan yang diidamkannya, bagaimana dia akan berlaku?

- Pendidikan:

  Seberapa tinggi pendidikan tokohmu? Apakah secara akademis dia ambisius dan memiliki Ph.D? Apakah dia keluar dari sekolah pada usia yang dini? Pendidikan sebuah tokoh dapat menentukan bagaimana tokoh itu. Seseorang yang telah menempuh pendidikan di waktu yang lama memiliki tipe yang berbeda dari orang yang keluar dini dari dunia pendidikan untuk bekerja.

- Agama:

  Agama apa yang ia percayai dan kenapa? Apa agama sebuah gairah atau hanya kewajiban dari seorang tokoh?

2.4.1.3. Psikologi

Psikologi adalah ilmu yang memelajari tingkah laku. Untuk mengetahui tingkah laku dari tokoh kita yang dapat mendeskripsikan diri dia, kita memerlukan pelajaran mengenai emosi yang nantinya akan memengaruhi tingkah laku dari tokoh itu sendiri. Tidak ada dua orang yang bereaksi dengan cara yang sama dengan situasi yang diberikan, psikologi dari tokoh dapat membantu menyatukan tingkah lakunya dan membuatnya jelas bagi penonton. Jika seorang tokoh merasakan frustasi pada posisinya dalam hidup. Itu mungkin karena dia percaya bahwa dia pantas mendapatkan lebih. Jika dia gagal untuk keluar dan mengejar apa yang ia rasakan ia pantas, ini membicarakan identitas psikologinya.

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

Suatu tokoh sungguh dapat dijelaskan melalui sebuah tingkah laku. Tingkah laku merupakan salah satu cara paling efektif untuk membentuk siapa tokoh yang ingin dibangun, dan tingkah laku itu biasanya muncul dari teknik membangun yang ada di atas. Beberapa pertanyaan psikologi yang diperlukan untuk mengetahui siapa tokoh dan bagaimana tingkah lakunya:

- Kepercayaan:

  Nilai tokoh, sikap dan kepercayaan, Bagaimana tokoh mendefinisikan yang salah dan yang benar?Apakah dia melihat semuanya dalam sudut pandang hitam dan putih? Apakah dia tulus dalam kepercayaannya? Apakah dia orang yang munafik?

- Temperamen:

  Apakah tokohmu *easygoing*? Gampang marah? Memikirkan sesuatu dengan logika atau perasaan?

- Sikap:

  Apa pandangan hidupnya? Optimis atau pesimis?

- Extrovert atau introvert:

  Apakah tokohmu suka berada di sekitar orang banyak atau membuat dia merasa tidak nyaman?

- *Complexes*:

  Apakah orangnya mudah curiga, compulsif atau mudah gelisah?

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

- *Intelligence*:

  Terlepas dari pendidikan, setiap orang memiliki kecerdasan masing-masing, seberapa pintar tokohmu? Bagaimana kecerdasan yang tokohmu kuasai? (kutu buku, streetsmart, IQ)

- *Emotional Intelligence*:

  Bagaimana tokoh berlaku secara emosional? Apakah dia cepat cemburu? Apakah suka iri dengan teman dan partner kerja? Apakah dia dermawan atau murah hati?

2.4.2. Desainer Tokoh

Menurut Bancroft, Desainer tokoh adalah seniman tradisional yang memiliki tugas untuk membuat gambar original untuk media visual yang bertujuan untuk membuat sebuah tokoh agar memenuhi kebutuhan dari *script*, *scene*, *game*, atau cerita dan cocok dengan jalan ceritanya. Faktanya, desainer tokoh yang sukses merupakan bagian dari seorang aktor, karena tokoh akan tetap tampak kaku, sampai desainer tokoh menemukan cara untuk menggambarnya dengan suatu bentuk agar sesuai dengan kepribadiannya. (2006, hal 13).

2.4.3. Desain Tokoh

Desain tokoh adalah membuat gambar tokoh secara original pada media visual. Dalam pembuatan tokoh dibutuhkan gambar dan eksplorasi hingga tokoh yang diinginkan menatap kembali kepadanya (2006, hal. 13). Pembuatan tokoh harus melalui tahap *basic* dimana tokoh tersebut belum pernah ditemukan oleh siapapun

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

hingga dieksplorasi sampai dimana tokoh dapat terlihat menarik dan menemukan ciri khasnya.

Menurut Vincent Woodcock, Desain Tokoh yang baik tidak hanya berdasarkan susunan *shapes* dan warna, tapi personality yang dapat ditunjukkan ke dalam visualnya (2007, hal. 62). Dalam tahap pembuatan tokoh selain mencari bentuk yang dapat menunjukkan sifat dari tokoh, perlu adanya detail yang membuat penonton dapat melihat personality tokoh.

Tokoh merupakan salah satu bagian yang memimpin penonton selama cerita berlangsung. Selain kostum dan aksesoris yang sesuai dengan era dan tempat, tokoh juga harus mempunyai profil psikologi, struktur fisik, dan integritas yang memenuhi sesuai cerita (hal. 61). Selain bentuk yang kita selaraskan dengan jalan cerita sesuai *personality*-nya, tokoh juga harus memiliki kisah dimana detail-detail diri seperti umur, pekerjaan tokoh yang tergambar pada tokohnya tersebut nanti.

2.5. Sideshow Freakshow

2.5.1. Definisi *Carnival*

Arti dari *Carnival* merupakan sebuah festival atau perayaan yang diadakan di jalanan. *Carnival* memiliki atmosfir untuk mengajak orang untuk berpartisipasi dan bergabung. *Carnival* berisikan beberapa kelompok yang membuat *sideshow* pada sebuah *Carnival*: permainan stand, dan permainan mekanik yang bisa dinaiki seperti biang lala. Keseluruhan dari isi *Carnival* itu sendiri, tidak dikelola oleh satu orang saja.

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

Walaupun sisi *carnival* yang berupa stand makanan dan permainan mekanin juga bermunculan pada *circus, fair*, dan taman bermain lainnya, namun *Carnival* itu sendiri secara resmi dibuat pada tahun 1890an, dimana pada saat itu dikatakan sebagai versi kumpulan-hiburan yang menjadi sangat sukses pada industri abad 20.

2.5.2. Freakshow

Freakshow merupakan sebuah pameran yang merupakan bagian dari *Carnival* untuk acara hiburan dengan tujuan mengambil keuntungan. Anggota *freakshow* meliputi orang-orang yang terlihat memiliki kelainan secara fisik, mental atau sikap.

Gambar 2.13. Carnival Freakshow
(Bogdan, 1988)

Pertunjukkan *freakshow* mulai dipertunjukkan pada awal-awal *carnival* diadakan. Namun Freakshow yang diadakan dalam C*arnival* tidak terlalu menarik penonton pada penampilan perdananya, sehingga tidak bisa menarik penonton dari *circus* yang lebih populer. Sekitar tahun 1904an, carnival menjadi

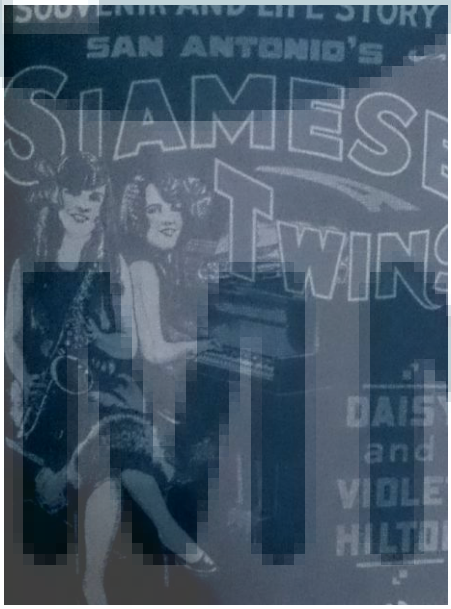
Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

lebih dikenal audiens dan menguntungkan freakshow untik menjadi acara yang dikenal orang-orang secara umum.

Orang-orang yang sudah pernah berada di industri pameran menggunakan kategori yang secara visual terlihat dalam menjelaskan beberapa jenis *freak*, namun mereka juga menggunakan perbedaan sebagai berikut, *freak* yang secara alami dari lahir, *freak* yang dibuat, dan *novelty act* (Gresham, 1948).

1. Freak secara alami berdasarkan kelahiran

   Berdasarkan dari klasifikasinya, "kelainan dari kelahiran" dapat dijelaskan dimana kelainan fisik mereka berdasarkan kondisi alami yang mereka alami sejak lahir. Contoh-contoh orang yang memiliki kelainan dari lahirnya: *Siamese twins* dan orang yang tidak memiliki tangan atau kaki contohnya.



Gambar 2.14. Siamese Twins
(Bogdan, 1988)

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

2. *Freak* yang dibuat

Freak yang dibuat-buat dilakukan dengan cara melakukan sesuatu ke diri mereka sendiri sehingga membuat mereka memiliki kelainan dari orang biasa agar dapat dipamerkan, seperti membuat tato ke dirinya sedemikian banyak atau menumbuhkan jenggot atau rambut dengan panjang yang luar biasa.

Gambar 2.15. Tatto Man
(Bogdan, 1988)

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

3. *Novelty act*

"Novelty act" tidak menggunakan fisiologi dari orangnya namun dengan menggunakan *performance* yang tidak biasa atau keahlian seperti menelan pedang atau *snake charming*.

Gambar 2.16. Knife Throwing-Act
(Bogdan, 1988)

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

2.6. Psikologi Warna

Warna merupakan faktor untuk mengenali emosi yang kuat di kehidupan banyak orang. Khususnya aspek psikologi dan emosi memiliki daya tarik yang sangat populer, dan, meskipun opini science dan medikal tidak yakin dengan kebenarannya sesuai rasio yang ada, (Verity, hal 174, 2004)

Warna memiliki nilai dan intensitas yang akan mengubah modifikasi makna. Warna terang menunjukkan emosi yang kuat dan warna pucat menunjukkan kebalikannya. Sebagai tambahan warna-warna lain juga merubah maknanya. Arti-arti warna itu sendiri memiliki arti yang berbeda-beda, yaitu:

1. Merah

Menurut peneliti, warna merah berkaitan dengan kekuatan, bahaya, dan kesenangan sexual. Warna merah merupaka warna dari darah, api, *passion*, agresif, warna yang melambangkan kekerasan dan kegembiraan. Warna merah juga berkaitan dengan devil, yang biasanya digambarkan dengan kulit merah atau memakai baju merah.

Di negara China, mereka memakai merah sebagai warna saat menguburkan orang. Di Amerika, Warna merah berarti cinta, aksi dan kekuatan.

2. Putih

Dalam budaya barat, warna putih merupakan simbol dari kepolosan dan kesucian, tapi dalam beberapa budaya seperti negara China, Jepang, dan negara-negara lain di Afrika, warna putih melambangkan kematian. Menurut banyak rumor,

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

representasi warna dari seorang hantu memiliki warna putih. Bendera berwarna putih melambangkan menyerah dengan damai. Warna putih bisa melambangkan kebahagiaan di dalam rumah.

3. Hitam

Dalam budaya barat, mengandung arti kematian, duka cita, dan kejahatan, dan banyak yang menggunakan warna hitam sebagai makna negatif seperti pertanda buruk, neraka, dan kutukan. Pada film-film barat yang lama, topi hitam dan topi putih digunakan untuk menyimbolkan, tokoh yang jahat dan tokoh yang baik. Pada budaya Mesir kuno dulu, warna hitam berarti kehidupan, pertumbuhan, dan kesejahteraan. Warna hitam selalu berhubungan dengan malam, karena alasan itu, warna hitam juga dihubungkan dengan kehampaan, misteri, dan tipu daya.

Kekontrasan dari warna hitam dan putih memberi pesan: baik melawan kejahatan, benar lawan salah, masa depan lawan masa lalu, sukses lawan kegagalan, keberuntungan lawan kesialan. Dalam skala nilai, warna hitam juga merepresentasikan nilai yang paling terendah, yang memiliki arti pengecualian lengkap dari cahaya.

4. Hijau

Ahli warna menyatakan hijau adalah warna keseimbangan dan harmonisasi dan menyimbolkan musim semi, masa muda, harapan dan suka cita. Di England, warna "hijau Lincoln" memiliki arti heroik karena dikoneksikan dengan figur rakyat Robin Hood. Di budaya barat, tanda "Go" diartikan dengan warna hijau, dan "Think green" telah menjadi kata-kata pelestarian ekologi.

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

Dalam beberapa warna, warna hijau memiliki arti negatif dan juga positif. Arti positif dari warna hijau merupakan kesehatan dan pertumbuhan, Dalam arti negatifnya warna hijau menyimbolkan rasa sakit. Itu juga merupakan warna dari rasa iri dan cemburu, contohnya seperti campuran warna kuning dan hijau serta warna hijau olive. Dalam beberapa film dan drama, memakai warna hijau untuk rupa seorang monster, seperti pada film Hulk.

5. Kuning

Warna kuning adalah warna dari matahari, emas, dan kebahagiaan, tapi warna ini juga memiliki arti negatif iri, dipermalukan, penipuan, pengkhianatan, dan pengecut.

6. Biru

Warna biru biasanya terdapat pada langit dan laut. Biru muda biasa melambangkan sangat halus dan tidak kuat. Dalam versi lebih gelapnya, warna biru merepresentasikan kekuasaan, biru juga bisa mengartikan kesuksesan. Biru juga melambangkan kesetiaan.

Sama seperti warna lainnya. Biru juga melambangkan keraguan dan kemisteriusan. Biru berkonotasi lamunan, kesedihan, dan kemurungan.

7. Jingga

Diantara warna primary, orange merupakan warna primer namun dalam hal simbol yang dapat diartikan itu sendiri warna orange menjadi warna secondary. Warna orange biasanya dipakai untuk warna tim olahraga.

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

Orange berhubungan dengan panas dan api. Orange memiliki koneksi dengan hari raya Halloween, dan kelihatannya warna orange memiliki kelakuan yang sembrono, kurangnya serius dan kenakalan, tapi dari sisi positifnya, orange melambangkan energi tanpa keagresifan.

8. Coklat

Faktanya, warna coklat merupakan warna dari tanah. Coklat biasanya melambangkan penderitaan dan kemuraman. Warna cokelat pada lukisan biasa digunakan untuk menggambar suasana musim.

9. Ungu dan Violet

Warna ungu dihubungkan dengan perasaan yang sangat dalam. Sebelumnya, "royal purple" menyimbolkan kelas penguasa, harga diri, dan kekuatan. Warna ungu juga mengandung arti keberanian karena adanya beberapa warna medal yang diberikan berwarna ungu sebagai tanda terluka dalam peperangan.

Violet dan warna ungu tidak memiliki arti yang sama, warna violet memiliki sedikit perbedaan, salah satu dari kesedihan, kerapuhan dan kerentanan. Warna "shrinking violet" berarti malu, dan suka menyendiri.

10. Merah Muda

Walaupun percampuran dari merah dan putih, warna pink tidak memiliki kekasaran dari warna merah. Pink memiliki kesan ramah tamah dan jinak dan biasanya menyimbolkan suasana hati yang ringan. Juga berhubungan dengan

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

perempuan, bayi, feminimitas, dan cotton candy. Walaupun pada “hot pink” menjadi berupah arti menjadi agresif dan sensual.

11. Abu-abu

Warna abu-abu adalah warna kesuraman dan depresi. Warna abu-abu adalah warna keraguan dan ketidakpastian. Warna abu-abu juga merupakan warna penuaan atas disebutkannya dalam istilah “The Graying America”

2.7. Target Penonton

Menurut M. S. Gumelar (2011), segmen usia dibagi menjadi tiga:

2.7.1. Anak-anak

Usia dalam pembagian cerita anak-anak meliputi pra sekolah, TK, SD, dan pendidikan setingkatnya. Cerita yang dibuat untuk film animasi bersifat ringan dan mudah dimengerti, karena target penontonnya anak-anak. Dalam target segmentasi anak-anak ini tidak memerlukan tokoh yang memiliki wujud anak kecil juga, dapat berupa binatang, robot, dan lain-lain.

2.7.2. Remaja

Segmentasi ini meliputi remaja, pelajar SMP, SMA, dan mahasiswa. Cerita yang dibuat untuk film animasi bersegmentasi remaja ini memiliki percintaan dan masalah yang dialami remaja. Genre yang dinikmati oleh kalangan segmentasi ini ini biasanya genre sci-fi dengan tokoh remaja dengan menggunakan gaya yang sedang tren dikalangan remaja.

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014

2.7.3. Dewasa

Segmentasi ini meliputi usia 17 tahun keatas sesuai dengan standar usia dewasa pemerintah Indonesia. Cerita yang dibuat untuk segmentasi film animasi cenderung memiliki kata-kata kasar, adegan kekerasan, dan seksual. Sehingga biasanya untuk segmen ini dituliskan "17 tahun keatas" atau "untuk dewasa". Tanda seperti itu guna untuk menjaga moral anak-anak dibawah umur agar tidak menontonnya.

Perancangan Tokoh..., Vania Angelique, FSD UMN, 2014