



### **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. Film Animasi

Monaco (2009) mendefinisikan film sebagai sebuah kesenian. Menurutnya, film merupakan pertunjukan seni yang terjadi secara nyata serta memberi informasi atau menceritakan suatu hal dengan menggunakan kode, bahasa, atau gambar. Pertunjukan ini kemudian direkam dan dipertontonkan ke hadapan *audience* (hal. 20-24).

Wells (2013) menuturkan bahwa animasi berasal dari bahasa Latin, *animare*, yang memiliki arti “memberi hidup kepada...”. Wells menekankan pengertian animasi kepada ilusi gerakan yang membuat sebuah gambar mati seakan-akan menjadi hidup. Menurutnya, animasi merupakan ilusi yang tercipta ketika beberapa gambar, yang saling berhubungan dan mempengaruhi, disusun secara teratur dan diperlihatkan satu per satu secara cepat. Susunan gambar tersebut seolah-olah akan menghasilkan sebuah gerakan tertentu. Kata “seolah-olah” inilah yang dimaksud Wells sebagai sebuah ilusi (hal. 10).

Wells (2013), animasi jika dihubungkan dalam konteks film memiliki arti suatu ilusi gerak yang dihasilkan oleh beberapa susunan gambar yang saling berhubungan, dimana gambar-gambar tersebut mempresentasikan suatu kisah atau cerita.

#### 2.2. Animasi 3D

Animasi 3D merupakan bagian dari industri 3D komputer grafis. Beane (2012) menuturkan bahwa yang tergolong dunia animasi 3D adalah semua proyek dalam

lingkup animasi, dimana proyek tersebut memanfaatkan *software* atau *hardware* komputer grafis, atau lebih tepatnya 3D komputer grafis. Animasi 3D banyak dipakai di berbagai bidang, seperti industri *entertainment*, game, televisi, hingga industri medis pun memanfaatkan 3D untuk memperkaya informasi bagi industri mereka (hlm. 1-2).

Dalam membuat sebuah film animasi 3D, Beane menyebut beberapa bagian pekerjaan. Pembagian kerja tersebut antara lain, pembuatan konsep film, *modeling* tokoh, aset, dan *environment*, *texturing*, animasi, *lighting*, VFX, dan *rendering* (hal.33).

### **2.3. Tokoh**

Tillman (2011) mengartikan tokoh sebagai penggerak cerita. Tokoh merupakan pelayan bagi suatu cerita, tanpa tokoh cerita tidak akan bisa terealisasikan. Tillman menyiratkan bahwa sebagai penggerak cerita, tokoh mempunyai latar belakang dan sifat tersendiri.

Beiman (2013) secara lebih spesifik menjelaskan tokoh dalam dunia animasi. Menurutnya, penciptaan tokoh pada film animasi lebih sulit diciptakan dari pada tokoh dalam film *live action*. Dalam film *live action*, aktor yang digunakan memang hakekatnya sudah ada secara fisik dan hidup. Aktor pada film *live action* mempunyai sifat dan latar belakangnya sendiri. Ketika sutradara ingin mencari tokoh yang memiliki kesan kuat, ia tinggal mencari aktor yang memiliki perawakan seperti itu. Sementara, tokoh dalam animasi pada hakekatnya adalah sebuah tokoh yang tak bernyawa. Oleh karena itu, tokoh dalam film animasi harus

dirancang sedemikian rupa agar terlihat hidup dan memiliki sifat yang ingin ditunjukkan (hal. X).

Beiman (2013) juga menjelaskan bahwa dunia animasi yang tak terbatas, membuat animasi dapat merubah sifat suatu tokoh yang sangat berbeda dengan realita. Sebagai contoh, singa merupakan binatang yang memiliki kesan kuat dan galak. Dalam dunia animasi, desainer tokoh dapat membuat singa ini mempunyai sifat pemalu dan penakut. Hal ini membuat desainer tokoh harus mampu melawan realita yang ada dan meyakinkan *audience* bahwa singa yang ia ciptakan merupakan singa yang pemalu (hal. 7-8).

Secara umum, Duncan (2006) menggolongkan tokoh ke dalam empat jenis peran (hlm. 15-17):

1. *The Protagonist*

Tokoh ini dikaitkan dengan tokoh-tokoh yang bersifat baik. Oleh karena itu, biasanya tokoh ini merupakan pemeran utama dalam sebuah cerita. Menurut Duncan, seluruh cerita merupakan inti dari permasalahan atau kehidupan tokoh ini. Cerita dalam film seakan hadir demi tokoh ini. Tokoh ini juga digambarkan memiliki kekuatan yang akan melawan tokoh antagonis.

2. *Co-Protagonists*

Tokoh ini merupakan teman tokoh protagonis. Ia bersifat sepihak dengan tokoh protagonis karena memiliki tujuan yang sama. Ia membantu dan seakan menjadi pelindung tokoh protagonis. Menurut Duncan, tokoh protagonis dan *co-protagonists* biasanya akan bekerjasama untuk menyerang tokoh antagonis.

### 3. *The Antagonist*

Sebagian besar orang umumnya memahami tokoh ini sebagai tokoh yang jahat. Duncan pun memiliki pandangan yang sama mengenai tokoh ini. Namun, Duncan memiliki penekanan yang berbeda mengenai tokoh antagonis. Duncan lebih menekankan pemahaman akan tokoh ini pada sifatnya yang bertentangan dengan tokoh protagonis. Duncan menjelaskan pertentangan ini dapat berupa perbedaan cara antara tokoh protagonis dan antagonis dalam meraih tujuan yang sama. Jika tokoh protagonis mencapai suatu hal dengan cara-cara yang baik, tokoh antagonis akan mencapainya dengan cara yang bertentangan dengan tokoh protagonis. Jika tokoh protagonis memilih jalur kanan, maka tokoh antagonis akan memilih jalur kiri.

### 4. *Pivotal Characters*

Duncan menjelaskan *pivotal characters* sebagai tokoh pendamping atau pendukung. Tokoh ini dapat berperan sebagai pendukung tokoh protagonis atau tokoh antagonis. Duncan menjelaskan bahwa kehadiran tokoh ini dapat memiliki tujuan untuk menghalangi tokoh protagonis dari permasalahan yang ada, dapat juga sebagai tokoh yang menghantarkan tokoh protagonis berhadapan dengan antagonis, dan berfungsi dalam memberi sudut pandang permasalahan yang berbeda dalam film tersebut.

Serupa dengan Duncan, Tillman (2011) mengungkapkan bahwa *archetypes* menentukan peran tokoh dalam cerita. Peran yang dimaksud antara lain:

### 1. *The Hero*

Karakter pada tokoh ini cenderung bersifat berani, penolong, rela berkorban, tanpa pamrih, dan tidak mengutamakan diri sendiri. Singkatnya, tokoh ini merupakan seorang yang baik dan biasanya dijadikan sebagai tokoh utama.

### 2. *The Shadow*

*The shadow* yang dimaksud Tillman serupa dengan karakter antagonis yang dibahas Duncan. Tillman menjelaskan bahwa tokoh dalam kategori ini bersifat jahat, misterius, kejam, dan pemaarah.

### 3. *The Fool*

Posisi tokoh ini dapat membingungkan penonton karena perannya yang terkesan tidak jelas. Tillman menggambarkan tokoh ini sebagai pengganggu, menjengkelkan, aneh, dan suka bertindak bodoh. Namun, tokoh *fool* dapat dipakai untuk menunjukkan sifat asli *the shadow*.

### 4. *The Anima*

*The anima* merupakan tokoh yang berpasangan dalam film. Berpasangan yang dimaksud Tillman adalah pasangan yang melibatkan kisah cinta di dalamnya. Kisah cinta antara lelaki dan wanita atau sejenisnya.

### 5. *The Mentor*

Penasihat dan guru yang baik sangat melekat pada tokoh ini. Ia sangat mempengaruhi tokoh utama dalam berpikir dan bertindak.

### 6. *The Trickster*

Tokoh ini dapat berada di sisi tokoh protagonis atau antagonis. Tillman menggambarkan tokoh ini seperti pemilik boneka pupet. Ia dapat

mempengaruhi pikiran tokoh utama dan membuatnya bimbang. Tujuan yang dimilikinya adalah memanfaatkan situasi yang ada untuk kepentingan atau keuntungannya sendiri.

### 2.3.1. Tokoh Benda Mati

Merancang sebuah benda mati agar terlihat seperti makhluk hidup tidak dilakukan secara bebas sesuai keinginan perancang. Perancang harus mempertahankan identitas benda tersebut agar tetap mudah dikenali sebagai sebuah benda tertentu. Hal ini diungkapkan oleh Besen (2008). Serupa dengan Besen, Su (2012) juga memberi poin penting dalam bahasanya mengenai tokoh benda mati dalam buku *Alive Character Design*. Poin itu adalah “*Creative vs. Recognizable*” (hal.72).

Besen juga menjelaskan bagaimana memberi hidung, mulut, mata, dan elemen lain pada benda mati agar tidak terlihat aneh dan tetap dapat dikenali identitasnya sebagai sebuah benda tertentu. Ia menjelaskan perlunya peta tubuh (*body map*) untuk menuntun perancang agar dapat menempatkan unsur-unsur wajah, kaki, dan tangan dengan baik.

Peta tubuh yang dimaksud adalah struktur makhluk hidup yang terdapat pada sebuah benda mati. Besen menggunakan *pin bowling* sebagai contoh. Jika diperhatikan, bentuk *pin bowling* memiliki peta tubuh yang dapat dikenali dengan mudah. Bagian atas dapat dikenali sebagai kepala, bagian melengkung panjang dapat dikenali sebagai leher dan pundak, dan bagian bawah dapat dikenali sebagai kaki.

Beberapa benda mati dapat juga diberi tambahan berupa tangan dan kaki. Penambahan ini dilakukan sesuai kebutuhan, tergantung keinginan dan kebutuhan

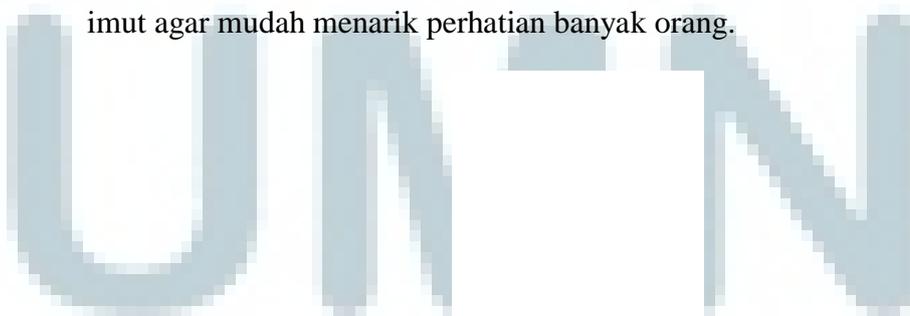
perancang. Kebutuhan penambahan kaki dan tangan harus dipertimbangkan agar tidak menutup kemampuan dasar benda tersebut. Pensil mempunyai kemampuan dasar untuk menulis. Penambahan tidak diperlukan jika dalam cerita, pensil akan digunakan untuk menulis.

### 2.3.2. Gaya Gambar

Menurut Su (2012) dalam sebuah film atau *game*, seorang desainer tokoh dapat mencampur beberapa gaya gambar ke dalam tokoh-tokoh di dalamnya (hal.18). Tokoh yang satu dapat dibuat dengan gaya realis, sementara tokoh lain dalam film tersebut dapat dibuat dengan gaya *simple*. Sebagai contoh, dalam film “Wreck It Ralph” terdapat tokoh yang bergaya kartun dan juga tokoh yang bergaya semi-realis. Su (2012) juga membagi gaya gambar yang biasa digunakan dalam desain tokoh ke dalam beberapa kategori (hal.19).

#### 1. *Logo-style*

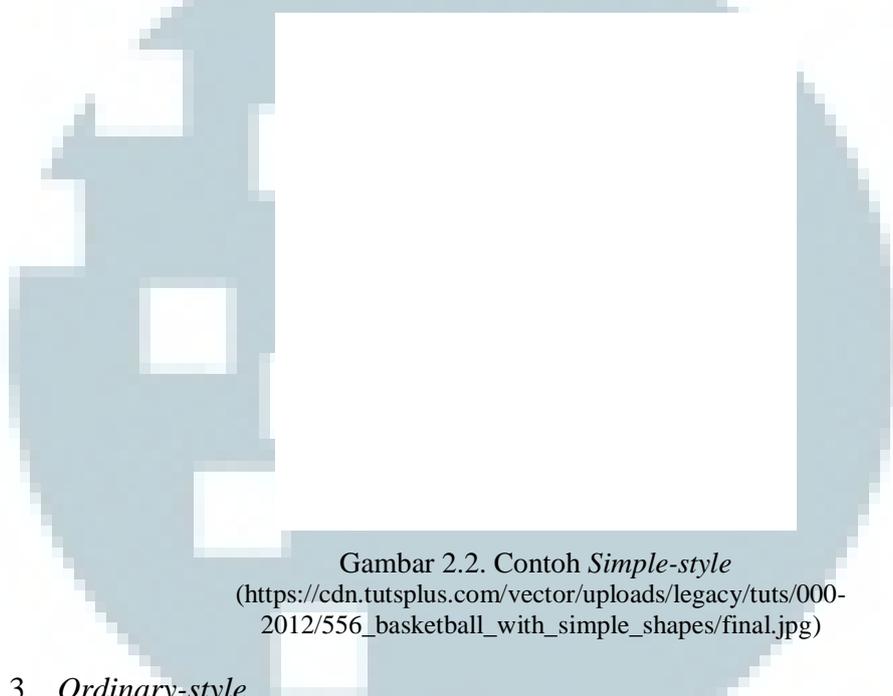
Menurut Su, jenis ini mengedepankan bentuk yang sangat sederhana. Kesederhanaan ini memiliki tujuan agar tokoh tersebut dapat dengan mudah diingat orang. Tokoh ini juga banyak diciptakan dengan bentuk lucu dan imut agar mudah menarik perhatian banyak orang.



Gambar 2.1. Contoh *Logo-style*  
(<https://halloweenandchristmas.files.wordpress.com/2012/05/logo2.jpg>)

## 2. *Simple-style*

Jenis ini setingkat lebih rumit dibanding *logo-style*. Sesuai dengan namanya, bentuk ini masih terlihat sederhana. Jenis ini juga masih memungkinkan untuk dapat diingat oleh orang lain.



## 3. *Ordinary-style*

Su mengartikan jenis ini sebagai gaya kartun. Tokoh dengan jenis gambar kartun hampir digunakan oleh semua film animasi. Tokoh dengan jenis ini memiliki ekspresi muka yang kompleks dan berlebihan. Jenis kartun juga cocok digunakan untuk film-film yang bergenre komedi.

Davidson dan Sanqui (2013) secara lebih jelas menjelaskan bahwa gaya gambar kartun yang memiliki bentuk sederhana, cenderung mudah menarik perhatian orang. Proporsi yang digunakan dalam *style* ini tidak terikat pada kenyataan yang ada. Proporsi bisa mengalami beberapa distorsi.



Gambar 2.3. Contoh *Ordinary-style*  
(<http://1.bp.blogspot.com/-jrzXUGcr428/T2gqe1IObNI/AAAAAAAAANE/KoFtf7HFIxE/s1600/slowguard.jpg>)

#### 4. *Complicated-style*

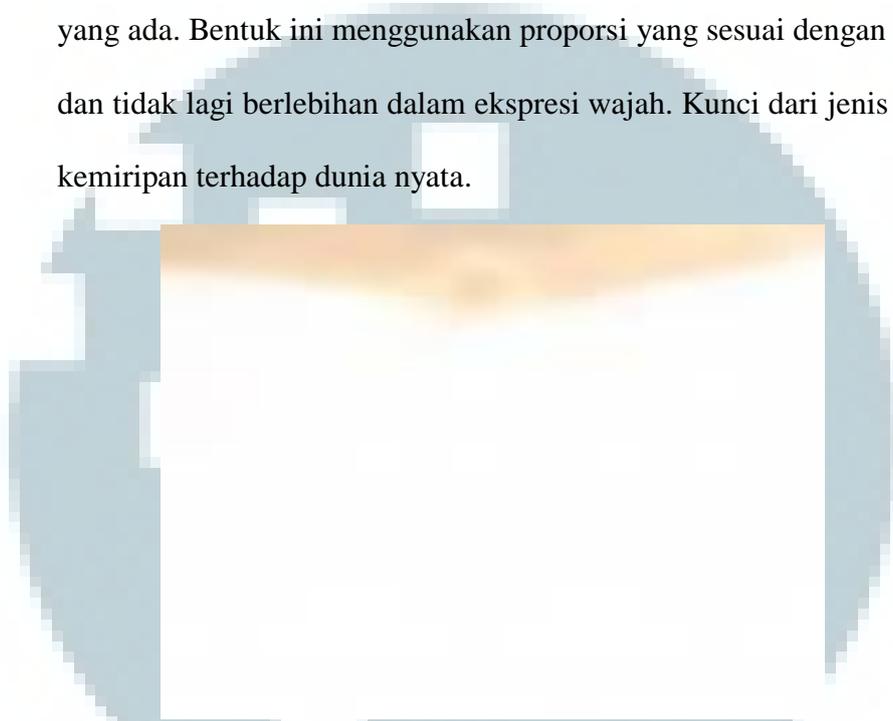
Su mengenakan jenis ini sebagai jenis tokoh Disney. Jenis ini merupakan perantara antara jenis kartun dan realis. Jenis ini mulai memperhatikan proporsi tubuh. Film animasi yang menggunakan jenis ini dapat membuat penontonnya kagum karena jenis tokoh yang menyerupai realita namun tetap mempunyai unsur-unsur kartun. Ekspresi wajah pada jenis ini juga masih dibuat berlebihan.



Gambar 2.4. Contoh *Complicated-style*  
(<http://imageserver.moviepilot.com/273ede10-cc5b-4a84-895e-d1370959991d-13-mind-blowing-facts-you-probably-didn-t-know-about-disney-princesses.jpeg>)

## 5. *Realistic-style*

*Realistic-style* merupakan jenis yang mengejar kemiripan dengan realita yang ada. Bentuk ini menggunakan proporsi yang sesuai dengan kenyataan dan tidak lagi berlebihan dalam ekspresi wajah. Kunci dari jenis ini adalah kemiripan terhadap dunia nyata.



Gambar 2.5. Contoh *Realistic-style*  
(<http://www.stereoscopic3d.it/wp-content/uploads/2013/06/Tomb-Raider-2013.jpg>)

## 2.4. Desain Tokoh

Su (2012) mendefinisikan desain tokoh sebagai proses menciptakan suatu tokoh melalui penggambaran bentuk tubuh, bentuk wajah, ekspresi wajah, *gesture*, serta dilengkapi kostum dan properti. Tokoh digambar dalam wujud *full body* dan dilengkapi dengan tampilan depan, samping, dan posisi tiga per empat.

Seorang desainer tokoh yang baik bukan hanya mengimajinasikan tokoh dan menggambarannya ke atas sebuah kertas, tetapi juga seakan berperan sebagai *director*, perancang busana, perancang rambut, dan aktor yang baik. Dalam menggambar *gesture* dan mimik wajah, perlu adanya pengetahuan akting yang

baik. Menetapkan kostum yang cocok bagi tokoh, diperlukan pengetahuan desain busana yang baik pula.

#### **2.4.1. *Three-Dimensional Character***

Penggambaran tokoh yang dilakukan desainer tokoh berhasil jika wujud tokoh tersebut dapat mewakili sifat yang ingin ditampilkan. Oleh karena itu, perlu adanya pemahaman yang mendalam akan sifat, latar belakang tokoh, dan unsur-unsur yang mempengaruhi tokoh tersebut. Egri (2009) memperkenalkan *bone structure* dalam membuat sebuah tokoh. *Bone Structure* ini juga dikenal dengan istilah *Three-Dimensional Character*. Ketiga dimensi ini saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain.

##### 1. Fisiologi

Fisiologi berkaitan dengan bentuk fisik atau wujud tokoh. Bentuk tubuh yang tinggi atau pendek, gemuk atau kurus, mata sipit atau besar, dan lain sebagainya. Selain bawaan sejak lahir, bentuk fisik seseorang juga dipengaruhi oleh aktivitas yang dilakukan orang tersebut. Jika orang tersebut melakukan banyak aktifitas berat, fisik tubuhnya dapat menjadi kurus. Jika seseorang mempunyai hobi makan dan jarang beraktifitas orang tersebut dapat menjadi gemuk. Hal ini dijelaskan oleh Egri (2009).

Egri juga menambahkan mengenai dampak fisik bagi kehidupan sebuah tokoh. Menurutnya, fisik yang berbeda membuat setiap orang mempunyai pandangan yang berbeda-beda mengenai kehidupan. Contohnya dapat dicermati dengan mengulik dan membandingkan kehidupan seorang wanita gemuk dan tidak cantik dengan wanita bertubuh

ideal dan cantik. Keduanya tentu memiliki kisah yang berbeda dalam kehidupan. Wanita bertubuh ideal dan cantik cenderung dapat dengan mudah memikat banyak pria. Sementara wanita bertubuh gemuk dan kurang cantik cenderung sedikit dan lebih sulit dalam hal memikat pria.

## 2. Sosiologi

Brinkerhoff, dkk (2013) menjelaskan bahwa sosiologi mengkaji interaksi antara manusia dengan lingkungan sekitarnya. Dalam hidup, manusia berada pada suatu kelompok sosial dan saling berinteraksi di dalamnya. Kelompok sosial tersebut mempunyai norma dan nilai yang harus diikuti manusia demi kelangsungan hidupnya. Norma dan nilai tersebut secara tidak langsung turut mempengaruhi pembentukan sifat manusia. Peran dan posisi manusia dalam masyarakat juga terbentuk akibat adanya hubungan dengan lingkungan. Contohnya, peran sebagai pelajar menentukan bagaimana siswa harus berperilaku. Peran sebagai guru menentukan bagaimana pola kehidupan dan perilaku sang guru (hal. 2-4).

Egri juga sependapat dengan Brinkerhoff, dkk mengenai bagaimana kehidupan sosial mempengaruhi sifat dan kisah hidup seseorang. Latar belakang kehidupan keluarga, tempat tinggal, negara, teman pergaulan, hobi, dan agama akan menentukan bagaimana tokoh tersebut bersikap dan berespon. Egri juga memberi contoh seorang anak yang hidup dalam lingkungan kumuh pasti akan memiliki sikap yang berbeda dalam menjalani hidupnya dibandingkan dengan seorang anak yang tinggal di sebuah tempat nyaman dan bersih.

### 3. Psikologi

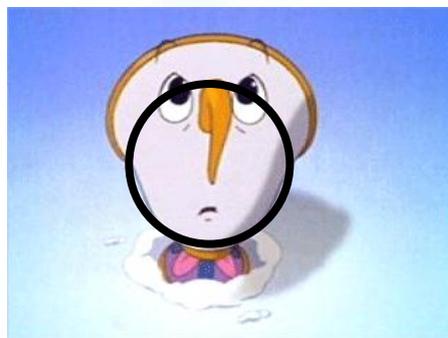
Egri (2009) menjelaskan bahwa psikologi merupakan hasil atau dampak dari fisiologi dan sosiologi tokoh tersebut. Bagaimana bentuk fisik tokoh tersebut dan bagaimana lingkungannya mengharuskannya dalam bersikap, keduanya mempengaruhi pembentukan sifat atau sisi psikologi dalam diri tokoh.

Psikologi merupakan sifat yang dimiliki seseorang. Psikologi dapat terbentuk karena bawaan sejak lahir, atau terbentuk karena faktor di sekitar orang tersebut.

#### 2.4.2. Karakterisasi Tokoh Melalui Bentuk Wajah

Muller (2003) membagi beberapa bentuk wajah secara umum. Muller juga melengkapi pembagian tersebut dengan pembahasan mengenai kepribadian bentuk tersebut (hal. 7-8).

##### 1. Bulat



Gambar 2.6. Bulat  
(<http://tancast.com/wp-content/uploads/2013/03/Chip.gif>)

Wajah dengan bentuk bulat memiliki kesan utama sebagai pribadi yang bersahabat. Karakternya yang bersahabat, membuatnya mudah menarik perhatian orang lain dan mudah bergaul. Keceriaan juga menjadi salah satu

kelebihannya. Disamping itu, ia juga seorang penyayang dan memiliki tingkat sensitif yang tinggi.

Teori Muller ini diperkuat oleh pendapat Bancroft (2006). Bancroft berpendapat bentuk bulat memberi kesan lucu, imut, dan bersahabat sehingga biasanya banyak digunakan untuk karakter-karakter protagonis dan bayi (hal. 33).

## 2. Oval



Gambar 2.7. *Mrs. Potts* dengan Bentuk Wajah Oval  
([http://img2.wikia.nocookie.net/\\_cb20120623033215/disney/images/0/03/Mrspotts.jpg](http://img2.wikia.nocookie.net/_cb20120623033215/disney/images/0/03/Mrspotts.jpg))

Muller berpendapat sifat yang menonjol untuk tokoh dengan bentuk wajah ini ialah penuh kelembutan dan hangat. Sifat feminim sangat melekat pada bentuk ini. Bentuk ini memiliki sifat suka memperhatikan orang lain. Bukan hanya peduli akan keadaan orang lain, ia juga peduli mengenai pandangan orang lain. Ini berarti, tokoh dengan bentuk wajah ini memiliki sifat keterbukaan akan masukan orang lain. Sifat idealistik juga melekat ada bentuk ini. Muller menjelaskan bahwa bentuk kurva yang terbentuk memperlihatkan sifat fleksibel. Walaupun fleksibel melekat pada tokoh ini,

namun ia juga merupakan tokoh yang memiliki prinsip. Ia tetap berpegang kepada nilai dan pendirian yang telah diputuskannya.

### 3. Kotak



Gambar 2.8. Brave Little Toaster dengan Bentuk Wajah Kotak  
(<http://sincerelyannie.com/wp-content/uploads/2013/02/toaster.jpg>)

Sesuai dengan sudut dan garis kaku yang membentuk bidang kotak, Muller berpendapat bahwa sifat yang muncul dari tokoh dengan bentuk wajah ini adalah sifat yang kuat dan kaku. Tokoh ini merupakan tipe pekerja, bukan tipe pemikir. Oleh karena itu, ia tidak terbiasa untuk berpikir imajinatif.

Bancroft (2006) juga mempunyai pandangan yang sama, Kekakuan sudut bentuk ini memberi pemahaman akan kekakuan dan keteguhan tokoh tersebut dalam pendiriannya (hal. 34).

Pandangan Bancroft dan Muller mengenai sifat bentuk kotak yang kuat memberi arahan dan penguatan akan teori Bancroft yang menyebutkan tokoh *superhero* banyak menggunakan bentuk kotak agar menambah kesan kuat.

#### 4. Persegi panjang



Gambar 2.9. Tokoh Oven dengan Bentuk Wajah Persegi Panjang  
(<http://i.ytimg.com/vi/nOeK0Ig-H9g/0.jpg>)

Ia seorang yang cerdas, *perfectionist*, dan memiliki peluang untuk menjadi pemimpin yang baik. Melalui kecerdasan dan kekuatan yang ia miliki ia membentuk suatu sifat kemanusiaan yang tinggi. Ia seorang yang suka mendukung dan mempunyai keseimbangan emosi dan mental.

#### 5. Segitiga



Gambar 2.10. Segitiga  
(<http://www.dvdizzy.com/images/a-c/blt-04.jpg>)

Bacnroft (2006) secara keseluruhan mengartikan bentuk segitiga dengan karakter jahat dan tidak baik (hal. 35). Namun, Muller memberi pemahaman yang lebih mendalam mengenai sisi psikologis bentuk segitiga. Muller membagi bentuk segitiga ke dalam dua bagian, yaitu segitiga dan segitiga terbalik.

Pada bentuk segitiga, siku-siku yang dimiliki bentuk ini membawanya kepada suatu sikap yang tegas dan tertutup. Ia juga menuturkan keburukan bentuk ini adalah dalam hal sulit menerima opini orang lain. Ia seorang yang mudah marah dan frustrasi sehingga ketika ia menghadapi suatu hal yang membuatnya marah dan stress, ia dapat menjadi seorang pendendam.

#### 6. Segitiga terbalik



Gambar 2.11. Segitiga Terbalik

(<http://vignette2.wikia.nocookie.net/inanimateinsanity/images/9/91/FanCreation.png/revision/latest?cb=20130303194511>)

Berbeda dengan bentuk segitiga secara umum, Muller mengartikan bentuk segitiga terbalik secara lebih positif. Tokoh dengan bentuk ini mempunyai tingkat intelektual yang sangat tinggi. Karakteristik dari orang ini adalah sangat pintar dan sensitif. Berkebalikan dengan segitiga, bentuk ini

merupakan orang yang terbuka dalam menerima pendapat. Ia juga memiliki kelebihan bekerja dengan cepat. Akan tetapi bentuk ini juga tak terlepas dari sisi negatif. Sifat sensitif yang tinggi membuat tokoh bentuk ini menjadi mudah tersinggung.

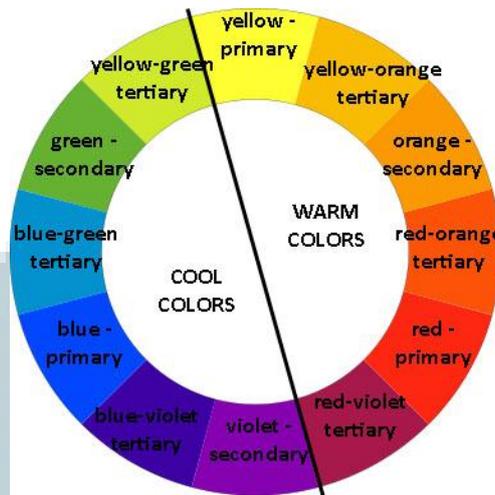
## **2.5. Warna**

Zammitto (2005) menjelaskan bahwa warna terbentuk ketika cahaya terang dipantulkan oleh sebuah objek dan pantulan tersebut ditangkap oleh mata. Cahaya terang tersebut dapat diidentifikasi dengan warna yang berbeda tergantung dari panjang gelombang cahaya tersebut.

Bleicher (2012) mengungkapkan beberapa definisi warna menurut para ahli. Salah satunya adalah Aristoteles. Aristoteles percaya bahwa warna berasal dari alam. Cahaya matahari, udara, air, dan api merupakan elemen utama dari alam untuk menghasilkan warna. Pencampuran dari elemen-elemen tersebut akan menghasilkan warna yang berbeda-beda. Sementara, hitam tercipta karena kurangnya satu atau beberapa elemen-elemen tersebut.

### **2.5.1. Warna Hangat dan Dingin**

Menurut Zammitto (2005), warna dibagi menjadi dua sifat, yaitu warna hangat dan warna dingin. Warna hangat merupakan warna yang banyak dipengaruhi oleh warna merah. Sementara warna dingin merupakan warna yang banyak dipengaruhi oleh warna biru.



Gambar 2.12. *Cool and Warm Colors*  
 (<http://www.art-for-your-walls.com/image-files/color-wheel-chart-03.jpg>)

### 2.5.2. Efek Psikologis Warna

Kepribadian tidak hanya dapat terpancar dari bentuk wajah dan elemen-elemennya.

Warna juga dapat mewakili beberapa sifat dan kepribadian.

#### 1. Merah

Merah merupakan warna yang paling menonjol dan menarik perhatian.

Sebagai warna yang menonjol, warna merah membawa suasana yang berapi-api dan kuat. Swasty (2010) dan Edwards (2004) sama-sama

menyetujui bahwa merah merupakan warna yang penuh energi, cinta,

agresif, semangat, dan bergairah. Swasty (2010) menambahkan bahwa

warna merah memiliki arti perjuangan, persaingan, merdeka dan kebebasan.

Warna merah dapat meningkatkan nafsu makan. Hal ini terbukti dari

banyaknya logo restoran yang menggunakan warna merah.

Merah yang merupakan warna darah membuat warna ini memberi suasana yang menakutkan. Dalam segi negatif, merah melambangkan bahaya, amarah, darah, perang, anarki, tekanan, dan jahat.

## 2. Putih

Zammitto (2005) memberi arti kemurnian, damai, bersih, dan suci pada warna putih. Pendapatnya ini diperkuat oleh Betty Edwards (2004).

Berkaitan dengan kemurnian, Edwards juga berpendapat bahwa warna putih, di kalangan masyarakat Asia, digunakan untuk melambangkan dukacita. Dalam budaya Asia, seperti Cina dan Jepang, masyarakat menggunakan warna putih dalam acara pemakaman. Hal ini ditujukan untuk memberi penghormatan terhadap kepergian jiwa yang murni.

## 3. Hijau

Edwards (2004) memandang hijau sebagai representasi dari warna tumbuhan dan alam. Representasi ini membawa warna hijau kepada suatu sifat yang mencerminkan, pertumbuhan, kesehatan, harapan, kehidupan baru, harmoni, dan keseimbangan.

Sisi negatif dari warna hijau antara lain dapat membawa kesan iri hati dan penyakit. Hijau banyak diterapkan untuk warna rumah sakit.

## 4. Biru

Edwards (2004) membagi beberapa pembahasan mengenai warna biru berdasarkan tingkat saturasi warna tersebut. Biru secara umum menggambarkan suatu ketenangan, halus, mimpi, memberi pengertian kepada sesuatu yang tidak nyata yang seakan-akan akan menghilang.

Sementara, biru gelap menciptakan kesan otoritas. Maka dari itu, biru tua sering digunakan untuk seragam pejabat. Biru juga sering dikaitkan dengan kesuksesan. Selain itu, biru pucat memberi pengertian akan kebahagiaan.

Biru sering dikaitkan dengan kesedihan. "*I am feeling blue*" kata-kata ini sering dipakai untuk mengungkapkan kesedihan yang dirasakan seseorang. Makna negatif lain dari biru adalah melankolis dan lamunan. Picasso dalam lukisannya menggunakan biru untuk menggambarkan kemiskinan di Paris.

#### 5. Kuning

Warna kuning merupakan warna yang cerah sehingga diidentikkan dengan suasana cerah dan ceria. Disamping itu, kuning juga dimaknai sebagai aib, pengkhianatan, pengecut, dan penipu.

#### 6. Oranye

Oranye merupakan warna yang ceria. Warna ini juga mengacu kepada inovasi, muda dan modern. Edwards (2004) melengkapi bahwa warna ini sering dikaitkan dengan organisasi yang bergerak di bidang olahraga.

Sisi konotasi dari warna oranye, menurut Edwards (2004), dapat melambangkan sembrono dan kurang serius.

#### 7. Ungu

Zammitto (2005) mengidentifikasikan ungu sebagai warna yang identik dengan warna kerajaan. Dahulu warna ungu diperuntukkan bagi masyarakat dengan status ekonomi kelas atas. Hal ini dikarenakan untuk memproduksi warna ungu, diperlukan biaya yang mahal. Oleh karena itu, pada jaman itu

ungu bukan warna yang digunakan untuk masyarakat umum. Sejarah tersebut membawa ungu kepada kesan mahal. Selain itu, Edward (2004) mendefinisikan warna ungu sebagai kehormatan, kekuasaan, dan keberanian.

#### 8. Merah Muda

Edwards (2004) menjelaskan bahwa merah muda biasanya diidentikkan untuk perempuan, terutama bayi. Menurutnya, merah muda menggambarkan segi feminim, halus, dan cinta. Sementara ,merah muda yang mencolok (magenta) diidentifikasi sebagai warna yang membawa kesan sensual dan agresif. Merah muda dikategorikan sebagai warna yang menggambarkan sifat feminim. Ia menambahkan bahwa warna ini dapat membawa kesan romantis, menggemaskan, menenangkan, dan kepasrahan.

#### 9. Coklat

Coklat yang mempresentasikan warna tanah sehingga coklat sering dikaitkan dengan produk-produk yang bersifat luar ruangan.

Edwards (2004) memberi pemahaman konotasi pada warna coklat.

Jika warna ini banyak digunakan dalam sebuah lukisan, akan membuat suasana lukisan tersebut terkesan suram dan sengsara.

#### 10. Abu-abu

Edwards (2004) berpendapat bahwa abu-abu merupakan warna yang suram dan mencerminkan depresi. Sementara, Zammitto (2005) menggolongkan warna ini sebagai pihak yang netral, seimbang antara rasa senang dan sedih.

## 11. Hitam

Warna hitam lebih sering diidentikkan dengan hal yang negatif. Edwards (2004) mendefinisikan warna hitam sebagai warna yang membawa suasana dukacita, kematian, dan sering digunakan untuk sesuatu yang jahat. Zammitto (2005) secara lebih luas memandang warna hitam sebagai warna yang membawa sifat sinis, kriminal, menyembunyikan sesuatu, misteri, dan depresi. Pendapat-pendapat ini diperkuat dengan fakta bahwa warna hitam digunakan dalam acara pemakaman di beberapa negara.

Berkebalikan dengan itu, Edwards (2004) menyoroti masyarakat Mesir yang menggunakan warna hitam sebagai lambang pertumbuhan, dan hidup. Dalam dunia *fashion*, hitam dapat menggambarkan sesuatu yang elegan dan mahal.

## 12. Emas

Zammitto (2005) mendefinisikan warna emas sebagai warna yang mahal. Warna ini juga dikaitkan dengan suatu unsur kesetiaan dan juga sebagai suatu lambang kehormatan.

### **2.6. Desain Tokoh berdasarkan Umur Tokoh yang Dibuat**

Preuss (2010) dan Bancroft (2006) memberi beberapa tuntunan untuk merancang sebuah tokoh pada golongan umur tertentu. Golongan umur tersebut dibedakan menjadi tokoh bayi, tokoh dewasa, dan tokoh lanjut usia.

### 2.6.1. *Cute Children Character (Babies)*

Preuss (2010) dalam situs [design.tutplus.com](http://design.tutplus.com), menjabarkan beberapa elemen desain yang dapat membantu dalam menciptakan sebuah karakter agar terlihat lucu seperti anak-anak. Beberapa elemen tersebut antara lain:

1. Kepala yang besar

Preuss (2010) berpendapat bahwa ukuran kepala yang besar merupakan salah satu elemen penting untuk menciptakan sebuah karakter anak-anak yang lucu. Ia menjelaskan bahwa saat lahir, manusia umumnya memiliki kepala yang besar. Selain ukuran kepala yang besar, kepala berbentuk bulat juga memperkuat kesan anak-anak pada karakter. Mayoritas desainer yang membuat karakter anak-anak, terutama yang memiliki karakter lucu, memiliki proporsi besar kepala setengah dari tinggi badan.

2. Dahi yang lebar

Penempatan mata dan telinga disarankan diletakkan dibagian bawah wajah. Hal ini akan membuat dahi menjadi lebar dan memiliki kekanak-kanakan yang tinggi.

3. Mata besar

Preuss berpendapat bahwa bayi yang baru lahir umumnya memiliki mata yang sangat besar. Hal ini membawanya pada suatu kesimpulan bahwa mata yang besar dapat memberi kesan mungil pada wajah. Penempatan jarak kedua mata juga disarankan memiliki jarak yang jauh.

#### 4. Hidung dan mulut yang kecil

Preuss juga memperhatikan bentuk hidung dari bayi. Pada umumnya, bentuk hidung pada bayi belum memiliki tulang yang kuat. Hidung masih belum sepenuhnya terbentuk dan terlihat mungil. Berdasarkan pengamatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hidung yang dibentuk mungil memberi kesan anak-anak yang kuat.

#### 5. Gigi yang jarang

Faktor ini sebagai faktor penguatan identitas. Salah satu ciri bayi adalah gigi yang belum tumbuh seluruhnya. Preuss memberi saran untuk menambahkan faktor ini agar semakin memperkuat identitas karakter anak kecil ini. Selain itu, penambahan gigi ini dapat membuat karakter lebih terlihat lucu dan menarik.

#### 6. Bulat

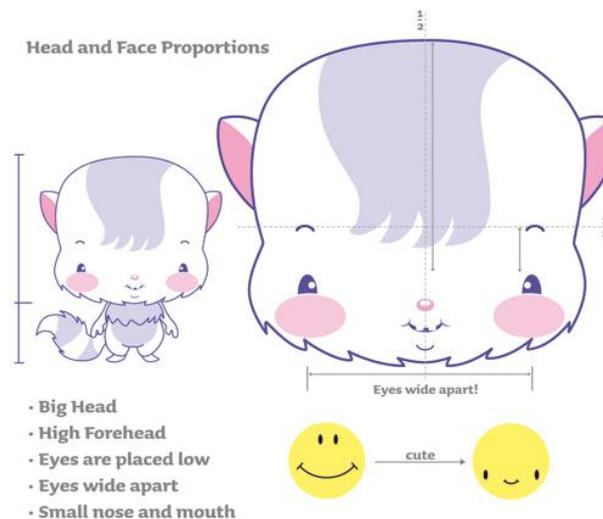
Memperbanyak bentuk bulat pada karakter anak-anak lucu merupakan hal yang penting. Bentuk bulat memberi kesan bersahabat dan menggemaskan. Bulat, tidak ada patahan atau sudut, mengidentifikasi bentuk yang halus.

#### 7. Sederhana dan kecil

Membuat karakter tersebut menjadi sederhana adalah salah satu fondasi yang kuat dalam menciptakan karakter anak-anak yang lucu. Kesederhanaan dapat memberi kesan lucu pada karakter.

Ukuran yang kecil dibanding karakter lainnya juga faktor yang harus diperhatikan. Bentuk yang kecil dapat memberi kesan menggemaskan. Bentuk yang kecil juga menandakan karakter tersebut tidak berbahaya dan bersahabat.

Secara keseluruhan, pendapat Preuss ini juga diperkuat oleh pemikiran Bancroft (2006) mengenai elemen desain pada bayi. Bancroft menegaskan kunci terpenting dalam menggambar karakter bayi adalah bulat dan sederhana (hlm. 98).



Gambar 2.13. *Cute Character Design*

(<http://design.tutsplus.com/articles/the-elements-of-cute-character-design--vector-3533>)

### 2.6.2. *Adult Character*

Berkebalikan dengan desain tokoh anak-anak, dalam membuat desain untuk dewasa, desainer harus mengurangi bentuk bulat atau melengkung. Penggunaan beberapa garis kaku dibutuhkan agar tokoh tidak terlihat terlalu lucu, layaknya anak-anak. Bancroft (2006) juga memberi arahan dengan mengecilkan bentuk mata agar tidak terkesan lucu. Orang dewasa, dimana unsur-unsur tubuh sudah terbentuk juga membuat hidung pada orang dewasa besar dan terbentuk sesuai karakter masing-masing (hlm.103).

### 2.6.3. *Older Character*

Bancroft (2006) mengungkapkan beberapa elemen untuk membuat sebuah tokoh terlihat lebih tua. Pada orang yang telah lanjut usia, kulit sudah tidak lagi kencang.

Kulit melar dan menyebabkan beberapa bagian tubuh terlihat turun. Beberapa bagian tersebut antara lain, telinga, mata, pipi, dan lainnya (hal.104).

## **2.7. Aplikasi Budaya pada Desain Tokoh**

Dalam situs *Victoria and Albert Museum*, terdapat beberapa panduan dalam memberi identitas suatu benda agar tergolong dalam *rococo style* dan *french style*.

### **2.7.1. Rococo Style**

Menurut artikel yang termuat dalam situs *Victoria and Albert Museum*, *rococo style* banyak dipakai di berbagai negara barat, seperti Inggris, Perancis, dan Amerika. Secara umum tidak terdapat perbedaan gaya *rococo* suatu negara dengan negara lainnya. Namun, biasanya tiap negara tetap menambahkan unsur identitas negaranya pada objek yang dihiasi dengan *rococo style*. *Rococo style* berasal dari Perancis. *Style* ini memiliki arti desain batu atau kerang yang rusak. *Style* ini lahir dan populer di abad 17, yaitu pada 1730 hingga 1770.

1. Motif natural: *rococo* mengambil unsur desain dari alam. Rococo Inggris lebih menonjolkan detail dari pada Perancis.
2. Ukiran yang rumit
3. Asimetris: desain yang mengidentifikasi *style rococo* memiliki sifat tidak simetris, tidak sama sisi kiri dan kanannya.
4. *S and C Scrolls*: bentuk kurva S dan C merupakan bentuk khusus yang ditonjolkan *style rococo*.
5. Kaya akan bentuk: Bentuk pada desain ini beranekaragam dan terkesan rumit.

6. Daun Acanthus: Desain *rococo Style* terinspirasi dari bentuk daun *acanthus*. Bentuk daun *acanthus* ini biasanya disertakan pada bentuk dasar kurva S dan C.



Gambar 2.14. Contoh Daun *Acanthus*  
([http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7a/Alexis\\_Peyrotte\\_-\\_Acanthus\\_Leaf\\_Design\\_-\\_Google\\_Art\\_Project.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7a/Alexis_Peyrotte_-_Acanthus_Leaf_Design_-_Google_Art_Project.jpg))

### 2.7.2. *French Style*

Situs Victoria and Albert Museum juga mengulas teori mengenai *french style*. *french style* merupakan kelanjutan dari *rococo style*. *Rococo style* yang berawal dari Perancis, membuat *french style* tidak memiliki banyak perbedaan terhadap *rococo style*. Ciri-ciri desain pada *french style* antara lain:

#### 1. Sepuhan Emas

Sepuhan emas merupakan salah satu unsur wajib bagi produk-produk yang menggunakan *french style* sebagai identitasnya. Emas dikenal sebagai benda yang mahal dan berkelas. Oleh sebab itu, penggunaan emas pada *French style* ini memiliki tujuan untuk menciptakan karakter mewah dan kaya.

2. Kaya akan warna

*French Style* menggunakan warna-warna cerah. Suatu objek juga menggunakan beberapa macam warna. Barang-barang seperti perabot rumah tangga biasanya menggunakan porselin sebagai bahan utamanya. Porselin yang memiliki sifat licin dan cemerlang ditambah dengan dekorasi yang kaya akan warna membuat tampilan *French style* menjadi terlihat *fashionable*.

3. *Curve and S scrolls*

Sama seperti *Rococo Style*, *French style* menggunakan banyak bentuk kurva S dan C. Berbagai *style* desain di Perancis, terutama di abad-19 menggunakan bentukan kurva S dan C ini. Hal ini dilatarbelakangi oleh peraturan yang dibuat oleh raja Louis XV.

4. Dekorasi bunga

Dekorasi bunga atau yang biasa disebut sulur ini menghiasi mayoritas objek. Sulur ini dibentuk dengan model lekukan S dan C.

5. Ornamen yang rumit

Mulai abad-19, desain Perancis dibuat lebih detail sehingga tekesan rumit. Suatu objek yang dipenuhi dengan motif dan detail yang kuat membuat objek tersebut lebih terlihat mewah dan elegan.