



### **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

### TELAAH LITERATUR

#### 2.1. Animation

Animation berasal dari bahasa Yunani Anima, yang secara berarti “napas” dan napas identik dengan “hidup”, hingga animasi secara sederhana adalah “memberi hidup pada sesuatu yang tidak hidup sebelumnya” ( Gumelar, 2011, hal.3).

#### 2.2. Tokoh

Menurut Field (2005) dalam bukunya *Screenplay The Foundations of Screenwriting* tokoh adalah sebuah aksi atau tindakan, seseoranglah yang melakukannya, bukan yang dikatakannya. Film menunjukkan perilaku sehingga sangat penting menunjukkan bagaimana tokoh bertindak dan bereaksi terhadap *incidents* dan *event* yang akan dihadapinya selama cerita berlangsung. *Incident* sendiri menurut kamus mengacu pada sebuah kejadian atau peristiwa yang berlangsung dan berhubungan dengan hal lainnya. Skenario biasanya membahas tentang kunci *incident*, tindakan dan reaksi yang dilakukan oleh tokohlah yang membentuk cerita (Field, 2005, hal. 44).

##### 2.2.1. Pola Dasar Tokoh

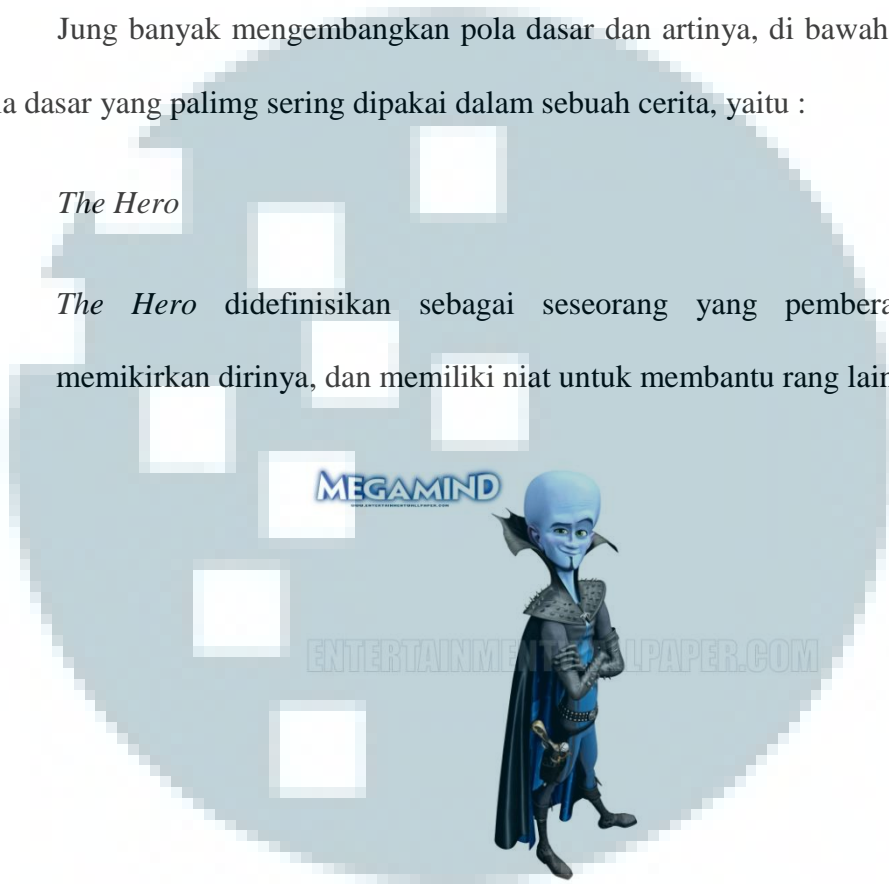
Menurut Jung yang dikutip dari Tillman (2011, hal. 11) menyatakan bahwa yang membentuk karakter secara spesifik adalah beberapa pengambil alihan ide bawaan

lahir, pengambil alihan ide ini yang membuat manusia berpegang pada tatanan yang membentuk orang-orang, begitu juga pada karakter fiksi.

Jung banyak mengembangkan pola dasar dan artinya, di bawah ini hanya pola dasar yang paling sering dipakai dalam sebuah cerita, yaitu :

1. *The Hero*

*The Hero* didefinisikan sebagai seseorang yang pemberani, tidak memikirkan dirinya, dan memiliki niat untuk membantu orang lain.



Gambar 2.1. Megamind  
(<http://www.entertainmentwallpaper.com/images/desktops/movie/megamind12.jpg>)

2. *The Shadow*

*The Shadow* karakter adalah seseorang yang biasanya dipersepsikan sebagai orang yang kejam, misterius, tidak menyenangkan, dan jahat.



Gambar 2.2. Syndrome  
(<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/c/c8/Syndrome.jpg>)

3. *The Fool*

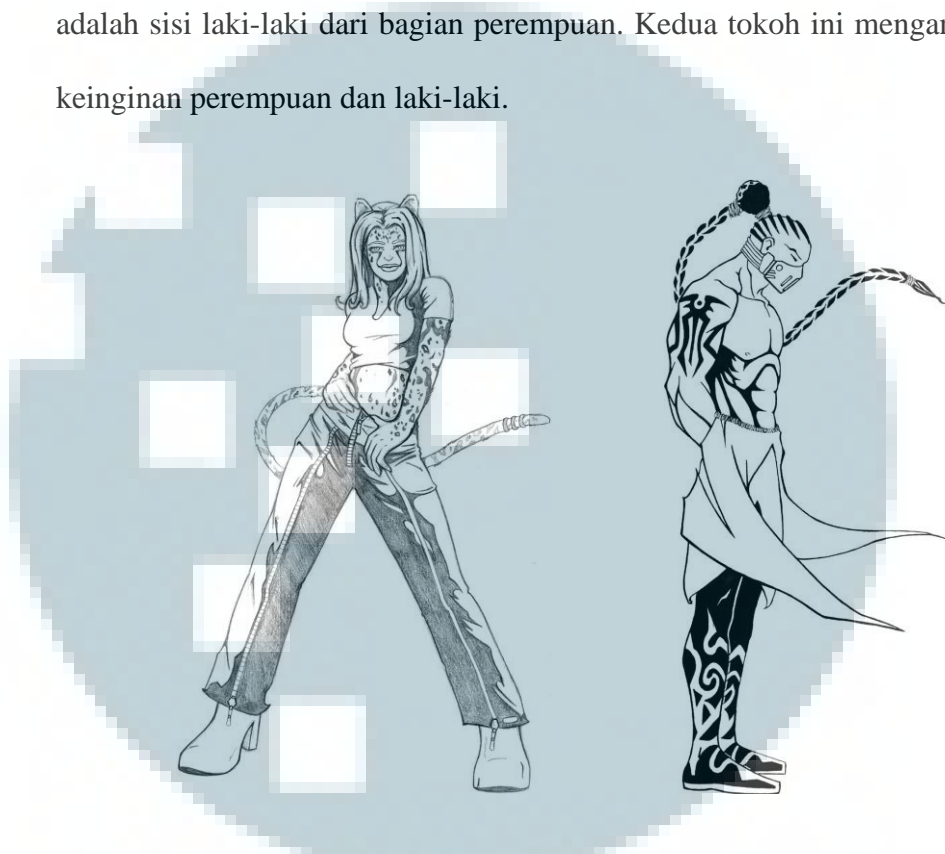
*The Fool* karakter adalah seseorang yang membuat sebuah cerita kedalam keadaan yang membingungkan dan mau tidak mau membawa semua orang ke situasi yang tidak diinginkan.



Gambar 2.3. Patrick Star  
([http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/7/7e/Patrick\\_Star.png](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/7/7e/Patrick_Star.png))

4. *The Anima/ Animus*

*The Anima* adalah sisi perempuan dari bagian laki-laki, dan *The Animus* adalah sisi laki-laki dari bagian perempuan. Kedua tokoh ini mengandung keinginan perempuan dan laki-laki.



Gambar 2.4. Anima/ Animus  
(Creative Character Design, 2011)

5. *The Mentor*

*The Mentor* adalah karakter yang berperan sebagai kunci dalam membuat sang protagonis menyadari kemampuan sebenarnya dan sering digambarkan sebagai laki-laki atau wanita tua.



Gambar 2.5. Master Shifu  
(<http://images2.fanpop.com/image/photos/10500000/Master-Shifu-master-shifu-10552777-340-363.jpg>)

6. *The Trickster*

*The Trickster* karakter adalah seseorang yang terus-menerus mendorong untuk perubahan, ia bisa berpihak pada yang jahat atau baik, namun dalam situasi keduanya ia akan tetap mendorong cerita ke arah yang menguntungkan dirinya.



Gambar 2.6. Trickster  
(Creative Character Design, 2011)

### 2.2.2. Gaya Gambar

Gumelar (2011, hal.7) membagi gaya gambar menjadi empat jenis, yaitu:

1. *Cartoon Style*

*Cartoon style* adalah animasi dengan gaya gambar yang lucu.

2. *Semi Cartoon/ Semi Realism Style*

*Semi Cartoon/ Semi Realism Style* adalah sebuah animasi yang menggabungkan gaya realis dengan cartoon.

3. *Realism Style*

*Realism Style* adalah animasi dengan gaya realis sehingga animasinya akan cenderung mendekati anatomi dan fisiologi, postur tubuh, wajah manusia.

Gaya realis ini juga memiliki kecenderungan dimana gaya gambar manusianya mengarah pada wajah darimana animasi tersebut berasal, jika animasinya berasal dari USA atau Eropa maka cenderung untuk menggambar wajah Caucasian.

4. *Fine art Style*

*Fine art Style* adalah animasi dimana gaya gambarnya akan sesuai dengan keinginan sang artis baik secara individu ataupun kelompok, hasil karyanya cenderung *experimental*.

### 2.2.3. Hirarki Tokoh

Menurut Bancroft (2006) ada baiknya sebelum memulai menggambar yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah membuat hirarki dari tokoh yang ada. Hirarki

tokoh nantinya akan menentukan seberapa sederhana atau realis karakter yang akan dibuat. Dibawah ini ada 6 kategori dalam karakter desain.

1. *Iconic*



Gambar 2.7. *Iconic*  
(Creating Character with Personality, 2006)

Sangat sederhana namun tidak terlalu ekspresif. Biasanya mata dibuat tanpa pupil.

2. *Simple*

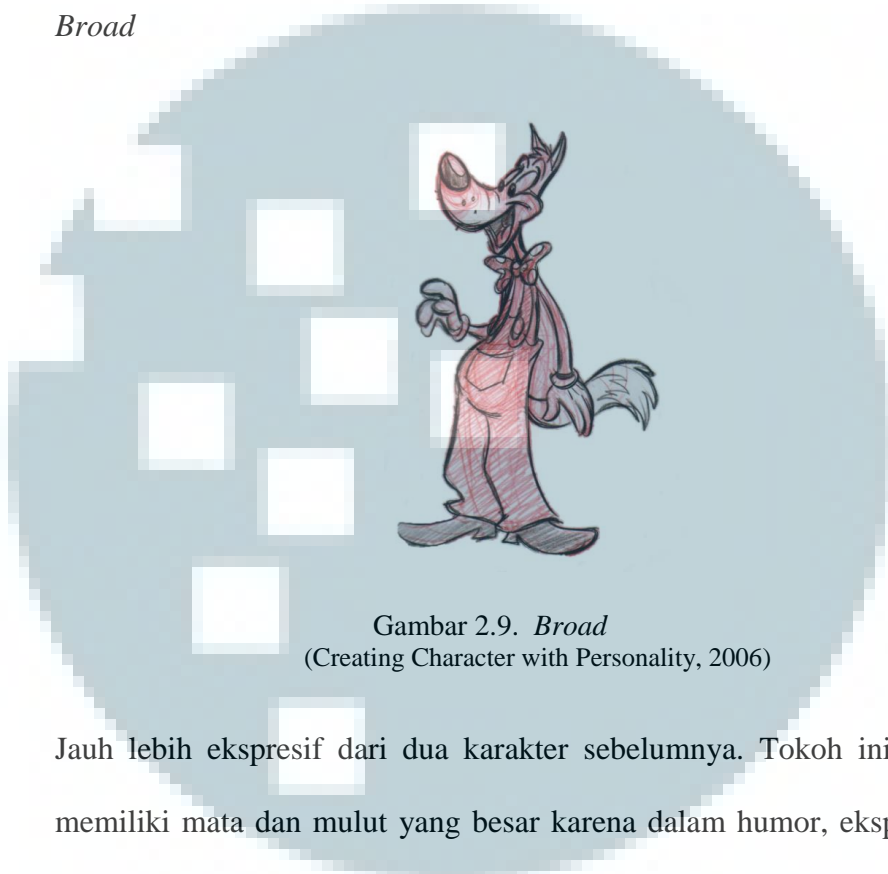


Gambar 2.8. *Simple*  
(Creating Character with Personality, 2006)



Sederhana namun lebih ekspresif pada bagian wajah. Gaya ini sering dipakai pada TV dan internet.

3. *Broad*



Gambar 2.9. *Broad*  
(Creating Character with Personality, 2006)

Jauh lebih ekspresif dari dua karakter sebelumnya. Tokoh ini biasanya memiliki mata dan mulut yang besar karena dalam humor, ekspresi yang ekstrim sangat diperlukan.

4. *Comedy Relief*



Gambar 2.10. *Comedy Relief*  
(Creating Character with Personality, 2006)

Dalam menyampaikan sebuah humor, tidak harus dengan tokoh yang ekspresif namun bisa juga dicapai melalui akting dan dialog. Mereka diperlukan untuk mengeluarkan lelucon, namun pada bagian tertentu juga diperlukan untuk berakting lebih halus.

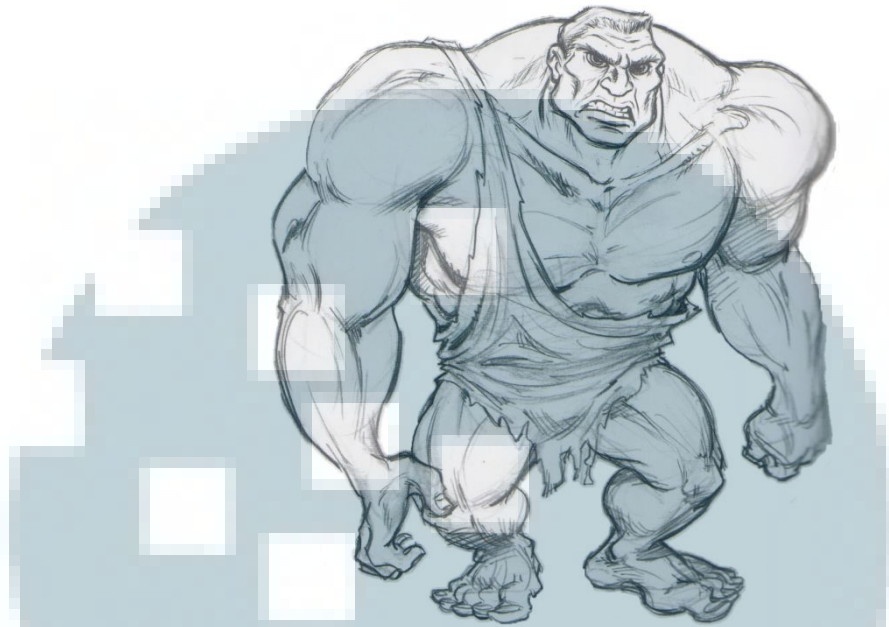
5. *Lead Character*



Gambar 2.11. *Lead Character*  
(Creating Character with Personality, 2006)

Sangat realistis pada ekspresi wajah, akting, dan anatomi. Agar penonton dapat terhubung dengan tokoh yang ada, tokoh yang ada harus bisa mengeluarkan emosi seperti penonton sehingga mereka harus memiliki proporsi yang realistis dan wajah yang lebih ekspresif.

## 6. *Realistic*



Gambar 2.12. *Realistic*  
(Creating Character with Personality, 2006)

Level tertinggi dalam skala kerealitasnya, namun dengan sedikit elemen karikatur pada desainnya. Film monster dengan efek canggih, tokoh komik, dan beberapa tokoh animasi *computer-graphic* terpengaruh pada gaya ini.

( Bancroft, 2006, hal.18 )

### 2.3. **Desain Karakter**

Bancroft (2006) mengatakan bahwa hal yang harus dilakukan pertama kali saat hendak mendesain sebuah karakter adalah duduk dan berpikir. Kemudian akan muncul beberapa pertanyaan :

1. Apa peran karakter dalam animasi ini? (pahlawan, penjahat, pembantu, dan sebagainya)
2. Apa kepribadian karakter tersebut?
3. Apakah ada poin-poin dalam cerita yang akan mempengaruhi desain karakter? (telinga besar Dumbo; hidung kecil Pinokio, yang akan menjadi panjang; tampang Shrek yang jelek.)

Pertanyaan-pertanyaan ini nantinya akan membantu penulis dalam menciptakan batasan. Jika sebuah karakter adalah seorang penjelajah arkeologis wanita yang memiliki segudang ketrampilan akan menjadi aneh jika karakter tersebut berpenampilan gemuk. Itulah pentingnya sebuah batasan (Bancroft, 2006, Hlm. 17).

White (2006) menjelaskan bahwa sangat mudah menciptakan sebuah karakter serangga, robot, dan alien yang sesuai dengan naskah petualangan fantasi, namun sangat sulit mendesain seorang pahlawan yang memiliki sisi kemanusiaan yang dapat secara sensitif menuangkan dialog dan emosi yang dalam. Lebih lanjut ia juga mengatakan bahwa dalam tim kreatif dibutuhkan imajinasi yang lebih dasyat dalam mendesain karakter. Seorang sutradara memainkan peran yang sangat penting, jika ia berpikir lebih jauh, kemudian karakter desainer juga akan pergi lebih jauh (White, 2006, hal. 30).

Menurut Tillman (2011) elemen penting dalam mendesain sebuah karakter yang baik adalah pola dasar karena hal tersebut melambangkan kepribadian dan

sifat karakter yang dapat kita identifikasi. Ada banyak macam pola dasar menurut beliau, tapi ada beberapa hal umum yang akan tetap muncul dalam semua tipe cerita. Mereka di perlukan dalam mendorong sebuah cerita, dan ini merupakan cerita dari setiap karakter yang diperlukan dalam mengembangkan karakter yang baik (Tillman, 2011, hal. 4).

Bentuk memainkan peran yang besar dalam desain karakter. Ia dapat menggambarkan latar belakang karakter secara visual. Itu karena setiap bentuk memiliki makna dibaliknyanya. Jika bentuk itu hanya terdiri dari kotak, segitiga, atau lingkaran, itu mungkin tidak terlalu memberikan hal yang berearti, tetapi jika bentuk itu dikembangkan, ia dapat memberitahukan sebuah cerita (Tillman, 2011, hal. 6).

Seegmiller (2004) mengatakan bahwa bagian tersulit dalam menciptakan sebuah karakter adalah mendapatkan sebuah ide dasar yang tepat. Setelah mendapat ide dasar, beliau juga menambahkan bahwa langkah selanjutnya adalah menuangkan ide dasar tersebut kedalam sebuah kertas. Ia juga mengatakan dengan menuangkan ide kita kedalam kertas maka ide tambahan dapat muncul.

Ada beberapa cara menurut Seegmiller (2004) yang dapat digunakan untuk mengembangkan ide yang samar-samar menjadi ide yang jelas sehingga siap untuk dikembangkan, yaitu:

1. Menggunakan karikatur

Hampir semua hal yang terdiri dari manusia, hewan, tumbuhan, dan bahkan batu bisa dijadikan sebuah karikatur. Karikatur dapat digunakan untuk mengembangkan ide yang mulai membosankan.

2. Menggunakan humor

Jika ide yang ada terlalu membosankan, humor adalah salah satu cara yang dapat digunakan dalam proses kreatif. Sebagai contoh, jika karakter yang dikembangkan adalah seorang barbarian yang tampil serius, ganti perlengkapannya dengan sesuatu yang berbau humor.

3. Menggunakan tetesan tinta

Jika masih menemui kebuntuan dalam mendesain karakter yang menarik. Penggunaan teknik tetesan tinta dapat menjadi salah satu cara dalam mengolah ide yang ada karena teknik ini memiliki kesamaan dengan test psikologi Rorschach. Cara ini juga mudah dilakukan di computer.

4. Menggunakan pengkombinasian

Mengkombinasikan elemen yang berbeda akan muncul di setiap imajinasi seorang seniman. Dengan mengkombinasikan setiap elemen yang berbeda akan terlihat kemungkinan yang baru (Seegmiller, 2004, hal. 25).

### **2.3.1. *Three Dimentional Character Development***

Menurut Egri (1946) dalam bukunya *The Art of Dramatic Writing* setiap objek memiliki tiga dimensi yaitu kedalaman, tinggi, dan lebar. Namun ia

menambahkan bahwa manusia memiliki tiga dimensi lainnya yaitu psikologi, sosiologi, dan fisiologi. Tanpa mengetahui tiga dimensi tersebut maka tidak mungkin kita dapat memahami seorang manusia (Egri, 1946, hal. 33).

#### 1. Fisiologi

Menurut Sheldon (2004) dimensi yang paling mudah terlihat adalah fisik, terutama dalam media visual. Menurutnya pula bahwa, akan ada resiko sebuah tokoh akan cenderung ke arah stereotip. Karena tokoh yang stereotip tidak akan dihormati. Ini adalah alat yang digunakan oleh penulis, seniman, departemen pemasaran, atau ketiganya. Pada sebuah *game* berjudul *Ico*, seorang bocah terlahir dengan tanduk, kelainan bentuk fisik yang terulang di desanya dan dilihat oleh warga desa sebagai pertanda buruk. Mereka mencoba membunuhnya yang akhirnya justru membawanya ke dalam sebuah petualangan sehingga menjadi sebuah cerita. Pada awal *game* dimensi ini lebih penting dari dua dimensi lainnya karena dengan fisik tokoh mudah terlihat sehingga menyediakan awal yang unik.

Egri (1946) menuliskan langkah langkah bagaimana dimensi ini terlihat : jenis kelamin; usia; tinggi dan berat; warna rambut, mata, kulit; sikap tubuh; penampilan : menarik, gemuk, kurus, rapi, berantakan. Bentuk kepala, wajah, anggota tubuh; cacat fisik; keturunan.

#### 2. Sosiologi

Masa lalu tokoh, bagaimana ia diasuh, dan lingkungannya baik lokal maupun budaya termasuk kedalam dimensi sosiologi. Dengan memberikan masa lalu pada

sebuah tokoh maka akan membuat setiap aksinya dalam perspektif. Ketika membuat susunan detil masa lalu tokoh sangat mudah terjadi kebingungan dengan informasi yang membantu membentuk tokoh. Oleh karena itu, masa lalu tokoh harus disaring terlebih dahulu sesuai kebutuhan. Ketika telah mengetahui kemana tokoh itu akan pergi, hanya rutelah yg diperlukan, bukan seluruh peta (Sheldon, 2007, hal. 38).

Egri (1946) menuliskan langkah langkah bagaimana dimensi ini terlihat : kelas; pendudukan : tipe pekerjaan, jam kerja, pendapatan, kondisi pekerjaan; Edukasi : jumlah, jenis sekolah, pelajaran favorit; Kehidupan rumah : kehidupan orangtua, yatim piatu, perceraian orangtua, kebiasaan orangtua, perkembangan mental orangtua; agama; ras, kebangsaan; kedudukan dalam komunitas; afiliasi politik; hiburan, hobi.

### 3. Psikologi

Menurut Sheldon (2007) sangatlah penting memiliki ikatan dengan tokoh yang dibuat. Semakin dalam kedekatan dengan tokoh itu, maka akan semakin kuat hubungan yang ada. Yang membedakan adalah secara teori penulis telah mengetahui semua hal tentang tokoh yang ada dari hal kecil sampai hal yang paling rahasia. Sehingga saat melihat aksinya, kelakuannya, pendapatnya, dan caranya memandang dunia, yang harus dihindari adalah membiarkan sang tokoh mengetahui semua hal tentang dirinya. Karena yang membuat sebuah tokoh terasa membosankan atau terkesan tidak nyata adalah ketika ia menjelaskan dirinya



sendiri. Kadang kadang hal yang paling menarik justru datang dari hal yang paling tidak diketahui tokoh itu sendiri (Sheldon, 2007, hal.39).

Menurut Field (2005) ada dua komponen penting yang harus dipisahkan ketika membuat sebuah tokoh yaitu interior dan eksterior. Kehidupan yang dimulai ketika tokoh itu lahir hingga saat cerita dimulai disebut interior. Proses ini yang membentuk sebuah tokoh. Selanjutnya, ketika sebuah film dimulai hingga pada akhirnya disebut eksterior. Proses inilah yang memperlihatkan tokoh (Field, 2005, hal.51).

### **2.3.2. Shape**

Ketika sudah mengetahui kemana arah desain kita, yang harus kita pahami berikutnya adalah kekuatan dari sebuah bangun. Lingkaran, segitiga, dan kotak. Bangun dasar ini akan memberikan gambaran yang dibutuhkan dalam menjelaskan sebuah tokoh. Nantinya ini akan menjadi dasar dari sifat tokoh dan kelakuannya.

#### **1. Lingkaran**

Lingkaran dapat mengandung arti daya tarik, tokoh yang baik dan biasanya digunakan pada tokoh yang imut, ingin disayang, dan ramah. Agar tokoh wanita kelihatan menarik biasanya digambarkan dengan banyak lengkung dan lingkaran, tokoh bayi juga biasanya sangat mengandalkan bangun jenis ini ( Bancroft, 2006, hal.34). Lingkaran juga

memiliki arti kesempurnaan, menyenangkan, kesatuan, perlindungan, dan kekanak-kanakan ( Tilman, 2011, hal.68 ).

## 2. Kotak

Kotak biasanya digambarkan dengan tokoh yang dapat diandalkan dan kokoh. Desain dari tokoh pahlawan juga biasanya bertopang pada bangun kotak ( Bancroft, 2006, hal.34). Namun, kebanyakan orang berpikir bahwa kotak juga mengandung arti keseimbangan, kepercayaan, kejujuran, keamanan, kesamaan, kejantanan. Informasi diatas sangat penting supaya tokoh yang kita buat memiliki arti sesuai yang kita inginkan ( Tilman, 2011, hal.68 ).

## 3. Segitiga

Segitiga dapat memberi arti yang lebih mengancam, mencurigakan, dan biasanya mewakili tokoh jahat dalam karakter desain ( Bancroft, 2006, Hal.34). Selain itu segitiga juga bisa menyampaikan kesan aksi, penyerangan, energi, konflik, dan ketegangan (Tilman, 2011, hal.68 ).

### **2.3.3. Usia Tokoh**

Tiga elemen penting yang harus diingat ketika mendesain menurut Bancroft (2006) yaitu ukuran, kekakuan, dan tingkat kedetilan. Muda atau tuanya tokoh yang ada ditentukan oleh ukuran yang dibangun antara bagian tubuh, seberapa bundar atau runcingnya bentuk yang kita buat.

1. Bayi

Pada gaya realis atau kartun, tokoh yang ada biasanya memiliki bentuk lengkung yang mendominasi. Bayi biasanya kecil dan gemuk dengan kepala yang besar dan bulat hingga menyamai besar tubuhnya.

2. Anak-anak

Anak-anak memiliki garis lurus yang lebih banyak daripada bayi. Elemen terpenting pada karakter anak-anak terletak pada ukuran kepala dan badan.

3. Remaja

Ada perbedaan antara remaja dan orang dewasa yang bertubuh kecil. Pertama, bentuk tubuh diantara remaja beraneka ragam. Terutama pada laki-laki, ukuran tangan dan kaki biasanya lebih besar dibandingkan anggota tubuh lainnya.

4. Dewasa

Orang dewasa biasanya memiliki mata dan telinga yang lebih kecil, bentuk yang lebih kaku, hidung yang besar pada pria dan rambut yang lebih besar pada wanita.

5. Orang Tua

Seiring bertambahnya usia, daun telinga, trisep, dan bagian tubuh lainnya akan merosot dan melentur. Hasilnya, biasanya badan bagian atas akan terlihat kurus dan perut akan berisi.

(Bancroft, 2006, hal.97)

#### 2.3.4. Faktor Estetik

Menurut Tillman (2011) dalam bukunya *Creative Character Design*, estetik didefinisikan sebagai sebuah filosofi yang berhadapan langsung dengan alam keindahan, seni, dan rasa. Beberapa hal yang harus dipikirkan terlebih dahulu adalah para penonton. Saat mendesain sebuah tokoh untuk kepentingan sendiri maka yang harus dikhawatirkan adalah apakah tokoh yang ada sesuai dengan keinginan pembuat? Namun, ketika tokoh yang telah didesain ingin lebih menggapai orang lain, maka yang harus dipertimbangkan juga adalah latar belakang dari penonton itu sendiri. Ada dua pertanyaan penting :

1. Berapa grup usia yang diarahkan pada karakter desain?
2. *Genre* apa yang sesuai dengan tokoh?

Riset dilakukan untuk mengetahui apa yang usia target mainkan, tonton, dan baca. Contohnya, apa yang ditonton anak usia 4 tahun? Mengapa tontonan mereka berbeda dengan anak usia 5 sampai 8 tahun atau 14 sampai 18 tahun? Sebelum pertanyaan tersebut dijawab, ada beberapa perbedaan grup usia.

1. Usia 0-4 : karakter memiliki kepala dan mata yang sangat besar, badan yang pendek, warna cerah, dan bentuk yang sederhana.

2. Usia 5-8 : karakter masih memiliki kepala yang besar tapi tidak sebesar dari grup usia 0-4 tahun. Mata menjadi lebih kecil, warna juga lebih diredam, dan bentuknya menjadi lebih ruwet.
3. Usia 9-13 : kesan sederhana mulai dihilangkan. Proporsi tubuh sudah mendekati yang sebenarnya. Warna lebih realistis dan memiliki detil lebih banyak.
4. Usia 14-18+ : tokoh sesuai dengan aslinya. Proporsinya sudah benar. Warna sudah sangat rumit dan memiliki detil paling banyak.

Informasi diatas sangat penting karena langsung dapat mempengaruhi desain. Karena penonton tidak dapat menyerap semua informasi jika mereka belum mampu. Sebagai contoh, anak usia 14 tahun memiliki tontonan yang dapat lebih banyak dilihat daripada anak usia 4 tahun. Ini karena semakin tua, semakin banyak informasi yang dapat diolah oleh otak.

Dibawah ini adalah beberapa contoh tokoh di usia grup yang berebeda.

Pertama adalah grup usia 0-4 tahun.

UMMN



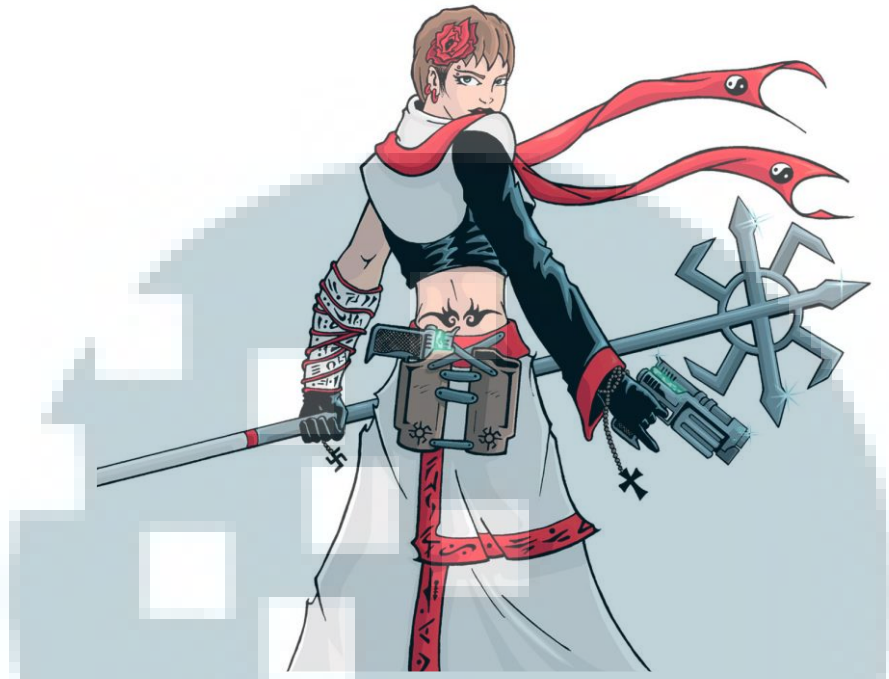
Gambar 2.13. Ninja  
(Creative Character Design, 2011)

Seperti yang terlihat, tokoh diatas sangat sederhana sehingga tidak terlalu banyak informasi yang diproses. Jika tokoh diatas dipecah akan terlihat bahwa tinggi tokoh hanya dua kali tinggi kepalanya. Tujuan dari kepala dan mata yang besar supaya tokoh yang ada lebih imut dan tidak terlalu terlihat mengancam. Warna yang digunakan juga sangat dasar, yang berarti warna yang terdapat dalam roda warna. Tidak terdapat bayangan ataupun warna lainnya. Sebagai karakter desainer, warna dasar adalah warna yang pada grup usia ini sedang pelajari. Selanjutnya grup usia 5-8 tahun.



Gambar 2.14. Brawler  
(Creative Character Design, 2011)

Jika tokoh diatas dibagi menjadi per bagian dari kepala hingga kaki, terlihat bahwa ukuran kepala telah menjadi sedikit realis, meskipun terlihat lebih besar dari badannya. Tokoh diatas memiliki tinggi tiga kali tinggi kepalanya. Detilnya sudah terlihat sedikit lebih nyata. Warnanya sudah ada kemajuan dan membutuhkan sedikit pemahaman tentang teori warna. Selanjutnya adalah grup usia 9 sampai 13 tahun.



Gambar 2.15. Lady  
(Creative Character Design, 2011)

Pada grup usia ini hampir semuanya telah berubah. Anak-anak pada usia ini sudah memiliki ketertarikan akan lingkungan sekitarnya dan memiliki rasa penasaran yang tinggi. Pada tahap ini mereka sudah memiliki kemampuan untuk mengerti dan memahami apa yang ada di depan mereka. Pada level ini tokoh yang ada telah berubah sehingga dapat menampung level yang lebih dewasa. Karena pada grup usia ini kebanyakan *artist* telah memahami bahwa anak-anak telah menjalani masa transisi ke tahap yang lebih dewasa. Sangat mudah mendesain tokoh pada grup usia ini karena memiliki kesamaan dengan grup usia 14-18 tahun keatas.





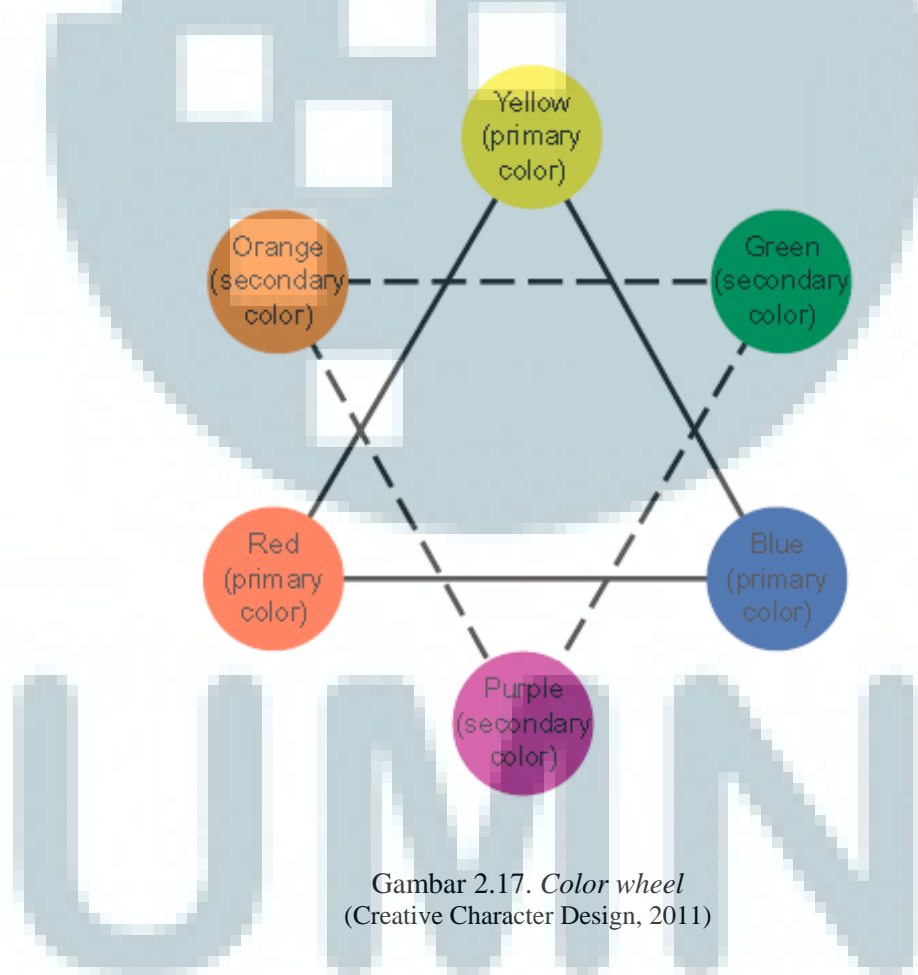
Gambar 2.16. Cyborg  
(Creative Character Design, 2011)

Pada usia ini orang-orang telah memiliki pegangan yang layak dengan lingkungan sekitarnya dan membuat mereka melihat apapun genrenya ke akar realitas sebanyak mungkin.

Berdasarkan informasi diatas ada beberapa hal yang dapat diketahui yaitu bahwa setiap grup usia memiliki keinginan untuk dapat menghubungkan apa yang mereka lihat kemudian sebagai desainer, hal terpenting dalam menghubungkannya adalah lewat penampilan tokoh itu sendiri. Dengan demikian usia muda selalu digambarkan dengan proporsi anak-anak dan usia yang lebih tua digambarkan dengan sesuatu yang lebih dewasa (Tilman, 2011, hlm.103).

### 2.3.5. Color Personality

Salah satu hal penting lainnya dalam mendesain tokoh adalah warna. Warna dapat memberitahu hal tentang tokoh dan sejarahnya. Warna juga dapat menghubungkan tokoh yang satu dengan lainnya. Orang-orang cenderung menyukai orang-orang yang memiliki kesamaan dengan dirinya. Sebelum memulai, dibawah ini adalah roda warna paling dasar dan hubungannya bagaimana warna dapat menceritakan sebuah tokoh.



Gambar 2.17. *Color wheel*  
(Creative Character Design, 2011)

Roda warna diatas menunjukkan warna primer, sekunder, dan komplementer. Warna komplementer berseberangan langsung dengan warna

dasar, sehingga merah adalah warna komplementer dari hijau, dan biru adalah warna komplementer oranye. Dibawah ini adalah warna yang akan dijelaskan lebih lanjut menurut Tillman (2011): merah, kuning, biru, ungu, hijau, oranye, hitam, putih.

1. Merah



Gambar 2.18. Merah  
(Creative Character Design, 2011)

Warna merah pada dasarnya menimbulkan kesan aksi, percaya diri, keberanian, kekuatan, energi, perang, bahaya, tekad, gairah, hasrat, marah, dan cinta.

2. Kuning



Gambar 2.19. Kuning  
(Creative Character Design, 2011)

Warna kuning dapat menimbulkan kesan bijaksana, senang, santai, intelektual, hati-hati, busuk, penyakit, cemburu, penakut, nyaman, keaktifan, optimisme, rasa dibanjiri sesuatu yang berat.

### 3. Biru



Gambar 2.20. Biru  
(Creative Character Design, 2011)

Warna biru memiliki kesan rasa percaya, kesetiaan, arif, percaya diri, kepintaran, keyakinan, kebenaran, kesehatan, penyembuhan, ketenangan, pengertian, kelembutan, pengetahuan, kekuatan, integritas, rasa serius, kehormatan, kedinginan, dan kesedihan.

### 4. Ungu



Gambar 2.21. Ungu  
(Creative Character Design, 2011)

Warna ungu dapat menimbulkan kesan budi luhur, elegan, misteri, kekuasaan, kecanggihan, sihir, ambisi, kekayaan, martabat, independen, dan kreatifitas.

5. Hijau



Gambar 2.22. Hijau  
(Creative Character Design, 2011)

Warna hijau pada umumnya memiliki kesan alami, tumbuh, harmoni, kesegaran, kesuburan, rasa aman, uang, daya tahan, kemewahan, optimisme, kesejahteraan, relaksasi, iri, masa muda, penyakit.

6. Oranya



Gambar 2.23. Oranye  
(Creative Character Design, 2011)

Warna oranye pada umumnya memiliki kesan keceriaan, antusiasme, kreatifitas, pesona, tekad, atraksi, sukses, penyemangat, prestise, penerangan, dan kebijaksanaan.

#### 7. Hitam



Gambar 2.24. Hitam  
(Creative Character Design, 2011)

Warna hitam pada umumnya menimbulkan kesan kekuatan, elegan, kematian, jahat, misteri, rasa takut, duka cita, formalitas, depresi, kekuatan, dan perkabungan.

#### 8. Putih



Gambar 2.25. Putih  
(Creative Character Design, 2011)

Warna putih pada umumnya menimbulkan kesan kebersihan, kemurnian, keperawanan, damai, tidak bersalah, kesederhanaan, kesterilan, cahaya, kebaikan, dan kesempurnaan .

#### 2.4. Definisi Mata-mata

Menurut Melton (1996, hal. 8) dalam bukunya yang berjudul *Ultimate Spy* dikatakan bahwa mata-mata adalah sebuah pekerjaan yang dilakukan suatu badan intelejen dengan tujuan mendapatkan informasi dari musuh dan seseorang yang akan menjalankan tugas ini disebut agen. Melton menambahkan bahwa dalam dunia mata-mata juga terdapat beberapa peran yang berbeda.

1. *The Courier* (Kurir)

Dalam dunia mata-mata peran ini berfungsi sebagai penghubung antara agen dan atasannya. Selain itu mereka juga bertugas mengumpulkan informasi yang berasal dari agen lokal kepada kedutaan. Oleh *Mossad* di Israel mereka disebut *bodlim*.

2. *The Double Agent* (Agen Ganda)

Mereka adalah agen yang membela kepentingan badan intelejen lainnya dimana disaat yang sama mereka harus membuat badan intelejen asli mereka percaya akan kesetiannya. Kehadiran mereka sangat berbahaya dimana mereka akan memberikan informasi yang keliru kepada badan intelejen asli mereka.

3. *The Defector*

Seorang agen bisa saja mengkhianati badan intelejen tempatnya berada dengan cara memberikan informasi kepada badan intelejen asing. Agen yang memutuskan menjadi *defector* memiliki alasan tertentu seperti perbedaan ideologi sedangkan sisanya karena lebih mementingkan keselamatannya.

4. *The Saboteur* (Penyabot)

Tugas utama dari penyabot adalah menghancurkan perlengkapan musuh.

5. *The Analyst* (Analis)

Agar informasi yang telah didapatkan para agen di lapangan dapat bernilai dibutuhkan seorang analis. Tugas analis adalah menyatukan setiap informasi yang telah didapat agar nantinya dapat berguna bagi militer dan pembuatan keputusan politik.

6. *The Assassin* (Pembunuh)

Agan yang memiliki peran sebagai pembunuh memiliki tugas untuk menghabisi pemimpin asing. CIA adalah instansi yang melarang untuk mengambil bagian dalam pembunuhan.

UMMN