



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. Animasi 3D

Menurut Williams (2009), animasi adalah sebuah karya seni yang tercipta dari sekumpulan gambar yang disusun menjadi satu kesatuan yang terlihat menjadi sebuah gerakan akibat ilusi yang tercipta oleh mata manusia. Ilusi tersebut adalah *persistence of vision* dimana mata memiliki kecenderungan untuk menyimpan gambar selama sepersekian detik, dan memori yang tersimpan tersebut bercampur menjadi satu menciptakan ilusi gerakan. Dalam perkembangan pembuatan animasi, ditemukan berbagai teknik dan prinsip yang dipergunakan untuk menciptakan karya animasi yang terkesan nyata.

Animasi memiliki beberapa jenis yaitu *stop-motion*, animasi dua dimensi, dan animasi tiga dimensi. Animasi *stop-motion* adalah animasi bergaya manual dengan menggunakan cut-out dari kertas maupun patung yang disusun sedemikian rupa. Sedangkan animasi dua dimensi adalah animasi yang menggunakan gambar sebagai mediumnya, berupa urutan gambar yang disusun untuk menciptakan sebuah gerakan. Animasi tiga dimensi yang merupakan teknik animasi dengan menggunakan bantuan komputer untuk menciptakan gerakannya. Perbedaan antara dua dimensi dan tiga dimensi adalah terdapatnya kedalaman dalam tiga dimensi.

2.2. Desain Tokoh

Dalam produksi animasi, tokoh dibuat pada tahap pre-produksi. Tokoh adalah pemeran dalam cerita yang dibuat. Cerita merupakan aspek yang paling penting dalam penciptaan tokoh. Dengan adanya cerita, kita dapat membuat latar belakang sebuah tokoh, dan sifat dari sebuah tokoh dapat lebih terbentuk, seperti yang dijelaskan oleh Tillman (2011) di dalam bukunya *Creative Character Design*. Menurutny, tokoh selalu dibuat sesuai dengan cerita yang ada, peran dari tokoh dalam cerita adalah untuk melayani atau menjalankan cerita tersebut.

Menurut Beiman (2013), desain tokoh yang baik harus dapat memberikan informasi kepada penontonnya sehingga penontonnya dapat dengan mudah menangkap cerita yang diinterpretasikan. Untuk dapat mendesain tokoh dengan baik, terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan, hal-hal tersebut merupakan latar belakang cerita yang dapat menunjang pembentukan tokoh yang didesain seperti tempat tinggal, konflik yang ia hadapi, umur, kebiasaan, dan hal lainnya yang dapat membuat tokoh menjadi semakin nyata. Hal-hal tersebut dapat ditentukan melalui cerita yang dibuat serta dengan riset mengenai hal yang bersangkutan.

Selain melalui latar belakang, desain tokoh yang baik juga dipengaruhi dengan aspek lain. Menurut Tillman (2011), desain tokoh tentunya juga memperhatikan dan memanfaatkan bentuk yang digunakan dalam tokoh, kotak, bulat dan segitiga memiliki arti masing-masing yang dapat pula menjelaskan hal-hal secara visual. Dalam pengembangan secara visual, kita juga harus memperhatikan estetika tokoh, hal ini akan menentukan bagaimana tokoh akan

disukai atau tidak disukai, membuat orang berempati atau sebaliknya. Estetika tokoh ditentukan oleh gaya yang akan digunakan dalam pembuatan tokoh, warna yang digunakan tokoh, untuk apa tujuan tokoh tersebut dibuat, dan siapakah target audiensnya.

2.2.1. *Character Archetypes*

Phillips dan Hauntley (2004) menyatakan bahwa terdapat delapan *Archetype*, kedelapan *Archetypes* ini dibagi menjadi dua kategori yaitu *driver characters* dan *passenger characters*.

The Driver Characters:

1. *Protagonist*

Merupakan tokoh utama pada cerita dan yang paling dekat dengan audiens, protagonis dapat diidentifikasi sebagai tokoh utama dari cerita.

2. *Antagonist*

Merupakan lawan dari peran protagonis yang memiliki tujuan yang menghambat dan menghalangi perjalanan protagonis.

3. *Guardian*

Merupakan peran pelindung dan yang pemberi panduan dan arahan kepada karakter protagonis.

4. *Contagonist*

Merupakan tokoh yang berlawanan dengan peran *guardian*. Tokoh ini akan menyesatkan protagonis dan memberikan hambatan, namun tidak selalu melawan protagonis.

The Passenger Characters :

1. *Sidekick*

Merupakan tokoh yang berperan sebagai teman dekat dan mendukung protagonis dengan penuh keyakinan.

2. *Skeptic*

Merupakan kebalikan dari *Sidekick* yang pesimis terhadap karakter protagonis.

3. *Reason*

Merupakan peran yang didefinisikan sebagai tokoh yang hebat, tenang dan rasional.

4. *Emotion*

Merupakan peran tokoh yang tidak terkendali dan dapat marah dengan cepat, namun juga tokoh ini juga dapat berempati dengan orang lain.

2.2.2. *Three- Dimensional Character Development*

Dalam membentuk latar belakang dari seorang tokoh, perlu diperhatikan bahwa terdapat kedalaman dimensi dari setiap pribadinya. Seperti yang dikatakan oleh Egri(2007), segala hal memiliki tiga dimensi, yaitu kedalaman, tinggi dan lebar, sedangkan dalam diri manusia tiga Dimensi yang ada merupakan fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Tiga dimensi tokoh atau yang dapat kita sebut dengan *Three Dimensional Character* yang dapat dimanfaatkan sebagai dasar untuk membuat tokoh yang dibentuk menjadi nyata.

Tokoh adalah faktor yang penting yang harus dikembangkan. Oleh karena itu, kita harus sangat mengerti tokoh yang kita ciptakan sedalam mungkin. Kita

harus mengerti kenapa seseorang menjadi seperti pribadi yang terlihat, mengapa sifatnya berubah-ubah meskipun ia tidak menginginkannya. Hal tersebut lah yang membuat 3 Dimensi tokoh tersebut menjadi penting dalam pembuatannya.

1. Fisiologis

Fisiologis merupakan dimensi pertama yang paling sederhana dan melihat bagaimana sebuah tokoh memandang dunianya. Misalnya, orang yang tampan memiliki pandangan yang berbeda tentang dunia yang dilihat oleh orang yang cacat. Setiap orang memiliki pandangan yang berbeda. Wujud fisik juga menentukan bagaimana sifat suatu individu terbentuk dan bagaimana cara orang berinteraksi dengannya.

2. Sosiologis

Sosiologis sebagai dimensi kedua yang meliputi dimensi sosial. Seperti lingkungan tempat tinggal, orang yang bersamanya, kebiasaannya dan bagaimana ia bereaksi dengan lingkungannya sendiri. Hal tersebut, akan menyebabkan perbedaan tokoh antara satu individu dengan yang lainnya.

Kemudian bersama dengan fisiologi, maka terbentuk lah dimensi ketiga yang disebut psikologi.

3. Psikologis

Psikologis merupakan dimensi terakhir dari tiga dimensi yang ada. Psikologi merupakan perpaduan antara dimensi fisiologi dan sosiologi. Pengaruh dari keduanya menciptakan ambisi, rasa frustrasi, temperamen, dan sikap. Psikologi seseorang dapat terlihat dan banyak diperlihatkan

melalui wujud fisiknya. Namun bukan hanya fisiklah yang menyebabkannya, latar belakang dari tokoh juga berpengaruh dalam pembentukan sifatnya.

2.2.3. Gaya Desain Tokoh

Beiman(2013) menuliskan bahwa cerita harus disampaikan oleh tokoh yang paling menarik. Dengan kata lain, protagonis harus lah menarik dan menonjol dibandingkan tokoh pendukungnya. Tokoh yang dibuat, untuk menjadi menarik haruslah dapat dipercaya, yang bukan berarti realistis. Sebuah tokoh harus didesain bukan hanya dengan memperhatikan fitur-fitur yang membuat tokoh tersebut disukai namun harus memperhatikan juga tentang apa yang membuat tokoh tersebut harus terlihat seperti tokoh tersebut. Dengan kata lain, sebuah tokoh yang menarik harus didesain sesuai dengan tema dan dapat menunjukkan peran dari si tokoh tersebut. Dengan membuat desain tokoh sesuai dengan tema dan perannya sebuah tokoh dapat menjadi menarik dan disukai.

Menurut Bancroft (2006), dalam mendesain tokoh terdapat beberapa kelompok gaya yang perlu ditentukan terlebih dahulu. Hal tersebut dikarenakan gaya yang digunakan akan mempengaruhi peranan setiap tokoh pada cerita. Pengelompokan tersebut dibagi atas dasar kesederhanaan dan ke kompleksan tokoh tersebut. kelompok-kelompok tersebut adalah *Iconic; Simple; Broad; Comedy relief; Lead Character; dan Realistic*.

Berikut ini merupakan gaya desain *Broad* dan *Comedy relief* yang banyak digunakn sebagai gaya karakter pada film-film komedi:

1. *Broad*, adalah desain yang lebih kaya dibandingkan *iconic* dan *simple* dengan gaya kartun yang biasanya digambarkan dengan mata dan mulut yang besar yang dibutuhkan dalam memberikan ekspresi-ekspresi yang berlebihan untuk memberi kesan humor atau komedi.



Gambar 2.1. *Broad*
(*Creating Characters with Personality*, 2006)

2. *Comedy relief*, merupakan kelompok yang tidak memperlihatkan sisi humor seperti pada *broad* namun dapat menyampaikannya melalui akting dan dialognya yang biasanya diaplikasikan untuk peran pendamping(*sidekicks*).



Gambar 2.2. *Comedy Relief*
(*Creating Characters with Personality*, 2006)

2.2.4. Wujud dan Bentuk

Dalam mendesain tokoh kita perlu memberikan variasi atas elemen-elemen dasar tokoh yang diengaruhi oleh gaya desainnya. Variasi tersebut meliputi ukuran serta bentuknya yang akan menjadi pondasi dari desain tokoh kita. Seperti yang dikatakan oleh Bancroft (2006 Hal. 28) "*Knowing how to break your character into basic shapes is key to recreating that same design from different angles and poses.*" Dengan dapat membagi tokoh dalam bentuk-bentuk dasar, kita dapat menciptakan desain yang sama dari sisi dan pose yang berbeda. Bentuk-bentuk dasar tersebut kemudian dapat kita kombinasikan menjadi suatu tokoh yang lebih kompleks dan memiliki *personality*.

Bancroft(2006) mengatakan, *Personality* atau kepribadian tokoh dapat kita tunjukkan dengan memberikan kombinasi dari bentuk-bentuk yang tepat, kombinasi tersebut meliputi kombinasi atas lingkaran, segitiga, dan kotak yang merupakan pondasi dari sikap dan sifat tokoh yang kita ciptakan. Menurut Beiman (2013), dari waktu ke waktu bentuk-bentuk dasar memiliki makna yang spesifik pada konteks tertentu, terkadang tokoh yang memiliki bentuk dasar sama dapat menunjukkan kepribadian yang berbeda. Makna-makna dari tokoh dari bentuk dasar dapat diperlihatkan pada tokoh untuk menunjukkan kepribadian tokoh secara instan. Stereotip dari bentuk merupakan *shortcut* untuk memperlihatkan hal-hal yang familiar terhadap audiens.

1. Lingkaran



Gambar 2.3.Lingkaran

(Creating Characters with Personality, 2006)

Menurut Bancroft (2006) Lingkaran pada umumnya menggambarkan pribadi yang menarik, baik, lembut, dan ramah. Menurut Tillman (2011) Lingkaran juga menunjukkan perasaan aman, kesatuan, kenyamanan, rasa ceria, kesempurnaan, rasa bahagia. Beiman (2013) berpendapat bahwa lingkaran memiliki arti dapat dipercaya, lemah gemulai, dan terbuka. lingkaran menggambarkan tokoh yang tidak agresif, manis, dan kekanak-kanakan. White (2009) berkata bahwa dengan menggunakan bentuk bulat dan garis lengkung akan memberikan tokoh yang lembut dan manis.

2. Kotak



Gambar 2.4.Kotak

(Creating Characters with Personality, 2006)

Menurut Bancroft (2006) kotak dapat menggambarkan pribadi yang kuat, dapat diandalkan, dan berat. Menurut Tillman (2011) kotak juga memberikan kesan keseimbangan, rasa kepercayaan, kejujuran, aturan, kepatuhan, keamanan, persamaan, dan maskulin. Beiman (2013) mengatakan bahwa bentuk kotak dapat menggambarkan tokoh yang pantang menyerah, kaku, kuat, dapat dipercaya, dapat diandalkan, namun dapat pula menggambarkan tokoh yang bodoh. White (2009) berkata bahwa dengan menggunakan sudut kotak dan garis lurus akan memberi kesan tokoh yang agresif ataupun keras.

3. Segitiga



Gambar 2.5.Segitiga
(*Creating Characters with Personality*, 2006)

Menurut Bancroft (2006), segitiga lebih menunjukkan sifat dan pribadi yang jahat, licik, serta mencurigakan yang biasanya banyak digunakan digunakan untuk menggambarkan tokoh jahat. Tillman (2011) mengatakan bahwa segitiga mampu memberikan kesan aksi, sifat agresif, enerjik, rasa licik, konflik, serta ketegangan. Menurut Beiman (2013), Segitiga menggambarkan tokoh yang gesit, pintar, agresif, dan tajam. Segitiga dapat digunakan untuk pahlawan maupun tokoh jahat, namun mereka selalu menggambarkan pribadi yang aktif. White (2009) berkata bahwa dengan menggunakan garis dengan sudut lancip akan memberikan kesan tokoh yang agresif.

2.2.5. Siluet

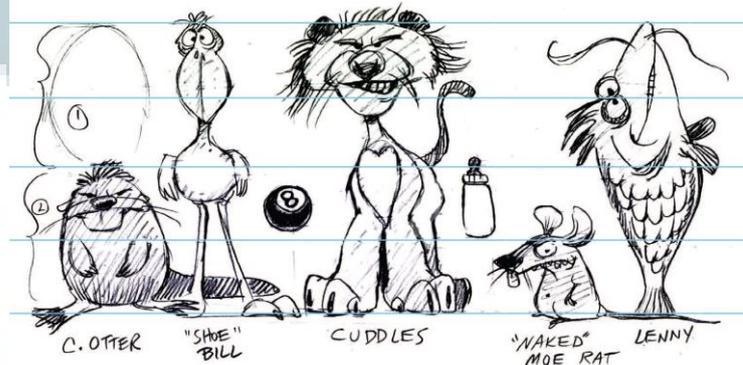
Menurut Beiman (2013), tokoh yang baik akan memiliki bentuk yang dapat diketahui. Ketika kita dapat menyadarinya dengan mudah dalam siluet, maka

tokoh tersebut dapat diketahui dengan baik. Mulailah dengan membuat siluet kasar melalui berbagai eksperimen bentuk. Setelah siluet dasar telah didapatkan, mulailah membuat detail desain tokoh.



Gambar 2.6. Siluet
(*Prepare to Board!*, 2006)

2.2.6. Proporsi



Gambar 2.7. Line up
(*Prepare to Board!*, 2006)

Menurut Beiman(2006), ukuran haruslah ditentukan dari awal proyek. Hal ini menjadi penting agar tidak terjadi kebingungan dalam proses produksi. Desainer tokoh menciptakan "lineup" di awal produksi untuk memperlihatkan perbedaan ukuran yang terdapat pada tokoh. "Lineup" ini kemudian akan digunakan sebagai

acuan dalam proses produksi selanjutnya. Perbedaan ukuran tokoh yang kontras akan membuat visual yang menarik dan porsi ukuran dari si tokoh itu sendiri.

2.2.7. Gestur dan Postur Dalam Animasi

Menurut Stanchfield (1990), Gestur merupakan teknik yang menempatkan tokoh sesuai dengan perannya. Gestur dapat menunjukkan watak, emosi, serta kisah seorang tokoh yang memiliki perbedaan antara satu dengan yang lainnya. Goldberg (2008) menjelaskan bahwa titik awal membuat desain postur adalah dengan membuat *line of action* yang mewakili sikap dari tokoh yang dibuat. *Line of action* merupakan garis imajiner yang menggambarkan gerakan. Selain itu, menurutnya pengetahuan akan anatomi juga dibutuhkan. Hal tersebut dikarenakan pergerakan dan otot yang terdapat dalam kehidupan nyata juga akan diimplementasikan ke dalam kartun.



Gambar 2.8. *Line of action*
(*Character Design*, 2006)

Menurut Cohen (2006) di dalam buku *Character design, line of action* menjadi sangat penting dalam membuat gestur. Dengan menggunakan *line of action*, emosi dari tokoh dapat diperlihatkan melalui seluruh gerak tubuhnya. *Line of action* juga dapat memberikan kesan dinamis dari tokoh. Menurutny, semakin lengkungan terlihat pada *line of action* maka tokoh juga terlihat semakin dinamis.

2.3. Warna

Menurut Morton (1997), Warna dapat membuat seseorang berpikir, beraksi, dan menimbulkan reaksi. Seperti sebuah lampu lalu lintas dimana merah berarti berhenti dan hijau berarti jalan. Namun hal ini tak berhenti hanya disini, warna juga digunakan dalam berbagai hal termasuk desain dan seni. Penggunaan warna dapat mendukung atau sebaliknya mengganggu sebuah karya.

2.3.1. Color Harmony

Menurut Morjoka dan Stone (2006), terdapat enam hubungan dasar warna yang bisa diaplikasikan kedalam berbagai kombinasi. Enam kombinasi dasar warna itu adalah *complementary*, *split complementary*, *double complementary*, *analogous*, *triadic*, dan *monochromatic*.

1. *Complementary*



Gambar 2.9. *Complementary*
(*Color Design Workbook*, 2006)

Complementary atau yang disebut juga sebagai warna komplementer merupakan kombinasi dua warna yang berlawanan di dalam *color wheel*. Kombinasi warna ini menghasilkan warna yang kontras.

2. *Split Complementary*



Gambar 2.10. *Split Complementary*
(*Color Design Workbook*, 2006)

Split Complementary merupakan rangkaian skema tiga warna dimana satu warna dilengkapi dengan dua warna lain yang merupakan warna yang bersebelahan dengan warna komplementernya.

3. *Double Complementary*



Gambar 2.11. *Double Complementary*
(*Color Design Workbook*, 2006)

Merupakan kombinasi dari dua pasang warna komplementer. Sebagai komplementer kombinasi ini akan meningkatkan intensitas antara satu warna dengan yang lain.

4. *Analogous*



Gambar 2.12. *Analogous*
(*Color Design Workbook*, 2006)

Analogous adalah skema dari dua warna atau lebih yang bersebelahan satu sama lain. Warna ini memiliki gelombang warna yang sama, yang mudah untuk dicerna oleh mata.

5. *Triadic*

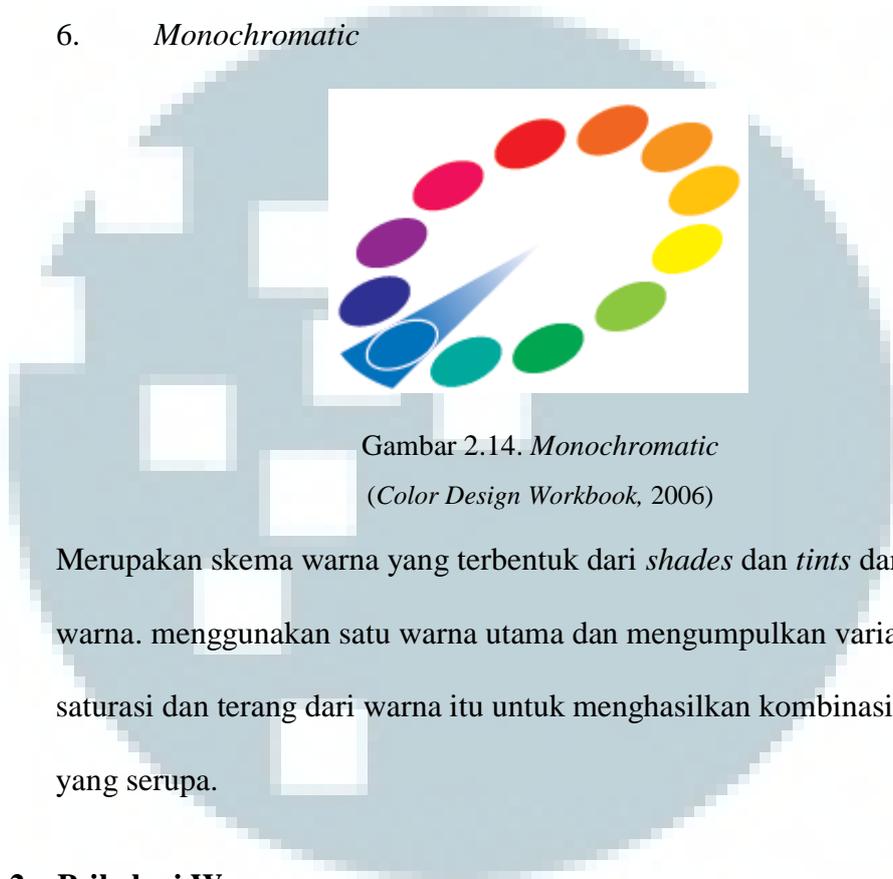


Gambar 2.13. *Triadic*
(*Color Design Workbook*, 2006)

Merupakan kombinasi tiga warna yang berjarak sama antara satu dengan yang lainnya pada roda warna. Warna *triadic* pada warna primer

menghasilkan warna yang norak, namun triadic dengan warna sekunder atau tersier akan menghasilkan kontras warna yang lebih lembut.

6. *Monochromatic*



Gambar 2.14. *Monochromatic*
(*Color Design Workbook*, 2006)

Merupakan skema warna yang terbentuk dari *shades* dan *tints* dari satu warna. menggunakan satu warna utama dan mengumpulkan variasi dari saturasi dan terang dari warna itu untuk menghasilkan kombinasi warna yang serupa.

2.3.2. Psikologi Warna

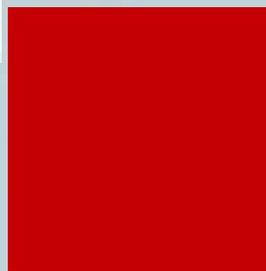
Setiap warna memiliki arti psikologisnya masing-masing yang dapat berbeda tergantung dari daerah dimana kita tinggal. Arti simbolis warna juga memiliki perubahan dari waktu ke waktu yang berhubungan terhadap berbagai hal. Menurut Morjoka dan Stone (2006) arti simbolis dari warna terjadi karena mata dan otak manusia memproses warna secara fisik, mental, dan emosional.

Morjoka dan Stone (2006) berpendapat bahwa warna memiliki kemampuan untuk membangkitkan respon, menciptakan perasaan, dan

mengekspresikan emosi. Perbedaan dari arti tiap warna diperkaya juga dengan adanya perbedaan intensitas dan nilai warna. Setiap warna memiliki koneksi antar satu dengan lainnya dalam menyampaikan informasi baik positif maupun negatif. Dengan penggunaan warna yang tepat, pesan yang tepat pun dapat tersampaikan.

Berikut ini merupakan makna psikologis dari warna:

1. Merah



Gambar 2.15.Merah

Warna merah menurut Edwards (2004), merupakan warna yang berkaitan dengan kejantanan, rangsangan, bahaya, dan gairah seks. merah merupakan warna darah, api, hasrat, dan agresi. Warna ini merupakan warna yang sering dihubungkan dengan kekerasan dan semangat. Menurut Morjoka dan Stone (2006), Merah memiliki arti positif berupa hasrat, cinta, darah, energi, antusiasme, semangat, panas, dan kekuatan. Sedangkan arti negatif dari merah adalah keagresifan, rasa marah, perang, revolusi, kekejaman, dan keabadian. Warna merah secara visual merupakan warna yang dominan, memberi kesan aksi dan kecepatan. Merah juga meningkatkan detak jantung, nafas, dan nafsu makan.

2. Kuning



Gambar 2.16.Kuning

Edwards (2004) berkata bahwa kuning merupakan warna yang labil dan ambigu, warna ini dapat menggambarkan cahaya terang, pencerahan, emas, kebahagiaan, namun juga dapat menunjukkan perasaan cemburu, aib, ketidakjujuran, pengkhianatan, dan perasaan takut. Morjoka dan Stone (2006) berpendapat, kuning memiliki arti positif yaitu kecerdasan, kebijaksanaan, rasa optimis, cahaya, kebahagiaan, dan idealisme. Di sisi lain kuning juga membawa arti negatif yaitu rasa cemburu, ketakutan, tipu muslihat, serta kewaspadaan.

3. Biru

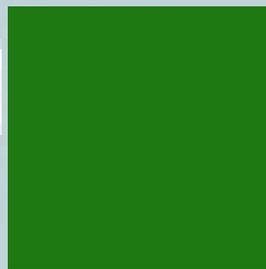


Gambar 2.17.Biru

Edwards (2004) berpendapat bahwa biru memiliki makna simbolis kewenangan, misterius dan sering kali erat kaitannya dengan mimpi. Namun sama seperti warna lain, biru juga merupakan warna yang ambigu yang dapat memiliki konotasi sedih, melankolis, dan lamunan.

Menurut Morjoka dan Stone (2006), biru adalah warna yang sering dihubungkan dengan laut dan langit. Biru memiliki arti positif yaitu pengetahuan, kedamaian, kesejukan, maskulin, perenungan, kesetiaan, keadilan, dan kepintaran. Sedangkan biru memiliki arti negatif yaitu depresi, kedinginan, tak terikat, dan apatis.

4. Hijau



Gambar 2.18.Hijau

Edwards (2004), mengatakan bahwa hijau adalah warna yang menunjukkan keseimbangan dan keharmonisan, hijau juga menunjukkan makna kesuburan, masa muda, harapan, dan suka cita. Sama seperti warna pada umumnya, hijau juga memiliki konotasi yang positif dan juga negatif. Meskipun hijau dapat memberikan kesan kesehatan dan pertumbuhan, hijau juga dapat dimaknai sebagai penyakit. Hijau juga memberikan kesan kecemburuan dan iri hati. Menurut Morjoka dan Stone (2006), merupakan warna yang berhubungan dengan tumbuhan dan alam. Arti positif dari warna hijau adalah kesuburan, uang, pertumbuhan, penyembuhan, kesuksesan, alam, harmoni, kejujuran serta masa muda. Sedangkan arti negatif dari hijau adalah keserakahan, kecemburuan, rasa muak, racun, korosi, dan tak berpengalaman.

5. Ungu



Gambar 2.19.Ungu

Edwards (2004) mengatakan bahwa ungu adalah warna yang gelap, ungu merupakan warna yang paling dekat dengan hitam. Ungu memberikan perasaan yang mendalam seperti hasrat, berkabung. Warna ini juga menjadi simbol untuk kekuasaan dan kekuatan. Menurut Morjoka dan Stone (2006), Ungu adalah warna yang sering dihubungkan dengan kekayaan dan spiritualitas. Warna ini memiliki arti positif yaitu kemewahan, kebijakan, imajinasi, keahlian, pangkat, inspirasi, kekayaan, bangsawan, dan hal mistis. Sedangkan arti negatif ungu ialah berlebihan, luapan, kegilaan, dan kekejian.

6. Oranye



Gambar 2.20.Oranye

Berdasarkan perkataan Edwards (2004) warna oranye memiliki makna yang dekat dengan rasa hangat dan api, namun tanpa perasaan intens seperti yang terdapat pada warna merah. Ketika warna merah digabungkan

dengan oranye kesan bahaya dari warna tersebut pun hilang. Morjoka dan Stone (2006) menjelaskan bahwa warna oranye sering dihubungkan dengan musim gugur dan jeruk. Oranye merupakan warna yang memiliki arti positif yaitu kreativitas, penyegaran, tingkah ceria, keunikan, enerjik, semangat, stimulasi, keramahan, kesehatan, dan aktivitas. Sedangkan arti negatif dari oranye ialah kasar, kekerasan, kecenderungan, kebisingan.

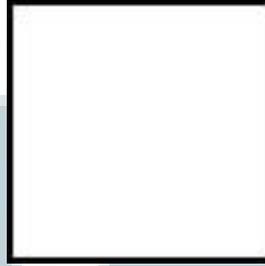
7. Hitam



Gambar 2.21.Hitam

Warna hitam menurut Edwards (2004) memiliki konotasi umum yaitu kematian, malam hari, kesedihan, kejahatan, misteri, dan tipu muslihat. Morjoka dan Stone (2006) mengatakan bahwa warna hitam umumnya dihubungkan dengan malam dan kematian, memiliki arti positif yaitu kekuatan, kekuasaan, berat, keahlian, elegan, formal, keseriusan, martabat, misteri, kesendirian. Arti negatif dari hitam ialah ketakutan, kenegatifan, iblis, rahasia, kesedihan, berat hati, kesengsaraan, dan kekosongan

8. Putih



Gambar 2.22.Putih

Menurut Edwards (2004) warna putih memiliki banyak interpretasi, putih dapat memiliki makna damai, kemurnian dan kesucian namun dalam budaya lain putih merupakan representasi dari kematian, Morjoka dan Stone (2006) mengatakan bahwa putih sering dihubungkan dengan cahaya dan kemurnian, warna putih juga memiliki arti positif yaitu kesempurnaan, perkawinan, kebersihan, kebajikan, ringan, halus, sakral, kenyataan, kesederhanaan. Sedangkan arti negatif dari putih adalah kerapuhan dan pengasingan.

9. Abu



Gambar 2.23.Abu

Menurut Edwards (2004) warna abu adalah warna perasaan kesuraman dan depresi, selain itu abu juga menggambarkan ketidakpastian. Morjoka dan Stone (2006) berpendapat bahwa warna abu sering dihubungkan dengan situasi netral. Arti positif dari abu adalah keseimbangan, keamanan, dapat

diandalkan, klasik, sopan, kedewasaan, kepintaran, dan kebijaksanaan.
Arti negatif abu antara lain tidak berkomitmen, tidak jelas, rasa bosan,
galau, murung, kesedihan, cuaca buruk, tak memiliki keputusan.

