



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

Adjie dan Yudistira (2007) mengatakan bahwa animasi merupakan sekumpulan gambar yang bergerak dengan cepat secara berkelanjutan yang saling berhubungan antara satu dan lainnya.

Wells dan Moore (2005) menambahkan bahwa animasi merupakan salah satu aspek yang paling menonjol dalam budaya populer saat ini. Animasi – animasi dengan metode tradisional masih digunakan hingga saat ini oleh produser – produser film seperti Disney, PIXAR, Dreamworks, dan Ghibli. Animasi menjadi bentuk pengungkapan ekspresi yang paling dinamis bagi orang – orang kreatif (hlm. 6).

Mereka melanjutkan bahwa animasi terus menawarkan kemungkinan baru secara naratif, estetis, dan teknis, memberikan harapan kepada para animator baru, seniman, dan praktisi untuk mencoba gaya – gaya baru dalam membuat animasinya, dengan menggunakan cara tradisional dan cara modern dalam mengerjakan pekerjaannya. Faber dan Walters (seperti dikutip dalam Wells & Moore, 2005) mengatakan bahwa animasi berada dalam posisi di antara dunia perfilman, seni, dan desain grafis (hlm. 7).

Wells dan Moore juga menjelaskan mengapa memilih membuat animasi ketimbang *live action*. Mereka menjelaskannya dalam beberapa hal berikut, di antara lain:

1. Animasi memberikan ekspresi kosa kata yang berbeda ketimbang *live action* serta memberikan kebebasan kreatif yang lebih besar.
2. Animasi memberikan tingkat kontrol yang lebih besar dalam pembuatan dan hasil akhirnya.
3. Animasi berguna dalam hal – hal yang berkaitan dengan dunia fisik dan materi dari *live action*.
4. Animasi dapat memberikan representasi ‘realitas’ yang berbeda atau membuat dunia yang diatur oleh mereka sendiri yang sangat berbeda dari dunia nyata.
5. Animasi dapat membuat apa pun berdasarkan imajinasi sehingga disebut sebagai ‘*art of the impossible*’.

Ada beberapa macam jenis animasi, salah satunya adalah animasi 2D. Bunadi dan Zeembry (2007) menjelaskan bahwa animasi 2D merupakan animasi yang di rangkai dan digambarkan pada bidang dua dimensi dan disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (hlm. 9).

2.2. Tokoh

Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008) mengatakan bahwa tokoh adalah seseorang yang memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam sebuah cerita.

Soeherman dan Wirawan (2009) menambahkan bahwa pada umumnya terdapat dua jenis tokoh, yaitu peran tokoh protagonis dan antagonis. Peran protagonis digambarkan dengan sosok tokoh yang bersahaja, berwibawa, berperilaku luhur, dan berbagai macam hal positif lainnya. Sedangkan peran tokoh

antagonis digambarkan dengan sosok tokoh yang kejam, licik, angkuh, bengis, dan berbagai sikap negatif lainnya. Mereka melanjutkan bahwa secara visual tokoh protagonis terlihat seperti seseorang yang heroik, pantang menyerah, dan pemberani. Secara visual tokoh antagonis terlihat menakutkan, jahat, dan liar (hlm. 10).

Gumelar (2011) menambahkan bahwa *supporting character* merupakan teman atau tokoh lain yang memberi dukungan terhadap tokoh utama ataupun tokoh lainnya dalam cerita. *Supporting character* tidak harus manusia, dapat juga berupa monster, binatang, dan lainnya (hlm. 98).

2.2.1. Desain Tokoh

Bancroft (2006) mengatakan bahwa tujuan dari seorang perancang tokoh ialah untuk menciptakan sebuah tokoh yang dapat memenuhi kebutuhan dari sebuah naskah, scene, game, atau cerita yang sesuai dengan jalan cerita (hlm. 13).

Mattesi (2008) menjelaskan bahwa dengan menciptakan tokoh yang baik maka penonton akan semakin tertarik dan terbawa alur cerita. Di Burbank tempat salah satu studio animasi top di dunia, melakukan tes terhadap suatu tokoh dengan seolah menaruhnya dalam sebuah kotak untuk melihat reaksi tokoh terhadap situasi tersebut. Apakah tokoh tersebut akan ketakutan, frustrasi, bahagia, marah, atau penasaran dengan pilihan yang tak terbatas. Tokoh yang baik dapat membuat kita tahu apa yang akan ia lakukan dalam situasi apa pun. Mickey Mouse, Bugs Bunny, atau Snoopy merupakan tokoh yang baik dan jelas karena mereka akan melakukan tindakan yang berbeda - beda dalam kotak tersebut.

Beliau melanjutkan bahwa saat membuat tokoh, moral tokoh tersebut sangat dibutuhkan. Apakah tokoh tersebut lucu, naif, serius, agresif, bodoh, dan masih banyak lagi (hlm. xii).

2.3. *Three Dimensional Character*

Tillman (2011) menjelaskan bahwa *three dimensional character* merupakan deskripsi informasi mengenai suatu tokoh yang akan mempengaruhi jalannya cerita. Beliau melanjutkan bahwa informasi dari suatu tokoh sangatlah penting untuk jalannya cerita dan agar *audience* dapat mengenal tokoh lebih dalam (hlm. 31). *Three dimensional character* dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Fisiologi

Tillman (2011) mengatakan bahwa ada beberapa hal penting dalam menentukan fisiologi suatu tokoh yang bersangkutan dengan kondisi fisik keseluruhan tokoh tersebut yaitu umur, jenis kelamin, tinggi, berat badan, ras, warna mata, warna rambut, warna kulit, bentuk wajah, pakaian, gaya jalan, kesehatan, atau jika ada kecacatan fisik pada tokoh tersebut (hlm. 32-33).

2. Psikologi

Tilman (2011) mengatakan bahwa ada beberapa hal penting dalam menentukan psikologi suatu tokoh yang bersangkutan dengan kondisi kejiwaan tokoh tersebut, seperti kepercayaan diri, emosi, ketakutan, kebahagiaan, serta apakah tokoh tersebut *introvert* atau *extrovert* (hlm. 35).

3. Sosiologi

Tillman (2011) mengatakan bahwa ada beberapa hal penting dalam menentukan sosiologi suatu tokoh yang bersangkutan dengan kehidupan sosial dari tokoh tersebut yang akan mempengaruhi jalannya cerita, seperti keadaan sosial keluarganya, keadaan sosial masa lalu tokoh yang dapat membentuk kepribadian tokoh tersebut dalam cerita (hlm. 34).

2.4. *Archetypes*

Vogler (2007) mengatakan bahwa *archetypes* merupakan alat yang diperlukan untuk memahami tujuan atau fungsi tokoh dalam sebuah cerita (hlm. 24).

Vogler melanjutkan bahwa ada beberapa jenis kategori *archetypes* yang paling umum dan berguna, di antara lain:

1. *Hero*

Merupakan seseorang yang rela mengorbankan kebutuhannya sendiri untuk orang lain, seperti seorang gembala yang akan berkorban untuk melindungi dan melayani kawanannya (hlm. 29).

2. *Mentor: Wise Old Man Or Woman*

Merupakan tokoh positif yang membantu dan melatih tokoh *hero*. Seperti Merlin yang membimbing raja Arthur, *Fairy Godmother* yang membantu Cinderella, serta polisi veteran yang memberikan nasihat pada polisi baru (hlm. 39).

3. *Threshold Guardian*

Merupakan tokoh yang memberikan ancaman pada tokoh *hero*, namun jika dipahami mereka dapat diatasi, dilewati, ataupun berubah menjadi sekutu. *Threshold Guardian* biasanya bukan penjahat utama atau tokoh antagonis dalam cerita (hlm. 49).

4. *Herald*

Merupakan tokoh yang memberikan rintangan pada tokoh *Hero*. Mereka menimbulkan rintangan – rintangan dan mengumumkan adanya perubahan yang berpengaruh pada jalan cerita (hlm. 55).

5. *Shapeshifter*

Merupakan tokoh yang penampilan dan karakteristiknya dapat berubah dan tidak stabil. *Shapeshifters* dapat merubah penampilan atau suasana hatinya sehingga sulit untuk dipahami tokoh *hero* ataupun para *audience*. Mereka dapat menyesatkan tokoh hero dan kesetiaan atau ketulusan mereka sering dipertanyakan (hlm. 59).

6. *Shadow*

Merupakan *archetype* dengan energi negatif yang dimiliki oleh tokoh *villains*, antagonis, ataupun musuh dari tokoh *hero*. Tokoh – tokoh jahat tersebut biasanya didedikasikan untuk kematian, kehancuran, serta kekalahan dari tokoh *hero*. Tokoh *shadow* memiliki fungsi untuk menantang tokoh hero dan memberikan perlawanan yang kuat dalam perjuangannya (hlm. 65-66).

7. *Ally*

Merupakan tokoh yang menjadi kawan bagi tokoh *hero* pada perjalanannya. Sejak dulu, tokoh *hero* telah dipasangkan dengan tokoh ramah yang berjuang di pihaknya, memberikan nasihat – nasihat, memperingatinya, dan terkadang menantanginya. Pada dunia perfilman barat, *archetype ally* sering disebut sebagai *sidekick* (hlm. 71-73).

8. *Trickster*

Merupakan tokoh yang mewujudkan energi kenakalan dan keinginan untuk adanya perubahan. Tokoh *trickster* dapat menjadi pembantu atau sekutu yang bekerja sama dengan tokoh *hero* atau *shadow*, ataupun mereka bekerja sendiri untuk tujuan akhir mereka sendiri (hlm. 77-78).

2.5. Bentuk

Bancroft (2006) menjelaskan bahwa keseluruhan bentuk dari sebuah tokoh akan mewakili kepribadian dari tokoh tersebut (hlm. 28) namun Tillman (2011) menambahkan bahwa bentuk tidak hanya berperan pada desain wajah tokoh saja, namun juga pada keseluruhan desain tubuh mereka (hlm. 73).

Bancroft (2006) menjelaskan bahwa bentuk desain pada tokoh dikategorikan menjadi tiga bentuk, yaitu:

1. Lingkaran

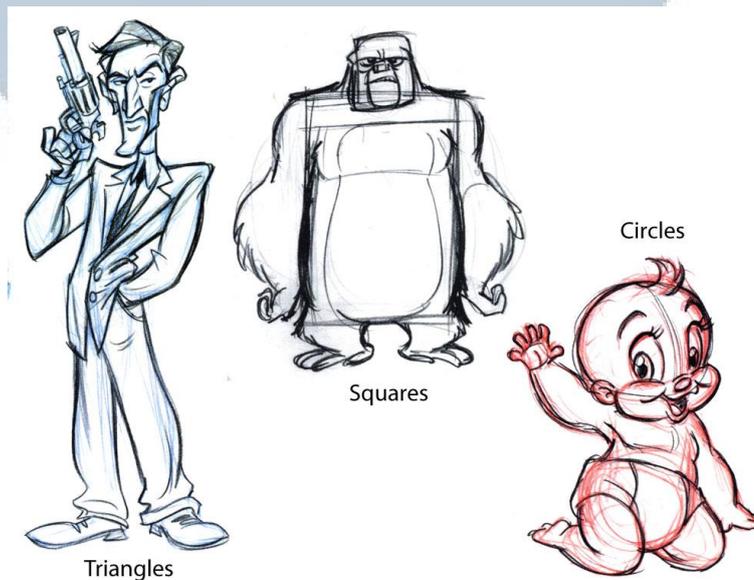
Bentuk lingkaran biasanya menggambarkan tokoh yang menarik, ramah, lucu, dan bersahabat. Bentuk lingkaran biasanya digambarkan pada tokoh wanita agar terlihat menarik dan tokoh bayi yang bergantung pada bentuk lingkaran agar terlihat lucu (hlm. 33).

2. Persegi

Bentuk persegi biasanya menggambarkan tokoh yang keras, kuat, dan gagah. Biasanya desain tokoh pada *superhero* digambarkan dengan bentuk persegi (hlm. 34).

3. Segitiga

Bentuk segitiga menggambarkan tokoh yang kejam, licik, angkuh, dan mencurigakan. Bentuk segitiga biasanya digunakan untuk membuat tokoh yang jahat (hlm. 35).



Gambar 2.1. *Shape*

(Creating Character with Personality, 2006)

2.6. Hierarki Tokoh

Bancroft (2006) mengatakan bahwa dalam dunia desain tokoh, hierarki tokoh mengacu pada tingkat kesulitan tokoh, kerealistisan tokoh, dan peran tokoh dalam

cerita. Beliau melanjutkan bahwa ada enam jenis kategori berdasarkan hierarkinya, yaitu:

1. *Iconic*

Tokoh seperti ini merupakan tokoh yang sangat sederhana dan terlihat sangat 2 dimensi. Tokoh tersebut terlihat bergaya namun kurang memiliki ekspresif. Biasanya matanya hanya berupa sebuah titik. Contohnya seperti desain *Mickey Mouse* awal dan *Hello Kitty* (hlm. 18).



Gambar 2.2. *Hello Kitty*

(<http://www.newyorker.com/wp-content/uploads/2014/08/Stokes-Hello-Kitty2-1200.jpg>)

2. *Simple*

Tokoh seperti ini merupakan tokoh yang sangat bergaya dan lebih memiliki ekspresif wajah daripada jenis tokoh lainnya. Gaya tokoh seperti ini biasanya banyak terdapat dalam televisi dan internet. Contohnya ialah *Fred Flintstone*, *Sonic the Hedgehog*, dan *Dexter's Lab* (hlm. 18).

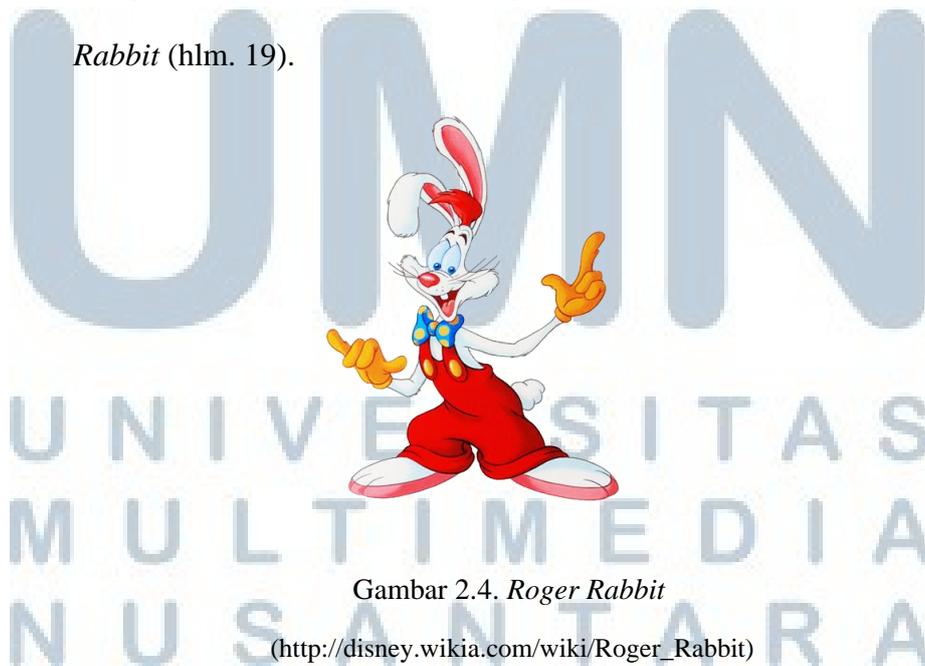


Gambar 2.3. *Fred Flinstone*

(<https://www.likefigures.com/fred-flinstone>)

3. *Broad*

Tokoh seperti ini merupakan tokoh yang jauh lebih ekspresif daripada jenis tokoh lainnya. Tokoh seperti ini terlihat sangat kasar yang cocok untuk film – film kartun. Biasanya mereka mempunyai mulut dan mata yang besar untuk ekspresif yang ekstrim karena sangat dibutuhkan untuk menghibur. Contohnya ialah serigala dalam kartun *Tex Avery* dan *Roger Rabbit* (hlm. 19).

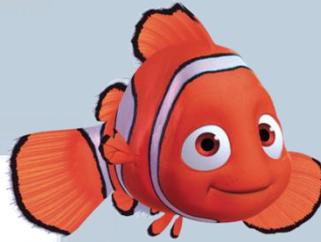


Gambar 2.4. *Roger Rabbit*

(http://disney.wikia.com/wiki/Roger_Rabbit)

4. *Comedy relief*

Tokoh seperti ini merupakan tokoh yang dapat menghibur melalui *acting* dan dialognya. Anatomi wajahnya juga tidak terlalu ekspresif seperti jenis *broad*. Hampir kebanyakan tokoh pendukung Disney memiliki desain tokoh seperti ini. Mereka harus membuat sebuah lelucon dan mampu membuatnya lucu melalui cara mereka *acting*. Contohnya ialah *Nemo*, *Mushu*, dan *Kronk* (hlm. 19).



Gambar 2.5. *Nemo*

(<http://pt-br.disney.wikia.com/wiki/Nemo>)

5. *Lead Character*

Tokoh seperti ini merupakan tokoh yang sangat realistis pada ekspresi wajahnya, akting, dan anatominya. Mereka harus dapat melakukan hal-hal seperti kita pada normalnya, sehingga para penonton memiliki ikatan tersendiri pada tokoh tersebut. Untuk dapat mewujudkan hal tersebut, tokoh – tokoh tersebut harus memiliki proporsi dan ekspresi wajah yang lebih realistis. Contohnya ialah *Sleeping Beauty*, *Cinderella*, dan *Moses dari Prince of Egypt* (hlm. 20).



Gambar 2.6. *Sleeping Beauty*

(<https://id.pinterest.com/abbysoleil/sleeping-beauty>)

6. *Realistic*

Tokoh seperti ini merupakan tokoh yang terlihat sangat realistis namun masih memiliki desain karikatur pada tokoh tersebut. Monster pada film dan tokoh pada buku komik memiliki gaya seperti ini. Contohnya ialah tokoh *Princess* dari film *shrek* serta kebanyakan tokoh dari buku komik (hlm. 20).



Gambar 2.7. *Batman*

(<https://clipartfest.com/categories/view/486209c645c27b323bc895b169a75768e505a6b2/batman-comic-clipart.html>)

2.7. Target Penonton

Tillman (2011) menjelaskan bahwa dalam mendesain suatu tokoh sangatlah penting untuk mempertimbangkan preferensi dari orang lain yang melihat desain tokoh tersebut (hlm. 103). Beliau melanjutkan dengan membagi *audience* berdasarkan usia menjadi empat kategori, yaitu:

1. Usia 0 – 4 tahun

Tokoh memiliki ukuran kepala dan mata yang besar, bertubuh pendek, memiliki warna yang cerah, dan berbentuk sederhana (hlm. 104).

2. Usia 5 – 8 tahun

Tokoh masih memiliki ukuran kepala yang besar namun lebih kecil daripada yang sebelumnya. Ukuran mata lebih kecil, memiliki warna yang lebih redam, dan berbentuk lebih rumit (hlm. 104).

3. Usia 9 – 13 tahun

Bentuk tokoh tidak lagi sederhana namun mulai memiliki bentuk proporsi yang lebih realis, detail yang lebih banyak, dan memiliki warna yang lebih realis (hlm. 104).

4. Usia 13 – 18 tahun ke atas

Tokoh sudah memiliki bentuk proporsi yang realis serta memiliki warna dan detail – detail yang sangat rumit (hlm. 104).

2.8. Warna

Holtzschue (2011) mengatakan bahwa warna itu merangsang, menenangkan, ekspresif, mengganggu, berkesan, kultural, riang, dan simbolis. Beliau

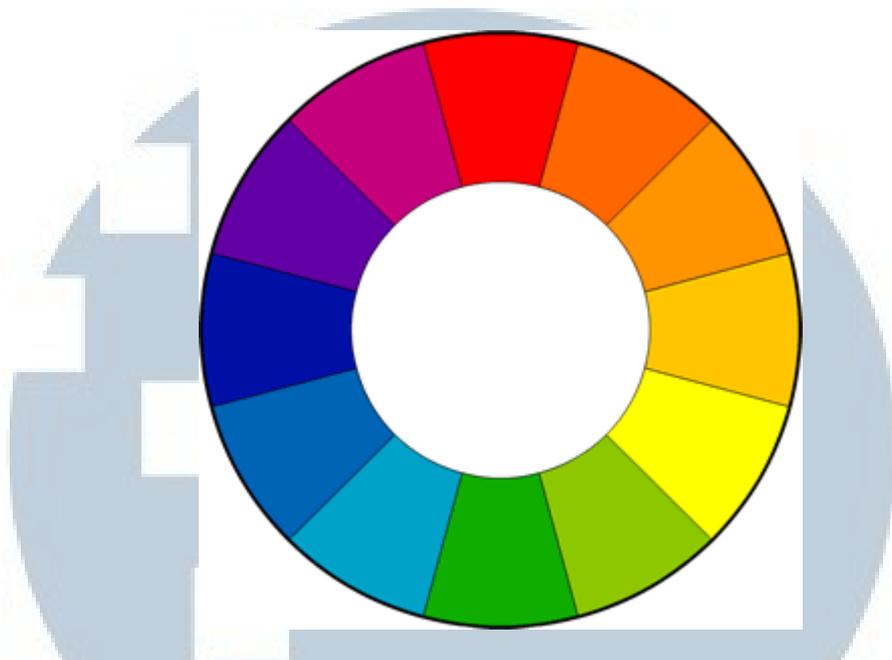
melanjutkan keharmonisan pada warna tersedia untuk semua orang namun warna memberikan aspek yang penting untuk para desainer (hlm. 2).

Ambrose dan Harris (2005) mengatakan bahwa warna dapat digunakan untuk mewakili pikiran dan emosi dengan cara yang berbeda dari elemen desain lainnya (hlm. 6). Mereka melanjutkan bahwa warna merupakan elemen penting dalam dunia desain karena warna merupakan alat untuk menarik perhatian dan mengarahkan penonton (hlm. 11).

2.8.1. *Color Wheel*

Ambrose dan Harris (2005) menjelaskan bahwa *color wheel* merupakan lingkaran yang mewakili spektrum warna. *Color wheel* diciptakan untuk memperjelas hubungan antara warna yang berbeda – beda dan merupakan bagian penting dalam teori warna. *Color wheel* juga juga menggambarkan klasifikasi warna sehingga menyediakan referensi terhadap warna primer, sekunder, dan tersier yang berguna untuk desainer dalam menentukan warna apa yang paling tepat untuk digunakan (hlm. 19).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.8. *Color Wheel*

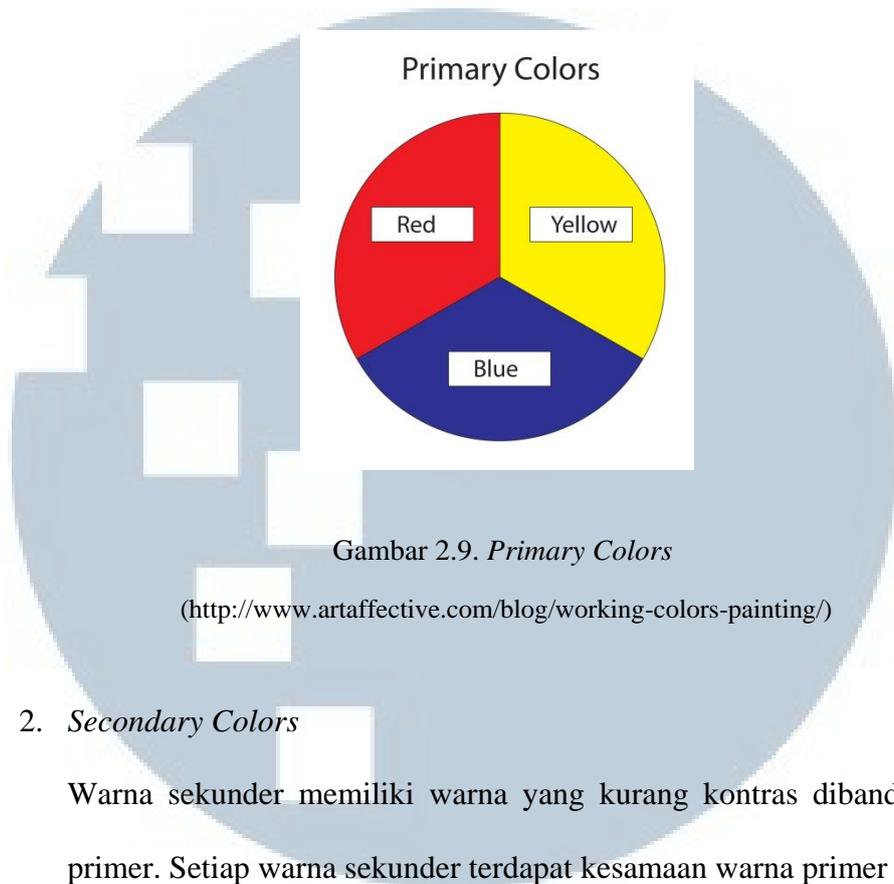
(<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm>)

Holtzschue (2011) mengatakan bahwa *color wheel* yang paling dasar dan umum tersusun dari warna – warna berikut:

1. *Primary Colors*

Warna primer merupakan tiga warna utama dalam *color wheel* yaitu merah, biru, dan kuning. Tiga warna tersebut merupakan *hues* yang paling sederhana karena tidak dapat terbentuk dari campuran warna apapun (hlm. 72).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

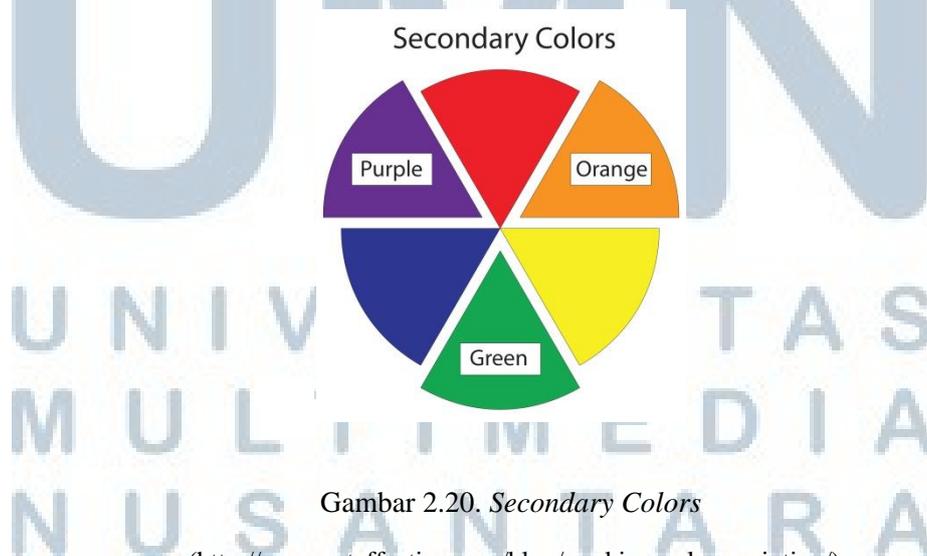


Gambar 2.9. *Primary Colors*

(<http://www.artaffective.com/blog/working-colors-painting/>)

2. *Secondary Colors*

Warna sekunder memiliki warna yang kurang kontras dibanding warna primer. Setiap warna sekunder terdapat kesamaan warna primer antara satu dengan yang lainnya. Oranye dan ungu masing – masing memuat warna merah, oranye dan hijau masing – masing memuat warna kuning, serta hijau dan violet masing – masing memuat warna biru (hlm. 72).

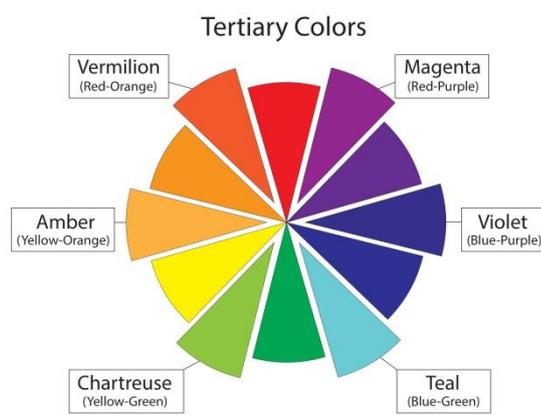


Gambar 2.20. *Secondary Colors*

(<http://www.artaffective.com/blog/working-colors-painting/>)

3. *Tertiary Colors*

Tertiary colors atau yang sering juga disebut *intermediate colors* merupakan titik tengah antara warna primer dan sekunder. Kuning-oranye, merah-oranye, merah-ungu, biru-ungu, biru-hijau, dan kuning-hijau merupakan warna tersier (hlm. 72).



Gambar 2.31. *Tertiary Colors*

(<http://www.artaffective.com/blog/working-colors-painting/>)

2.8.2. Relasi Antar Warna

Berikut adalah beberapa relasi antar warna, yaitu:

1. *Analogous Color*

Holtzschue (2011) menjelaskan bahwa warna *analogous* merupakan kelompok warna yang saling berdampingan pada *Color Wheel* dan terletak di antara warna primer dan sekunder. Warna *analogous* merupakan warna yang paling sering digunakan dalam dunia desain (hlm. 75).



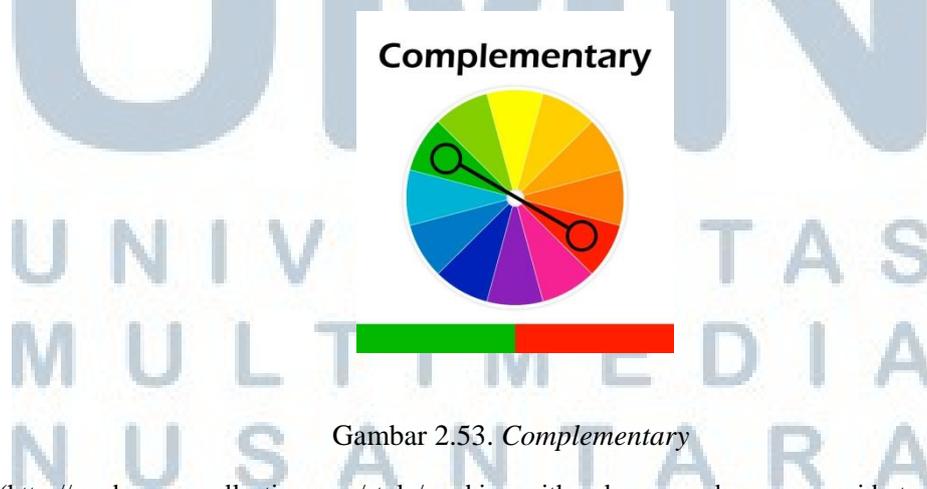
Gambar 2.42. *Analogous*

(<http://modernmancollection.com/style/working-with-colors-a-modern-mans-guide-to-different-color-schemes/>)

2. *Complementary Color*

Holtzschue (2011) mengatakan bahwa berbeda dengan warna *analogous*, warna *complementary* merupakan warna yang saling berlawanan pada *color wheel*. Warna komplementer dasar pada *color wheel* adalah merah dan hijau, kuning dan ungu, serta biru dan oranye (hlm. 76).

Beliau melanjutkan bahwa hubungan warna komplementer sangatlah penting untuk pengelihan warna, *special effect* dan ilusi, serta untuk harmoni warna (hlm. 77).

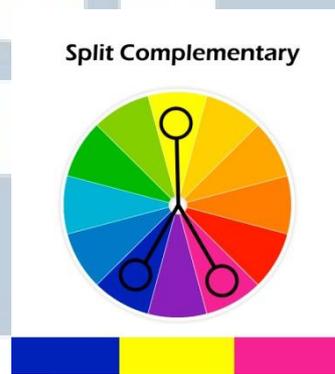


Gambar 2.53. *Complementary*

(<http://modernmancollection.com/style/working-with-colors-a-modern-mans-guide-to-different-color-schemes/>)

3. *Split Complementary Color*

Rhyne (2016) mengatakan bahwa warna *split* komplementer menggabungkan warna utama dengan dua warna yang saling berlawanan dan di kedua sisi warna komplementer (hlm. 90).

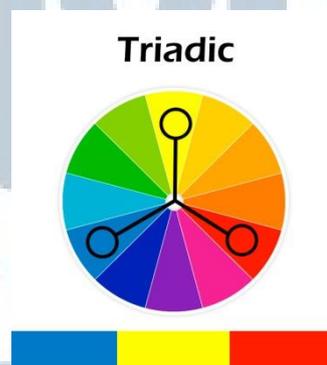


Gambar 2.64. *Split Complementary*

(<http://modernmancollection.com/style/working-with-colors-a-modern-mans-guide-to-different-color-schemes/>)

4. *Triadic Colors*

Malpas (2007) menjelaskan bahwa setiap tiga warna yang berjarak sama dalam *color wheel* disebut juga dengan *triadic color* (hlm. 17).

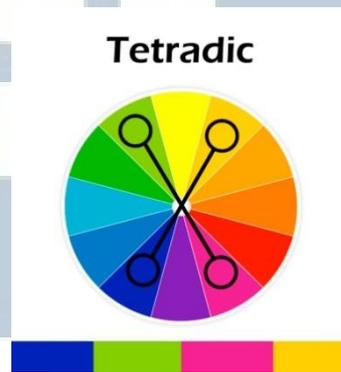


Gambar 2.75. *Triadic*

(<http://modernmancollection.com/style/working-with-colors-a-modern-mans-guide-to-different-color-schemes/>)

5. *Tetradic Color*

Malpas (2007) mengatakan bahwa untuk memaksimalkan kontras warna dengan menggunakan empat warna ialah dengan warna *tetradic*, atau juga dua pasang *complementary color* (hlm. 17).



Gambar 2.86. *Tetradic*

(<http://modernmancollection.com/style/working-with-colors-a-modern-mans-guide-to-different-color-schemes/>)

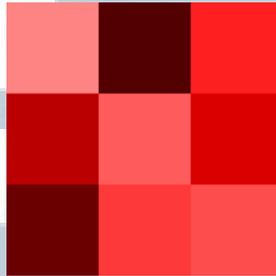
2.8.3. Psikologi Warna

Tillman (2011) mengatakan bahwa warna dapat menceritakan banyak hal mengenai suatu tokoh dan kisahnya (hlm. 110). Sherin (2012) menjelaskan bahwa warna menanamkan makna dan membangkitkan emosi. Beliau melanjutkan bahwa para ilmuwan dan psikolog telah mempelajari hubungan antara *conscious* dan *subconscious* pada manusia terhadap persepsi dari warna. Hal tersebut merupakan keuntungan untuk para desainer agar dapat berkomunikasi dengan *audience* mereka secara efektif (hlm. 78).

Tillman (2011) menyebutkan bahwa ada delapan jenis warna berdasarkan psikologinya, yaitu:

1. Merah

Warna merah umumnya melambangkan aksi, semangat, percaya diri, daya hidup, perang, bahaya, kekuasaan, tekad, gairah, kegemaran, kemarahan, dan cinta (hlm. 112).

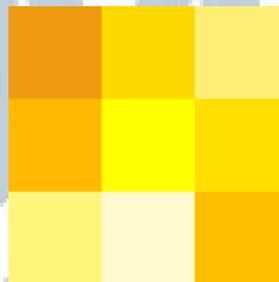


Gambar 2.97. Merah

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/fd/Color_icon_red.svg/1200px-Color_icon_red.svg.png)

2. Kuning

Warna kuning umumnya melambangkan kebijaksanaan, kegembiraan, kebahagiaan, kecerdasan, peringatan, kerusakan, sakit, kecemburuan, penakut, kenyamanan, keaktifan, optimisme, dan kewalahan (hlm. 112).

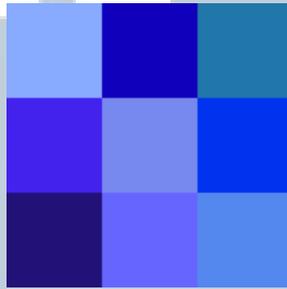


Gambar 2.108. Kuning

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/9/9e/Color_icon_yellow.svg/1200px-Color_icon_yellow.svg.png)

3. Biru

Warna biru umumnya melambangkan kepercayaan, loyalitas, percaya diri, kebijaksanaan, kecerdasan, keyakinan, kebenaran, kesehatan, kesembuhan, ketenangan, kepahaman, kelembutan, ilmu, kekuatan, integritas, keseriusan, kehormatan, dingin, dan kesedihan (hlm. 112).



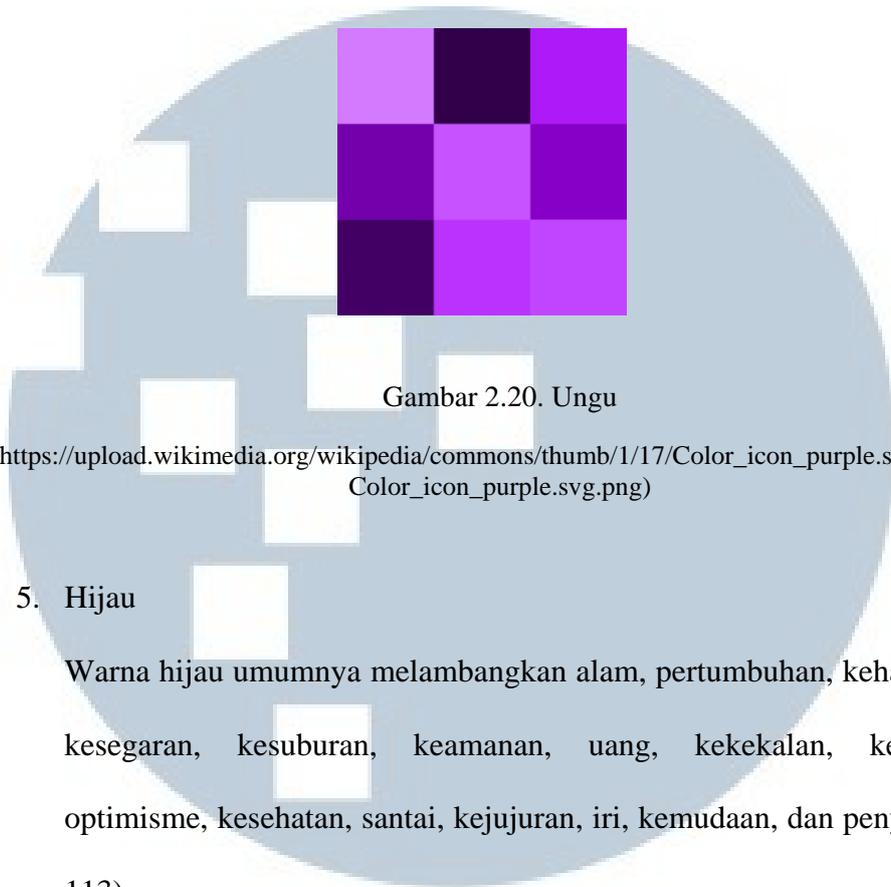
Gambar 2.119. Biru

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/bd/Color_icon_blue.svg/1200px-Color_icon_blue.svg.png)

4. Ungu

Warna ungu umumnya melambangkan kekuatan, keanggunan, budi luhur, kecanggihan, kemewahan, misteri, berkuasa, sihir, ambisi, kekayaan, keborosan, kebijaksanaan, kehormatan, kebebasan, dan kreativitas (hlm. 113).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

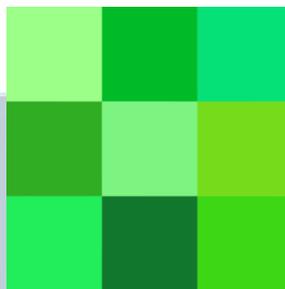


Gambar 2.20. Ungu

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/17/Color_icon_purple.svg/1024px-Color_icon_purple.svg.png)

5. Hijau

Warna hijau umumnya melambangkan alam, pertumbuhan, keharmonisan, kesegaran, kesuburan, keamanan, uang, kekekalan, kemewahan, optimisme, kesehatan, santai, kejujuran, iri, kemudahan, dan penyakit (hlm. 113).



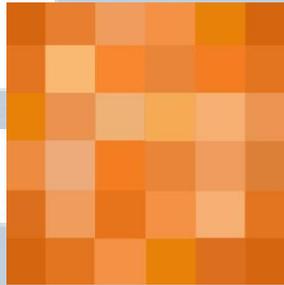
Gambar 2.21. Hijau

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/7d/Color_icon_green.svg/1024px-Color_icon_green.svg.png)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

6. Oranye

Warna oranye umumnya melambangkan kegembiraan, antusiasme, kreativitas, pesona, bahagia, tekad, daya tarik, kesuksesan, semangat, martabat, penerangan, dan kebijaksanaan (hlm. 113).



Gambar 2.22. Oranye

(<http://www.sensationalcolor.com/wp-content/uploads/2009/12/orange350x350.jpg>)

7. Hitam

Warna hitam umumnya melambangkan kekuatan, keanggunan, formalitas, kematian, kejahatan, misteri, ketakutan, kesedihan, kecanggihan, kekuasaan, depresi, dan duka (hlm. 114).

8. Putih

Warna putih umumnya melambangkan kebersihan, kebaruan, kesucian, keperawanan, kedamaian, tidak bersalah, kesederhanaan, steril, keterangan, kebaikan, dan kesempurnaan (hlm. 114).

9. Cokelat

Ambrose dan Harris (2005) menambahkan psikologi warna coklat yang memiliki karakteristik yang padat, netral, teguh, dan dapat menyampaikan rasa kehangatan (hlm. 116).



Gambar 2.23. Cokelat

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/0e/Color_icon_brown_v2.svg/1200px-Color_icon_brown_v2.svg.png)

10. Pink

Ambrose dan Harris (2005) mengatakan bahwa psikologi warna merah muda (pink) yang memiliki karakteristik hangat, bahagia, dan feminine. Warna pink merupakan warna yang berhubungan erat dengan kasih, percintaan, dan kesehatan yang baik. Jika jumlah merah dalam warna pink bertambah maka akan terlihat cerah dan muda. Namun jika jumlah merah dikurangi maka akan terlihat lebih halus dan dewasa (hlm. 110).



Gambar 2.24. *Pink*

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/8/89/Color_icon_pink_v2.svg/1200px-Color_icon_pink_v2.svg.png)

2.9. Nyamuk *Culex*

Jones (2012) mengatakan bahwa nyamuk *culex* merupakan spesies nyamuk yang penting karena kebanyakan merupakan vektor penyakit umum seperti malaria dan *West Nile Virus*. Nyamuk *culex* dapat ditemukan di seluruh dunia kecuali di Antartika. Nyamuk *culex* betina membutuhkan darah untuk menghasilkan telur. Nyamuk betina lebih memilih untuk meletakkan telur – telur mereka di genangan air yang terdapat banyak unsur organiknya. Ketika nyamuk *culex* tumbuh dewasa, nyamuk betina mampu untuk menularkan penyakit.

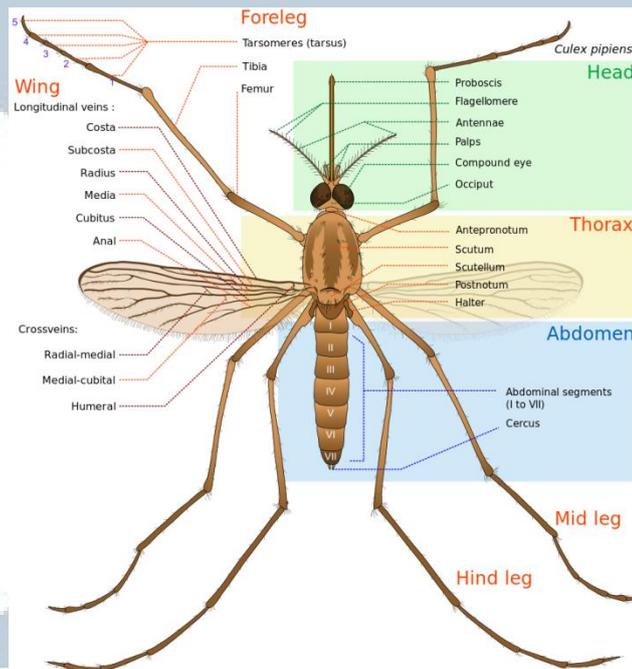
Beliau melanjutkan bahwa nyamuk *culex* mengincar manusia ataupun binatang untuk darahnya. Nyamuk *culex* biasanya mencari makan di malam hari. Setelah makan, mereka akan mencari tempat yang sejuk dan lembab untuk istirahat dan mencerna (hlm. 5).

Jones menambahkan, nyamuk betina membutuhkan darah agar mendapatkan protein untuk dapat membuat telur, sementara itu nyamuk jantan tidak menghisap darah. Mereka hidup dengan memakan nektar pada bunga. Karena itu nyamuk jantan tidak berbahaya bagi manusia karena mereka tidak menghisap darah sehingga tidak menularkan penyakit (hlm. 15).



Gambar 2.25. Nyamuk *Culex*

(<http://www.bbmgrouple.com/wp-content/uploads/2014/10/6.-Mosquito1.jpg>)



Gambar 2.26. Anatomi Nyamuk *Culex*

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/8/82/Culex_pipiens_diagram_en.svg/972px-Culex_pipiens_diagram_en.svg.png)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA