



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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**

Animasi adalah salah satu unsur *storytelling* berupa sekumpulan dari gambar-gambar bergerak yang dibuat saling berkesinambungan dan jika disatukan akan timbul ilusi berupa gerakan dari gambar-gambar tersebut (Roberts, 2011).

Animasi dapat dilakukan dalam dua bentuk, yaitu dalam bentuk dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D). Animasi dua dimensi (2D) adalah animasi yang dilakukan melalui *hand-drawing* dengan teknik tradisional yang mendasar yakni *frame by frame*. Selain itu, animasi dua dimensi dapat pula dilakukan dengan metode *limited animation*, yang juga merupakan bagian dari animasi tradisional atau 2 dimensi, tetapi dengan gerakan terbatas.

#### **2.2. *Limited Animation***

*Limited animation* atau secara harafiah disebut sebagai animasi “terbatas” merupakan metode animasi dua animasi yang diciptakan dengan gerakan yang terbatas, bukan secara penuh seperti bteknik *frame by frame*. Teknik animasi seperti ini dapat ditemui pada umumnya di TV dan *web animation* (Besen, 2008).

Dalam segi perancangan tokoh, teknik animasi seperti ini lebih cenderung berfokus aset terbatas, yakni dari mata, hidung, telinga, mulut/lidah dengan bentuk berbeda (ketika karakter berbicara), kepala, tangan, badan, dan kaki. Setelah

gambar-gambar tersebut sudah diciptakan, mereka digabungkan menjadi satu tokoh secara keseluruhan.



Gambar 2.1. Animasi Serial “*The Yogi Bear Show*” (Hanna-Barbera, 1961) merupakan salah satu contoh *Limited Animation* (Hanna-Barbera, 1961, *The Yogi Bear Show*)

Teknik seperti ini lebih memudahkan animator karena selain menghemat waktu produksi, animator tidak perlu menggambar seluruh gerakan seorang tokoh *frame by frame* (cara tradisional) untuk menciptakan animasi yang dapat dikatakan praktis (*simple*).

### 2.3. Tokoh

Tokoh adalah salah satu unsur dari cerita dengan tujuan untuk melangsungkan alur cerita dari awal hingga akhir, terutama dalam cerita narasi. Tokoh memegang peranan terpenting dalam cerita, sebab tanpa tokoh tidak akan ada cerita. Berdasarkan *role*, jenis-jenis karakter terdiri atas tokoh protagonis, tokoh antagonis,

dan tokoh tritagonis – atau tokoh figuran, yaitu tokoh yang memiliki peranan kecil atau disebut dengan *cameo*.

Pada umumnya, tokoh protagonis dan antagonis seringkali dipandang sebelah mata. Orang-orang awam cenderung menilai posisi karakter berdasarkan *role* dalam cerita. Di beberapa film, sebagai salah satu contohnya *Megamind* (2010). Ini merupakan salah satu film yang bersifat sebagai *anti-thesis*, di mana sebagai contoh tokoh dengan keperawakan buruk sebagai tokoh utama di dalam cerita atau film.



Gambar 2.2. Film *Megamind* (DreamWorks, 2010) sebagai anti-thesis dari film superhero.

(DreamWorks, 2010, *Megamind*)

Secara spesifik, posisi tokoh protagonis dan antagonis tidak hanya terletak dari *archetype* pada tokoh itu sendiri, yaitu bentuk visual pada diri seorang tokoh (Sullivan, Schumer, Alexander, 2008). Namun pada dasarnya, tokoh-tokoh yang ada di film lebih cenderung difokuskan pada sudut pandang diri tokoh sendiri (*point of view*). Tokoh protagonis atau tokoh utama adalah tokoh yang memegang peran untuk melangsungkan alur cerita dan mencapai tujuan (*goal*) yang dikehendaki oleh

tokoh itu. Di sisi lain, tokoh antagonis adalah tokoh yang berperan sebagai penghadang *goals* yang hendak atau sedang dicapai oleh tokoh utama dalam suatu *plot*.

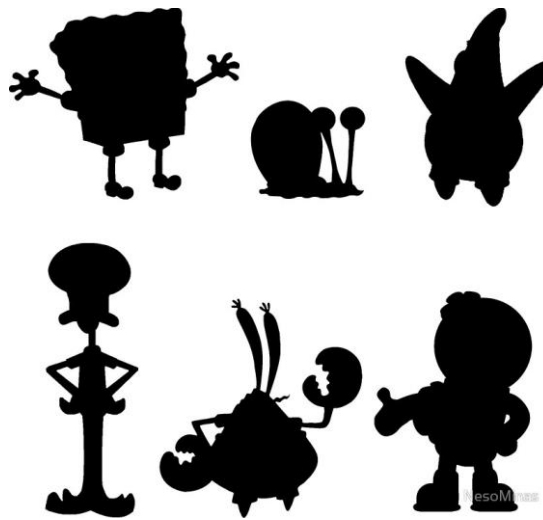
*Character development* atau pengembangan diri tokoh dianggap penting dalam perubahan *role* pada tokoh yang mempengaruhi alur cerita sehingga memicu *plot twist*, terutama dalam perubahan watak diri seorang tokoh (dapat melalui *backstory*, ataupun saat di tahap klimaks) dan memberi kesan *surprise* pada penonton sehingga mempertanyakan mengenai kejadian pada film selanjutnya.

#### **2.4. Desain Tokoh**

Ketika cerita akan diciptakan, setiap tokoh-tokoh tentunya akan melalui proses perancangan tokoh. Scott McCloud (2006) menjelaskan bahwa dalam menciptakan tokoh, keberagaman *style* dalam menggambar dan penyesuaian preferensi sangat penting untuk diperhatikan. Dengan *style* yang beragam dalam karya film, penonton mampu mengingat bentuk visual yang bercirikan khas pada diri karakter tersebut berdasarkan target penonton dari film yang akan dipertontonkan. Variasi dari penampilan fisik tokoh, berupa bentuk tubuh dan kepala adalah factor penentu dalam *role* dari tokoh tersebut.

Dalam proses perancangan tokoh animasi pendek, alur cerita sangat diperlukan sehingga dari itulah karakter dapat dikenali dan diciptakan untuk memiliki suatu hubungan situasi antara tokoh terhadap *audience* yang menyimak cerita bagi tokoh tersebut.

*Silhouette*, bila diartikan secara harafiah adalah bayangan. Bayangan ini digunakan dalam prinsip animasi *staging*, yaitu dengan memberikan kejelasan pada tindakan, *gesture* atau *pose* dari karakter tersebut. *Silhouette* ini dimanfaatkan dalam proses animasi dengan tujuan untuk menyampaikan maksud dari tindakan tokoh tersebut terhadap *audience*.



Gambar 2.3. *Silhouette* dari kumpulan tokoh *Spongebob Squarepants* (Nickelodeon, 1999)

(getdrawings.com, *Spongebob Silhouette at GetDrawings*)

Untuk menunjang hasil yang maksimal pada karya film, tokoh yang dirancang harus memiliki bentuk yang mencerminkan pada *personality* dari seorang tokoh (Sullivan, et al, 2008). Dengan begitu, penonton mampu memahami *role* dari tokoh sesuai dengan bentuk anatomi yang dirancang dan memiliki ciri yang bersifat khas, sehingga bentuk visual seorang tokoh itu dapat dikenali dan terus diingat oleh penonton.

## 2.5. *Three-Dimensional Character*

Analisis *personality* yang terdapat dalam diri setiap seorang tokoh selama proses perancangan dilakukan dengan proses yaitu dengan asas *Three-Dimensional-Character*.

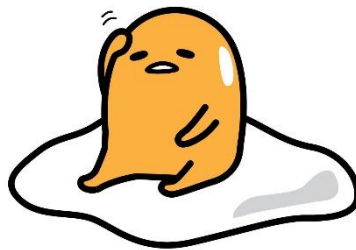
Asas *Three-Dimensional-Character* merupakan prinsip atau metode dalam menganalisis bentuk, watak utama dan *personality* bagi seorang tokoh selama proses perancangan karakter itu. Sesuai penjelasan berikut, klasifikasi ketiga aspek dari pada *Three-Dimensional-Character* ini, seperti yang dijelaskan oleh Suardi Utama (2018) terdiri atas hal-hal sebagai berikut:

1. Aspek Fisiologi (*Physiological Dimension of Character*) – aspek ini memanfaatkan bentuk fisik dari pada seorang karakter yang akan diciptakan. Perancang tokoh akan menentukan bentuk fisik atau penampilan (*appearance*) bagi seorang tokoh.
2. Aspek Psikologis (*Psychological Dimension of Character*) – aspek ini memanfaatkan factor psikologis bagi seorang tokoh. Pada bagian ini, perancang tokoh akan menentukan watak asli atau *personality* bagi seorang tokoh.
3. Aspek Sosiologi (*Sociological Dimension of Character*) – aspek ini berfokus terhadap kehidupan bagi seorang tokoh tersebut. Secara lengkap, aspek ini menjelaskan kehidupan sang tokoh di lokasi yang ia berada (contohnya dari masalah yang ia hadapi, jenis pekerjaan, status sosial, dan lain sebagainya)

## 2.6. Hierarki Tokoh

Tahap awal dalam perancangan tokoh adalah untuk mengetahui hierarki setiap tokoh. Hierarki tokoh ini memiliki kaitan yang sangat erat dalam perancangan tokoh karena hal ini menjurus kepada perbedaan dalam bentuk tubuh pada tokoh yang dirancang itu, baik jika tokoh ini bersifat sederhana atau detil (*realisme*) (Bancroft, 2006). Menurut beliau, hierarki tokoh ini tergolong atas 6 kategori meliputi hal sebagai berikut:

- a. *Iconic*. Tokoh ini memiliki desain yang *stylized* dan sederhana, namun dengan ekspresi wajah yang kurang banyak. Contoh dari tokoh ini adalah tokoh *Gudetama* dan *Pucca*.



Gambar 2.4. Gudetama sebagai Tokoh *Iconic*

(sanrio.com, Ode to Gudetama)

- b. *Simple*. Tokoh ini didesain secara *stylized*, tapi golongan tokoh ini memiliki ekspresi dalam fitur wajahnya. *Style* seperti ini biasa digunakan di media TV dan animasi internet (Web). Contoh dari tokoh ini adalah tokoh Fred Flintstones dan Yogi Bear.





Gambar 2.5. Yogi Bear dan Boo Boo Bear sebagai Tokoh *Simple*

(Hanna-Barbera, 1988, *The New Yogi bear Show*)

- c. *Broad. Style* ini memberikan ekspresi yang lebih banyak daripada ekspresi pada 2 tokoh sebelumnya. Tokoh sejenis ini mempunyai mata dan mulut yang besar dengan ekspresi wajah yang ekstrim untuk memperkuat humor. Contoh tokoh ini salah satunya adalah Spongebob.



Gambar 2.6. Spongebob Squarepants (kanan) sebagai Tokoh *Broad*

(Stephen Hillenburg, 1999, *Spongebob Squarepants*)

- d. *Comedy Relief*. Tokoh semacam ini pada umumnya berperan dalam menunjukkan humor dalam acting mereka. Pada umumnya, tokoh-tokoh ini sering menjadi pendamping atau dikenal sebagai *sidekick* bagi tokoh utama. Hierarki ini tidak dipengaruhi dari visual tokoh-tokoh pada umumnya.

Sebagai contoh, yaitu Sokka dari *Avatar: The Legend of Aang/The Last Airbender* (Nickelodeon, 2007).



Gambar 2.7. Sokka sebagai Tokoh *Comedy Relief*

(Michael DiMartino, 2007, *Avatar: The Last Airbender*)

- e. *Lead Character*. Tokoh ini dirancang dengan ekspresi wajah, acting, dan anatomi tubuh yang realistis. Oleh karena itu, tokoh yang dirancang demikian bertujuan bagi *audience* untuk membangun koneksi terhadap tokoh itu. Contohnya yaitu tokoh Hiro Hamada dari *Big Hero 6* (Disney, 2014).



Gambar 2.8. Hiro Hamada sebagai *Lead Character*

(Disney Pictures, 2014, *Big Hero 6*)

- f. *Realistic*. Tokoh yang dirancang dalam hierarki ini sudah termasuk dalam gambar tokoh dengan detail yang tinggi (contoh: bentuk otot sangat terlihat

pada tokoh laki-laki). Gambar-gambar ini meliputi gambar dari monster dan *superhero* yang terlihat seakan-akan “hidup”. Contoh dari tokoh ini adalah *Spider-Man* dalam versi komik.

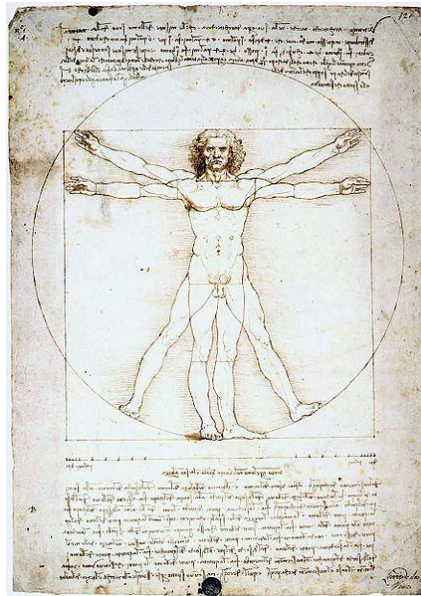


Gambar 2.9. *Spider-Man* sebagai tokoh *Realistic*

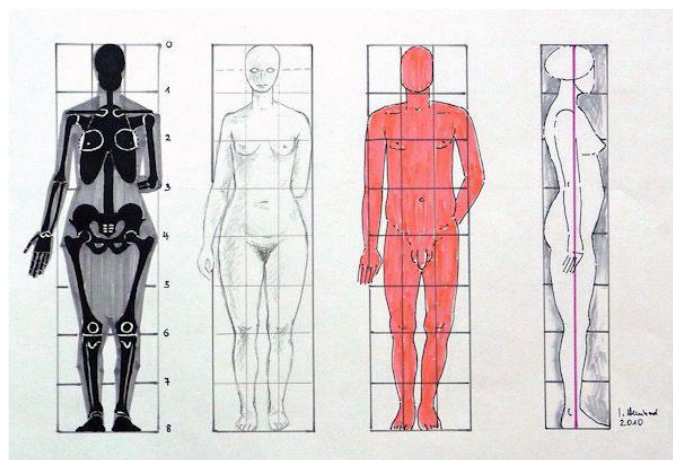
(Dan Slott, 2014, *The Amazing Spider-Man: Learning to Crawl*)

## 2.7. Proporsi Tokoh

Setelah pemahaman mengenai perancangan tokoh berdasarkan hierarki dan *style* gambar, proporsi tubuh pada tokoh merupakan dasar yang penting untuk menyesuaikan postur tubuh tokoh yang akan dirancang ini, terutama dalam merancang tokoh manusia dan hewan. Proporsi yang sempurna akan menciptakan tokoh yang sempurna apabila diukur dengan akurat. Menurut Sandrine dan Heaston (2014), awal dari perancangan proporsi tokoh dihitung melalui lukisan Leonardo Da Vinci yang berjudul “*The Vitruvian Man*”. Da Vinci mengungkapkan lukisan tersebut merupakan metode pengukuran tubuh manusia secara ideal melalui perhitungan oleh arsitek pada zaman Romawi, Vitruvius.



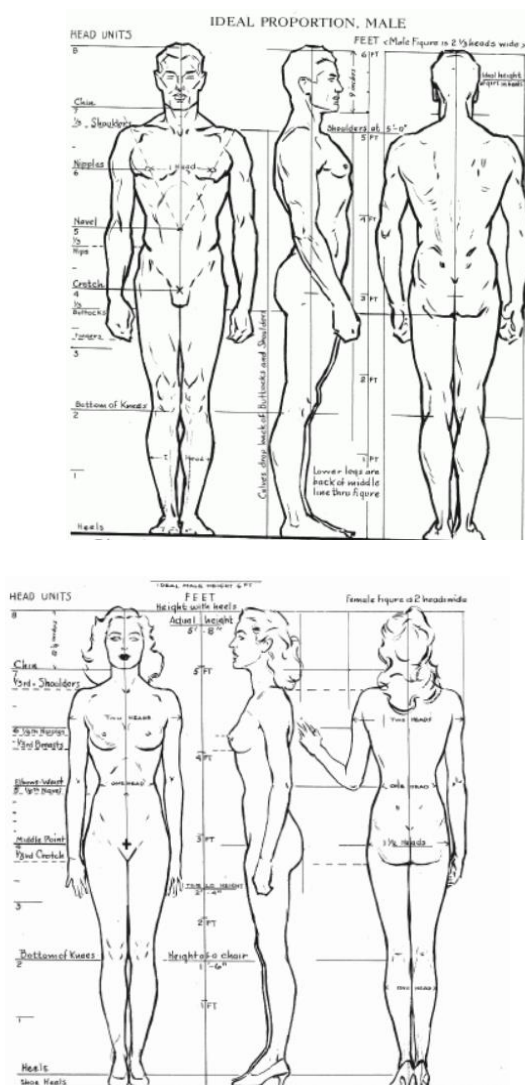
Gambar 2.10. "The Vitruvian Man" oleh Leonardo Da Vinci  
([leonardodavinci.net](http://leonardodavinci.net), The Vitruvian Man by Leonardo da Vinci)



Gambar 2.11. Gambaran Proporsi Tubuh Manusia Dewasa  
(Sandrine Pellisier & Paul Heaston) (2014)

Dalam merancang tokoh secara umum dan realistis, proporsi pada keseluruhan bentuk tubuh setiap tokoh diukur berdasarkan ukuran kepala tokoh. Perlu diketahui dari studi proporsi oleh Loomis (1943), proporsi pada orang dewasa menggunakan ukuran 8 kepala. Beliau juga mengungkapkan bahwa proporsi pada

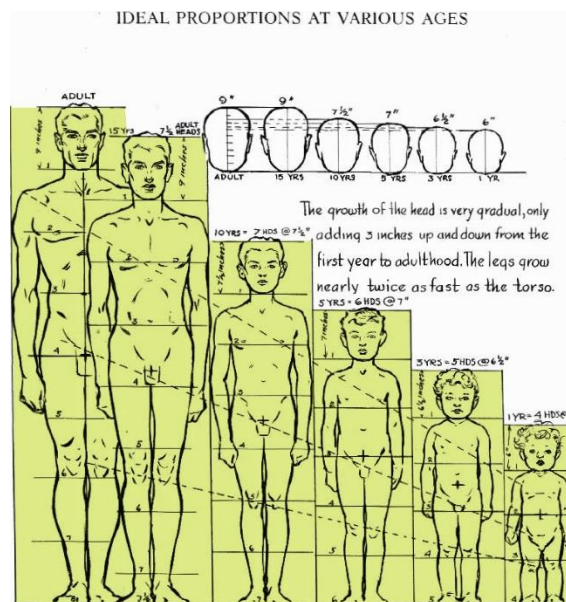
tubuh laki-laki dan perempuan memiliki perbedaan yang cukup spesifik, di mana bentuk badan laki-laki lebih cenderung dirancang tegap dan kasar dibandingkan pada wanita. Dalam proses penciptaan, jarak antara kedua puting di dada berjarak 1 kepala, bentuk pinggul lebih lebar dari satu buah kepala, kemudian pusar perut sejajar dengan siku tangan dan lutut dirancang seperempat dari tubuh manusia di bagian bawah. Bentuk bahu juga dirancang seperenam ke bawah.



Gambar 2.12. Proporsi Tubuh Pria dan Wanita

(Loomis, 1943)

Perlu diketahui bahwa pada proporsi tubuh wanita, bentuk payudara terletak lebih rendah daripada pria. Bagian rusuk (*waistline*) pada wanita dirancang sebesar 1 bentuk kepala. Lalu bagian paha depan lebih lebar dan maju daripada bagian ketiak dan lebih sempit di bagian belakang dan bahkan bagian kemaluannya dirancang sejajar dengan pergelangan tangan. Pada umumnya, bentuk badan wanita memiliki kaki lebih pendek dan paha yang mungkin lebih berat.



Gambar 2.13. Proporsi Tubuh Manusia Berdasarkan Usia

(Loomis, 1943)

Pertumbuhan fisik suatu tokoh mempengaruhi bentuk proporsi tubuh ketika dirancang, baik dari dewasa hingga kepada anak-anak dan bayi. Ketika hendak merancang merancang tokoh laki-laki dan perempuan, sangat disarankan untuk menggambar perempuan dengan tinggi dengan proporsi dengan setengah kepala lebih pendek. Pada umumnya tokoh dengan umur sekitar remaja dirancang dengan

bentuk tujuh setengah kepala, dengan beda satu setengah kepala daripada tokoh anak berumur 10 tahun.

## 2.8. Teori Bentuk Tokoh

Bentuk fisik tokoh ini sangat menentukan peran dan watak pada diri tokoh selama proses perancangan tokoh. Setiap tokoh dirancang berdasarkan bentuk-bentuk dasar sebagai identitas dan watak asli dari tokoh tersebut. Bentuk-bentuk itu memiliki makna-makna yang cukup mencolok dengan setiap karakteristik yang beragam (Sullivan, et al, 2008).



Gambar 2.14. Klasifikasi Tokoh menurut bentuk geometri dasar.

([graphicmama.com](http://graphicmama.com), Conveying Characters Personality)

Bentuk dasar ini memegang peranan penting dalam proses perancangan tokoh karena bentuk-bentuk ini memberikan ciri khas berbeda yang membentuk penampilan, watak asli, dan perilaku pada setiap tokoh (Sullivan, et al., 2008).

Menurut Tom Bancroft (2006), bentuk dasar yang menentukan penampilan tokoh tentunya terdiri atas 3 jenis bentuk, yaitu:

- a. Lingkaran, bentuk yang paling dasar ini bersimbol bahwa karakter itu memiliki penampilan yang polos dan baik. Rancangan tokoh ini biasanya digambarkan sebagai tokoh yang segar, ramah, periang, dan lucu. Tokoh hewan, bayi dan anak kecil pada umumnya digambarkan dengan bentuk ini. Kurva pada lingkaran juga dapat digambarkan pada tokoh perempuan dari lekukan badannya. Contoh dari tokoh yang digambarkan dengan bentuk ini yaitu, tokoh
- b. Persegi, bentuk yang melambangkan tokoh yang cenderung terlihat seperti layaknya seorang binaragawan karena bentuknya yang padat, dengan watak aslinya yang *macho* atau jantan. Tokoh ini pada umumnya memiliki sifat kaku dan jantan. Sebagai contoh yakni tokoh *Metroman* dari “*Megamind*” (2012).
- c. Segitiga. Bentuk ini pada umumnya memberikan watak diri tokoh yang cenderung bersifat barbar, misterius, jahat, licik, dan sebagainya yang berkaitan dengan sifat ini, namun dapat terlihat menawan pula dari penampilan wajahnya. Sebagai contoh, yakni tokoh Jafar dari “*Aladdin*” (1992).

## **2.9. Fitur Wajah Tokoh**

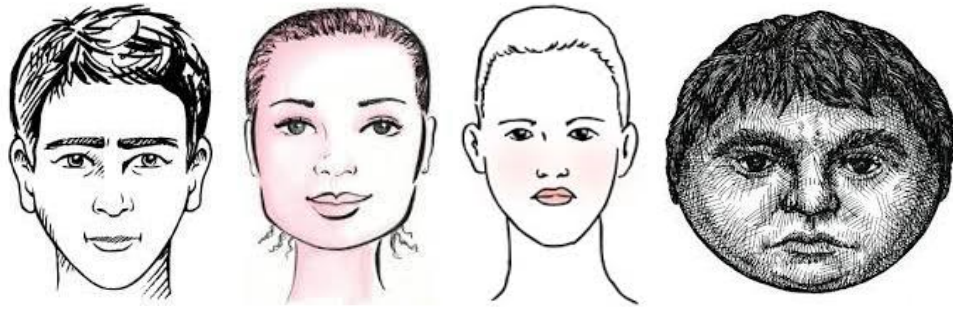
Dalam perancangan tokoh, terutama dalam perancangan tokoh dengan *style* realistis atau semi-realistik. Bentuk-bentuk dasar geometris membantu dalam analisis



bentuk kepala yang ditentukan sesuai dengan watak aslinya (Kini, 2015). Tidak hanya itu, fitur wajah sangat penting untuk diperhatikan, terutama dalam bentuk telinga, hidung, lebar dan bentuk alis mata, dagu dan dahi.

Kini et al. (2015) membagikan jenis-jenis karakteristik wajah dengan watak-watak asli ke dalam beberapa bagian sebagai berikut, yaitu:

1. Berdasarkan bentuk wajah
  - a. Muka Bulat atau berbentuk lingkaran, yang menggambarkan sifat tokoh yang peduli dan peka.
  - b. Muka Oblong, memiliki karakteristik sebagai orang yang bersifat praktis dan teratur.
  - c. Muka segitiga, memiliki karakteristik sebagai orang dengan temperamen yang tinggi (mudah marah atau mudah terpengaruh emosi), tapi kreatif.
  - d. Muka persegi atau petak, tipe tokoh ini merupakan tokoh yang pintar dan berani.
  - e. Muka persegi panjang, tipe tokoh lebih cenderung lebih kuat dalam hal yang tidak membutuhkan tenaga yang maksimal.
  - f. Muka lonjong atau oval, menunjukkan tokoh yang bersifat diplomatis dan seimbang.



Gambar 2.15. Ragam Fitur Wajah (dari kiri ke kanan: muka segitiga, muka persegi, muka oblong, dan muka lingkaran)

(Kini et al.) (2015)

2. Berdasarkan telinga

- a. Telinga kecil, menunjukkan tokoh yang terhormat dan penuh kasih sayang.
- b. Telinga sedang, menunjukkan tokoh dengan sifat materialistis.
- c. Telinga besar, menunjukkan tokoh yang bersifat darmawan dan santai.

3. Berdasarkan Dahi

- a. Dahi yang lebar, menunjukkan bahwa tokoh tersebut memiliki intuitif dan imajinasi yang kuat.
- b. Dahi yang tinggi, menunjukkan tokoh dengan kesuksesan tanpa batas (beruntung, periang, positif, optimis, dll.).
- c. Dahi kotak, melambangkan tokoh yang jujur.

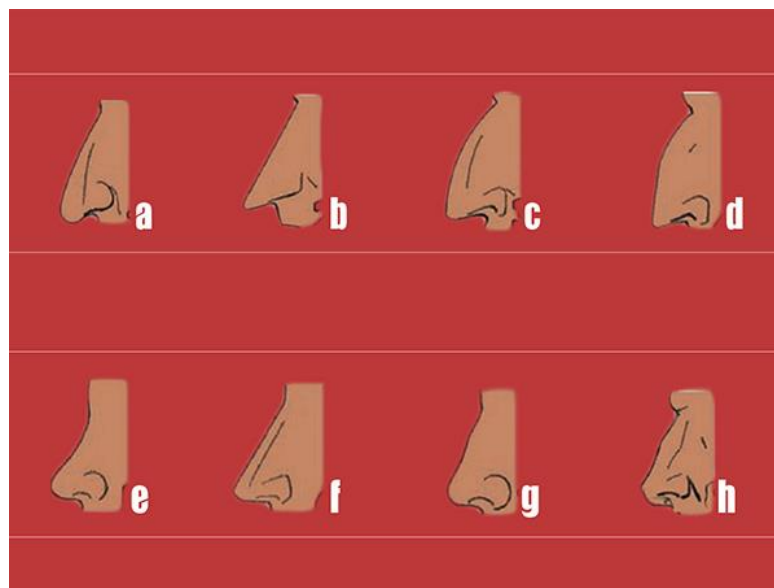
4. Berdasarkan jarak antara kedua mata

- a. Mata dengan jarak sempit, menunjukkan tokoh yang lebih cenderung memiliki konsentrasi yang tinggi. Oleh karena itu, tokoh ini lebih tidak suka diganggu dan perfeksionis dalam suatu detail, maka tokoh ini lebih cenderung mudah stres.

- b. Mata dengan jarak yang cukup lebar. Tokoh ini bertolak belakang dengan tokoh dengan mata berjarak sempit, di mana tokoh ini rata-rata kurang memperhatikan detail sehingga perhatian tokoh ini mudah teralihkan dan terpengaruh oleh lingkungan.

5. Berdasarkan bentuk hidung

Kemudian teori fitur wajah juga dilengkapi dari beberapa macam sumber dengan karakteristik dari indera lainnya. Fitur wajah berdasarkan klasifikasi bentuk hidung ini berdasarkan artikel oleh Syeda Farah Noor (2018) meliputi bentuk-bentuk hidung disertai huruf dari gambar sebagai berikut.



Gambar 2.16. Variasi Bentuk Hidung

([boldsky.com. What does Your Nose Shape Reveal About You?](https://boldsky.com/what-does-your-nose-shape-reveal-about-you/))

- a. *Turned-Up Nose*, bentuk hidung ini memiliki bentuk melengkung, panjang, dan ujung hidung yang menonjol ke atas. Bentuk ini menunjukkan orang dengan sifat optimis, positif dan penyayang.

- b. *Greek Nose*, bentuk hidung ini paling banyak ditemui untuk orang Barat. Bentuk hidung ini panjang, lurus, dan memiliki ujung hidung yang lancip. Bentuk ini mengindikasikan watak yang rajin, serius, dan logis.
- c. *Snub Nose*, bentuk hidung yang paling umum ini memiliki bentuk lurus pada badan hidung dengan ujung hidung yang tumpul melengkung. Orang dengan bentuk hidung ini bersifat cerdas, fasih berbicara, cepat tanggap, dan agresif.
- d. *Roman Nose*, bentuk hidung yang melengkung dan menonjol dari atas, lurus ke bawah dan mancung memiliki kepribadian yang kuat, di mana orang ini tergolong kuat, motivatif, dan suportif.
- e. *Nubian Nose*, bentuk hidung yang ramping, pendek dan lebar ini menandakan orang yang bersifat kreatif dan penuh gairah yang disertai dengan kepribadian menawan.
- f. *Aquiline Nose*, bentuk hidung ini memiliki ujung yang lancip dan memiliki sudut 90 derajat. Orang ini memiliki mental pebisnis, dominan, dan menarik.
- g. *Hawk Nose*, bentuk hidung ini yang panjang, dengan ujung hidung yang menonjol dan melengkung ke bawah, memiliki kepribadian orang yang bersifat tidak begitu mementingkan persepsi orang lain atas dirinya, bebas, dan rajin.
- h. *Celestial Nose*, bentuk hidung ini memiliki lekuk di tengah pada bagian badan hidung, di mana dengan bentuk demikian, orang ini tergolong

memiliki penampilan menarik, namun lebih berjuang keras dalam mempertahankan kedewasaan selama kehidupannya.

6. Berdasarkan bentuk alis mata

Sulaiman Hakim Lubis (2017) mengklasifikasikan karakteristik dari variasi bentuk dari alis mata yang diberikan dalam gambar-gambar sebagai berikut:

Apresiasi tinggi pada desain



Apresiasi tinggi pada mekanis



Apresiasi tinggi pada estetika



Ramah/Komunikatif & Spontan



Pemilih/Formal



Gambar 2.17. Klasifikasi Jenis Alis Mata dan Sifatnya

(Sulaiman Hakim Lubis, 2017)

- a. Tokoh yang berbakat dalam desain memiliki alis mata dengan bentuk yang menyerupai gunung pada bagian atas alis mendekati bagian luarnya.
- b. Tokoh yang memperhatikan secara mekanis dan teknis memiliki alis mata yang melengkung dengan bentuk busur.
- c. Tokoh yang memperhatikan dalam sisi estetika pada umumnya memiliki alis yang mendatar. Orang dengan bentuk alis mata demikian belum tentu memiliki bakat secara desain.
- d. Tokoh yang bersifat spontan, komunikatif dan ramah memiliki bentuk alis yang melengkung dan hampir mendekati posisi datar (landai).
- e. Tokoh yang formal memiliki bentuk alis mata yang sama seperti pada alis mata untuk tokoh yang berbakat secara mekanik, hanya dengan jarak alis yang cukup jauh dari mata.

## **2.10. Teori Warna**

Dari segi teknis, warna adalah berkas-berkas cahaya yang dibiaskan oleh cahaya putih melalui medium berupa spectrum kaca. Setelah dibiaskan, berkas cahaya tersebut menghasilkan warna-warna berurutan dan hasil berkas tersebut lebih sering disebut sebagai pelangi. Eksperimen ini diuji oleh Sir Isaac Newton pada tahun 1676. Warna-warna dari pelangi terdiri atas merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu.

Pada dasarnya, warna-warna terbagi atas 3 jenis, yakni warna primer, sekunder, dan tersier. Pembagian warna ini diciptakan dalam bentuk cakram 12 warna oleh

pelukis asal Swiss dengan aliran Bauhaus, yaitu Johannes Itten pada awal abad ke-20 (Ekperigin, 2015).



Gambar 2.18. Cakram Warna Johannes Itten  
(Westland et al.) (2007)

Berdasarkan cakram Johannes Itten di atas (Gambar 2.15.), warna primer merupakan golongan warna yang menjadi fondasi utama dalam perpaduan warna dan warna-warna tersebut bersifat tidak bisa dipisahkan menjadi warna lainnya. Warna-warna inilah meliputi merah, kuning, dan biru. Kemudian, Warna sekunder adalah kombinasi dari kedua warna primer, yaitu hijau (hasil dari biru + kuning), jingga/*orange* (kuning + merah), dan ungu/*violet* (biru + merah). Pada golongan berikutnya, warna tersier pun akhirnya tercipta sekali warna primer dan sekunder saling berpadu. Warna-warna ini yang menciptakan hasil warna yang bervariasi sesuai perpaduannya, yaitu:

1. Merah-jingga atau *vermillion*, seperti pada warna buah *grapefruit*
2. Kuning-jingga atau *amber*, terlihat seperti pada kuning telur
3. hijau-kuning atau *lime green*

4. hijau-biru, bisa mungkin warna *turquoise* atau *blue sky*
5. ungu-biru, atau *ultraviolet*
6. merah-ungu atau *magenta*

Dalam perintisan Beliau mengenai teori warna, Johannes Itten membagikan pandangan visual ke dalam 7 kontras warna (Westland et al, 2007), yaitu:

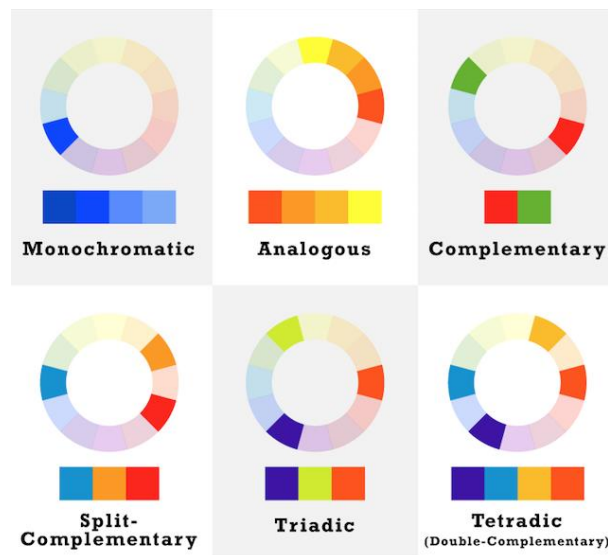
1. *Value*, yaitu kontras yang memfokuskan gelap atau terangnya pada suatu warna. *Value* biasanya dilihat dari warna hitam, abu-abu, hingga warna putih.
2. *Hue*, merupakan warna sumber yang terbagi atas 12 warna sesuai dengan cakram warna Itten, yakni merah sampai dengan ungu-kemerahan.
3. *Saturation*, yaitu intensitas kepekatan pada suatu warna sumber. Intensitas warna ini dinilai dari warna yang *monochrome* menuju ke warna yang sangat pekat atau warna yang *vivid*.
4. *Extension*, kontras warna tersebut menentukan kandungan warna yang melingkupi suatu gambar atau lukisan baik secara sebagian maupun menyeluruh.
5. *Complementary Contrast*, kontras warna ini melibatkan 2 warna yang berseberangan di cakram warna akan saling berlawanan.
6. *Simultaneous Contrast*, yaitu perpaduan kontras dari kedua warna baik secara berseberangan maupun menyamping secara bersamaan.
7. *Temperature*, kontras warna ini membedakan hangat atau dinginnya suatu warna.



Menurut Faber Birren (1970), ketika spectrum yang membiaskan cahaya buram menjadi pelangi itu dibagi menjadi dua, akan timbul dua golongan warna, yakni golongan warna merah-jingga-kuning – yang disebut sebagai warna hangat (*warm colour*) dan warna hijau-biru-violet yang disebut sebagai warna dingin (*cool colour*).

Maka seperti yang sudah dibahas sebelumnya, Johannes Itten menyimpulkan kedua golongan warna tersebut menjadi bahasan teori Beliau mengenai salah satu dari ketujuh kontras warna, yaitu *temperature*. Kedua golongan warna inilah yang dipakai untuk menciptakan *mood* dari warna itu bagi suasana tampilan film hingga corak khas dari karakter pada animasi yang digunakan untuk *games* dan animasi.

## 2.11. Colour Harmony



Gambar 2.19. Klasifikasi Keharmonisan Warna (*Colour Harmony*)

([apiumtech.com](http://apiumtech.com), Color Combination Beginners' Guide)

*Colour harmony* atau keharmonisan warna merupakan teknik yang memanfaatkan perpaduan warna dalam kinerja desain grafis dalam periklanan dan desain produk, hingga pada desain konsep animasi, terutama pada desain warna pada penampilan tokoh.

Dalam perancangan tokoh, perpaduan warna dimanfaatkan dengan tujuan memberikan hasil dari perpaduan warna yang mencolok dan saling berhubungan, sehingga menyesuaikan *personality* dari visual karakter tersebut. Pada umumnya dari cakram 12 warna Johannes Itten, prinsip-prinsip fundamental dari keharmonisan warna (dari Gambar 2.16.) terbagi atas hal-hal sebagai berikut:

- a. *Analogous Colours*, perpaduan warna ini melibatkan 3 warna tetangganya yang kurang lebih setara secara berderetan – sebagai contoh: hijau – hijau-kebiruan (*blue green*) – biru.
- b. *Complementary Colors*, perpaduan warna yang melibatkan 2 warna yang berlawanan, yaitu antara warna hangat dan warna dingin – sebagai contoh: biru-jingga, merah-hijau, dan kuning-ungu. Teknik perpaduan warna ini paling banyak digunakan.
- c. *Triadic Colors*, perpaduan 3 warna berupa 3 warna primer (merah-kuning-biru) atau 3 warna sekunder (hijau-ungu-jingga). Sistem perpaduan ini dapat pula dilibatkan warna lain dengan hanya menggeser formasi dari perpaduan warna tersebut.

- d. *Split Complementary*, perpaduan warna yang kurang lebih sama dengan *complementary colors*, tetapi ini melibatkan 3 warna di mana warna yang satu dipadukan terhadap kedua warna yang terletak di kiri dan kanan dari warna yang berlawanan tersebut. Sebagai contohnya, dengan teknik *split complementary* ini, warna ungu dipadukan terhadap warna yang bukan warna kuning, melainkan warna tetangganya – berupa warna kuning-jingga (*sunset yellow*) dan kuning-hijau (*lime green*)
- e. *Monochromatic colors*, sistem perpaduan warna ini melibatkan gelap-terang dalam warna spectrum (*hue*) itu. Warna-warna itu akan berurutan dari hitam, warna abu-abu atau warna *vivid hue* hingga ke putih. Seperti layaknya *value*, perpaduan warna ini dilakukan untuk mengetahui *personality* dari karakter dari gelap atau terangnya suatu warna.
- f. *Tetradic Colors*, merupakan perpaduan dari keempat warna di dalam cakram. Perpaduan ini kurang lebih hampir sama dengan perpaduan warna *Split Complementary*, namun perpaduan ini melibatkan warna kiri-kanan yang satu dihadapkan dengan warna kiri-kanan di seberangnya. Untuk memperjelas, manfaatkan metode *Complementary Colors*, namun ambil warna kiri-kanan atau warna *split*.

## 2.12. Warna dan Personality

Setiap warna juga melambangkan suatu sifat emosional yang membentuk watak asli seorang tokoh, berdasarkan penampilan fisik para tokoh yang telah dirancang. Walaupun begitu, kombinasi warna yang tepat juga perlu diperhatikan agar warna yang dipadukan sesuai dengan aspek lainnya, seperti fitur wajah, bentuk tokoh, dan

lainnya tidak bertabrakan. Dengan demikian, kecocokan dalam perpaduan aspek pada perancangan tokoh justru akan memberi pandangan yang akan diingat sekaligus dengan visual yang menarik bagi *audience*. (Sullivan et al., 2008)

Penerapan perpaduan warna terhadap *personality* dan emosi tokoh juga ditentukan melalui saturasi, kepekatan, dan gelap-terangnya suatu warna. Sebagai contoh semakin gelap suatu warna, tokoh itu lebih cenderung memiliki latar belakang sebagai tokoh jahat, tapi apabila tokoh itu memiliki warna yang *vibrant* (cerah), tokoh itu cenderung menampilkan keperawakan yang baik.

Berdasarkan Fogelström (2013) dan Sullivan et al. (2008), berikut adalah warna-warna yang melambangkan *personality* pada setiap tokoh yang meliputi:

- a. Merah, melambangkan aksi, energi, kecepatan, kekuatan, kepercayaan, romantisme, keberanian, dan keseruan. Selain itu, merah juga melambangkan sebagai ketegangan dan amarah.
- b. Emas, melambangkan kemenangan, kekayaan, maskulin, kebijaksanaan, cinta kasih sayang, dan optimisme.
- c. Jingga (*orange*), melambangkan kepercayaan diri, kegembiraan, memiliki jiwa bertualang, dan kehangatan.
- d. Kuning, melambangkan keseruan momen, sukacita, semangat, kreativitas, dan jiwa humor tinggi.
- e. Hijau, melambangkan warna yang memiliki ketenangan, keseimbangan, sehat, dermawan, dan moralitas tinggi. Namun, warna ini juga melambangkan sebagai racun dan memiliki aura yang tidak menyenangkan.

- f. Biru, melambangkan warna yang tenang (*tranquility*), santai, kepercayaan (*reliability*), dan kepedulian.
- g. Merah Muda (pink) yang cenderung merujuk kepada warna yang feminin, melambangkan cinta kasih sayang, harapan,
- h. Ungu. Tokoh ini bersifat individualis, inovatif, kreatif secara tiada batas. Namun tokoh ini juga dapat dicap sebagai tokoh yang misterius.
- i. Putih. Tokoh ini memiliki sifat yang sangat polos, dingin, tenang, dan berperawakan baik.
- j. Hitam. Tokoh ini memiliki sifat yang berkaitan dengan elegan, warna duka, namun lebih cenderung mencondong pada tokoh yang misterius, jahat, berbahaya.

### 2.13. *Style Gambar*

Menurut Ellen Besen (2008), setiap seniman animasi maupun komik memiliki aliran seni dalam menggambar tokoh-tokoh yang berbeda. Mulai dari Walt Disney yang menggambar tokoh *Mickey Mouse* dan kawan-kawannya yang ditujukan sebagai animasi keluarga dan anak-anak, Matt Groening dengan *art style* “*The Simpsons*” dimana sebagian besar tokoh yang memiliki kulit berwarna kuning, mata yang besar dan mulut yang maju, dan seniman yang lainnya. Secara rinci, setiap tokoh juga memiliki karakteristik yang berbeda menurut aliran seni seniman.

Ciri khas dari tokoh dari setiap aliran seni mempengaruhi usia pada *target audience*, di mana *rating* usia dari *target audience* untuk film animasi dapat beragam dari pengaruh *art style* setiap seniman itu sendiri. Menurut Bryan Tillman

(2011), klasifikasi usia target khalayak terhadap *style* gambar dibagi atas beberapa kategori sebagai berikut:

- a. Usia 0-4 Tahun atau usia balita. Tokoh-tokoh yang diciptakan memiliki karakteristik seperti, bentuk kepala dan mata pada tokoh yang besar, badan yang pendek, warna yang cerah, dan bentuk tubuh yang terlihat sangat sederhana. Salah satunya adalah animasi *Tiny Planets*.



Gambar 2.20. Bing dan Bong dari *Tiny Planets* (Pepper's Ghost Productions, 2001)

(Pepper Ghost Productions, 2001, *Tiny Planets*)

- b. Usia 5-8 Tahun. Bentuk kepala pada tokoh masih tergolong besar, namun tidak sebesar seperti tokoh yang dirancang untuk khalayak berusia balita. Tokoh-tokoh ini memiliki mata yang lebih kecil, warna penampilan tokoh yang bersifat pucat atau mendung, dan sekaligus bentuk tubuh yang sedikit lebih kompleks.



Gambar 2.21. *The Powerpuff Girls* (Cartoon Network, 1998)

(Cartoon Network, 1998, *The Powerpuff Girls*)

- c. Usia 9 – 13 Tahun. Tokoh-tokoh berikut ini mulai dirancang sedikit lebih mendetil, terutama dari bentuk tubuhnya karena tokoh yang dirancang ini mulai terlihat proporsi bentuk tubuhnya. Warna-warna yang diberikan juga lebih realistis.



Gambar 2.22. *Fairly Odd Parents* (Nickelodeon, 2001)

(Nickelodeon, 2001, *Fairly Odd Parents*)

- d. Usia 14-18 Tahun ke atas. Tokoh-tokoh mulai dirancang dengan realistis, dengan proporsi tubuhnya yang sangat lengkap dengan detil. Warna yang diberikan juga akan menunjang kompleksitas yang tinggi.



Gambar 2.23. *Your Name* (2016)

(Makoto Shinkai, 2016, *Your Name*)

Namun dalam sisi lain, perbedaan *style* gambar tidak sepenuhnya tergantung pada usia target khalayak atau penonton. Ada pula beberapa film dengan gambar yang dibuat sedemikian rupa untuk khalayak berusia 5-8 tahun, namun dengan isi konten yang ditujukan untuk khalayak berusia 14-18 tahun ke atas. Sebagai contoh, *Spongebob Squarepants* (1999-sekarang), di mana visual yang didesain untuk khalayak anak-anak, namun memiliki konten dengan humor yang dirancang untuk khalayak remaja hingga dewasa.

#### **2.14. Teori Ketertarikan Kekasih**

Pasangan kekasih pada umumnya memiliki suatu alasan atas memulai suatu hubungan cinta, yaitu salah satunya suatu ketertarikan dari seseorang. Seperti yang dijabarkan dari definisi cinta menurut Geraldine Lucero Rosado Arce (2016) dari tahun 1990-an hingga kini berdasarkan sejumlah pakar psikologis, cinta merupakan ungkapan perasaan melalui aliran emosional yang terbentuk dari pikiran. Arce (2016) juga menjelaskan berdasarkan jabaran dari antropolog Helen Fischer, pasangan kekasih timbul dari faktor adat yang cenderung mengarah kepada garis



besar, yakni hasrat kasih sayang (*desire of love*). Ketertarikan antar sesama individu lawan jenis bisa bervariasi. Ketertarikan pribadi ini adalah suatu pengalaman terbentuk dari individu yang menyebabkan rasa suka yang tersendiri kepada seseorang, terutama pada lawan jenis (Ariyati & Nuqul, 2016). Pada momen seperti ini, orang pada umumnya menilai seseorang memiliki ketertarikan yang mungkin tidak selalu bergantung pada daya tarik pribadi yang dimiliki oleh orang yang tertarik.

Orang cenderung dinilai pada pertama saat bertemu dan berkenalan (*First Impression*). Ariyati & Nuqul et al. (2016) juga menguraikan beberapa jenis daya tarik pribadi yang meliputi hal-hal yaitu secara fisik (ketampanan/kecantikan, kedekatan), secara psikologis (nilai, sosial dan kepribadian), dan intelektual (kecerdasan dan prestasi). Pada umumnya orang lebih cenderung dinilai berdasarkan kondisi psikologis pada diri orang tersebut daripada kondisi fisik dari orang tersebut.

Kemudian, daya tarik kesamaan antara kedua individu juga menjadi daya tarik yang tersendiri di mana kedua individu ini menemukan kecocokan (Ariyati & Nuqul et al., 2016). Kecocokan ini dapat terlihat dari aspek latar belakang, kepribadian, nilai dan sikap. Kecocokan antar kedua individu atau *chemistry* seperti ini dapat saja meliputi hal-hal seperti membagikan asal usul atau latar belakang, minat, pekerjaan dan pengalaman yang sama dan kurang lebih saling berkesinambungan bagi sesama kedua individu yang menjalani hubungan kencan.