



### **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 merupakan kumpulan-kumpulan gambar dengan gerakan yang berbeda, tujuannya adalah untuk menciptakan ilusi bergerak yang diambil dari kata kerja “*to animate*”. Gerakan ini menciptakan ilusi yang disebut *persistence of vision* yang kecepatannya sama dengan *live action*. Namun, animasi 2D memiliki prinsip dasar dalam kebebasan menciptakan seni dari realita (Cateridge, 2015). Tidak seperti *live action*, animasi bisa dieksplorasi kreativitasnya untuk menciptakan sesuatu yang unik. Dalam perjalanan animasi pun, banyak berbagai gaya yang dikembangkan seperti animasi 3D, *motion graphic*, ekperimental dan masih banyak punya pontesi untuk dieplorasi. Maka inilah yang membuat animasi lebih banyak diminati dibandingkan dengan *live action*. Tapi dari semua itu, kerjaan animasi kita tetap berasal dari gambaran dari kehidupan nyata tidak dari hasil imajinasi semata-mata saja.

##### **2.1.1. Animasi 2D (Dua Dimensi)**

Animasi 2D (Dua Dimensi) atau disebut juga 2D CGI (*2D Computer-generated Imagery*) merupakan gaya animasi dasar yang menggunakan gambaran tradisional untuk menggerakkannya. Gaya animasi ini sering dikaitkan untuk penonton anak-anak dengan memberikan kesan warna yang lebih hangat dibandingkan dengan animasi 3D (Blazer, 2016). Teknik animasi yang digunakan berasal dari *live drawing* dari lingkungan sekitar sebagai referensi. Teknik ini terus menumbuhkan

beberapa teknik lainnya yang kemudian akan digerakkan lewat computer untuk memudahkan kehidupan manusia.

### **2.1.2. *Limited Animation***

*Limited animation* atau animasi terbatas adalah salah satu bagian animasi 2D yang membatasi gerakan tokoh dalam suatu cerita sehingga menjadi kaku.

Sejarah *limited animation* terjadi saat masuknya transisi dari film ke televisi. Freeman (2015) mengatakan bahwa teknik *full animation* oleh Disney telah memakan tenaga dan waktu, maka saat itu animator generasi baru banyak menggunakan *limited animation* untuk mempercepat produksi dan mengurangi biaya dengan *looping* dan penggunaan bagian-bagian secara berulang-ulang.

## **2.2. Desain Tokoh**

Menurut Freeman (2015), desain tokoh adalah proses membuat tokoh dengan bahan-bahan yang ada (terutama referensi). Desain tokoh akan sangat mempengaruhi gerakan tokoh tersebut. Desain tokoh banyak mengalami berbagai revisi dengan tujuan agar mempermudah proses animasi. Desain tokoh bisa digambarkan berbagai kerta sesuai dengan kebutuhan animator.

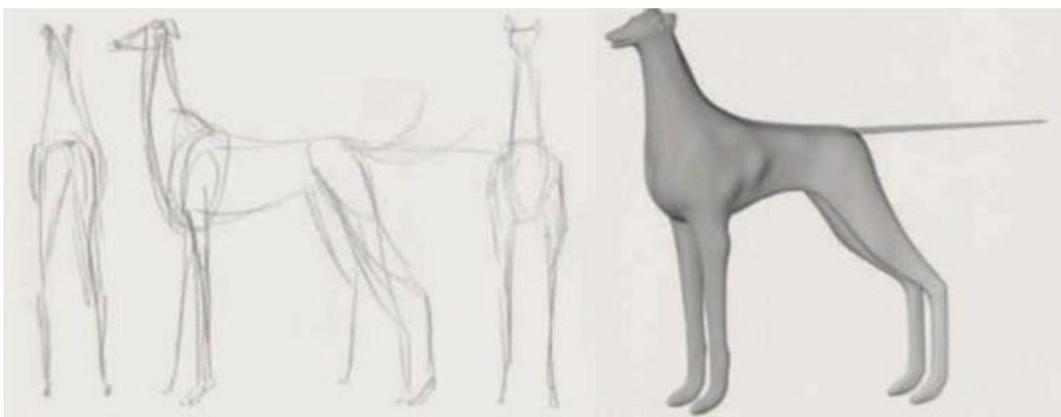
### 2.2.1. Character Sheets



Gambar 2.1. *Character Sheet*  
(Freeman, 2015)

Kertas yang mendesain tokoh dalam animasi 2D. Biasanya diperlihatkan depan, belakang dan  $\frac{3}{4}$  dengan garis horizontal sesuai dengan ukuran kepala manusia. Tujuannya agar lebih konsisten dan tidak berubah-ubah. Pose dan ekspresi wajah juga menjadi tambahan.

### 2.2.2. Model Sheet



Gambar 2.2. *Model Sheet* dan 3D-nya  
(Freeman, 2015)

Kertas desain tokoh untuk animasi 3D. Sudut pandang digambarkan dari semua sudut agar lebih akurat dalam modeling. *Model sheet* selalu disertakan dengan model 3D yang sudah digerakkan.

### 2.2.3. *Sprite Sheets*



Gambar 2.3. *Sprite Sheet*

(Freeman, 2015)

Kertas desain tokoh yang menggambarkan gerakan tokoh setiap *frame* persegi kecil untuk mempercepat animasi. Biasanya disamakan dengan kecepatan model 3D di *model sheet*.

### 2.3. Tokoh

Menurut Sullivan d.k.k. (2013), tokoh adalah pembawa cerita yang menceritakan tentang kehidupan mereka. Sullivan juga percaya bahwa cerita yang bagus dibutuhkan juga penokohan yang bagus. Tokoh yang bagus adalah tokoh yang dipastikan bisa membawa emosi penonton dengan tokoh mereaksi lingkungan sekitarnya. Sullivan juga memisahkan karakteristik dengan penampilan tokoh dengan alasan tidak adanya perbedaan secara visual. Aspek yang terpenting bahwa penonton bisa langsung mengetahui tokoh jika diberi berbagai karakteristik yang bisa mendorong tokoh untuk mencapai tujuannya. Dengan diberi karakteristik yang cukup kuat, penonton bisa penasaran sampai akhir cerita.

Peran tokoh di suatu cerita bisa saja beragam-ragam, ada yang menjadi tokoh utama ada juga yang menjadi tokoh pendukung tanpa diberi pertumbuhan yang jelas. Sullivan mengatakan bahwa tokoh utama harus diberi sejarah yang jelas agar kita mengetahui bahwa tokoh memiliki beragam keuntungn, kekurangan dan reaksi terhadap interaksi dengan orang yang disebutnya adalah *backstory* atau latar belakang tokoh.

Latar belakang tokoh sangat penting karena penonton ingin tahu tentang keberadaan dan kecocokan tokoh dalam sebuah cerita dengan pertanyaan sebagai berikut:

1. Posisi tokoh dalam membuat sebuah keputusan dalam sebuah konflik. Paul Lester Martin dalam bukunya *Visual Communication: Images with Messages* (2014), dia membagikan menjadi enam macam:

- a. *Categorical Imperative* (memiliki keadilan yang sangat tinggi)
  - b. *Utilitarianism* (mengorbankan satu demi mementingkan orang lain).
  - c. *Hedonism* (hanya untuk bersenang-senang saja)
  - d. *Golden Mean* (menjadi mediasi di antara konflik untuk mencapai kedamaian).
  - e. *Golden Rule* (membantu satu sama lain).
  - f. *Veil of Ignorance* (semua terlihat sama).
2. Dominasi emosi atau logic.
  3. Kekuatannya dalam yang membantu dalam mengatasi suatu konflik.
  4. Kekurangannya.
  5. Bagaimana tokoh melihat dirinya.
  6. Bagaimana tokoh melihat orang lain.
  7. Rahasia terbesar tokoh
  8. Apa yang tokoh inginkan.
  9. Sejauh mana tokoh melakukannya untuk mencapai tujuannya.
  10. Tokoh mempelajari apa saja dalam konflik tersebut.

Pertanyaan ini lalu disebut *character profile* atau profil tokoh yang disesuaikan dengan cerita dan konflik yang ada. Namun Sullivan mengingatkan bahwa profil ini bukanlah hasil akhir yang akan dibawa ke dalam sebuah cerita dan profil ini hanya membantu memudahkan tokoh untuk bereaksi terhadap situasi yang terjadi.

Jika dibuat dua tokoh atau lebih, pertanyaan tambahan akan ditambahkan:

1. Hubungan antar tokoh ketika bertemu.
2. Status tokoh dalam satu tempat.
3. Apa yang mereka mau dari lawannya sehingga terjadi konflik.
4. Tentang cerita itu sendiri.

Sementara Tillman (2011) memberi pertanyaan sebelum menggambar suatu tokoh karena penonton akan menanyakan ke kita untuk menjawabnya:

1. *Who?*

Siapa tokoh yang ditanya? Siapa yang dibicarakan?

2. *What?*

Apa yang tokoh lakukan dalam suatu cerita?

3. *When?*

Kapan cerita itu ditempatkan?

4. *Where?*

Dimana cerita itu ditempatkan?

5. *Why?*

Kenapa tokoh sangat termotivasi apa yang dia lakukan dalam cerita? (Biasanya merupakan cerita tokoh itu sendiri dimana sangat berpengaruh bagaimana perilaku dan berpakaian suatu tokoh.)

6. *How?*

Bagaimana tokoh melakukannya? Kadang bisa disamakan dengan “kenapa?”

Pertanyaan di atas sudah meliputi semua apa yang dibicarakan. Namun Tillman mengingatkan bahwa kualitas gambar jika tidak menjawab pertanyaan tersebut karena penonton ingin tahu lebih dalam tentang tokoh yang kita gambar.

### **2.3.1. *Three Dimensional Character***

*Three dimensional character* atau tiga dimensi tokoh adalah tiga lapis yang dibuat oleh Lajos Egri (2009) dalam bukunya *The Art of Dramatic Writing* yang disebut sebagai *bone structure*. *Bone Structure* adalah tiga lapisan yang saling terkait satu sama lain yaitu fisiologi, sosiologi dan psikologi secara berurutan.

#### **2.3.1.1. Fisiologi**

Aspek yang menekankan pada visual fisik tokoh secara dilihat dari luar, meskipun kurang detail sekalipun. Setiap manusia memiliki berbagai

fisik yang berbeda – beda. Fisik dipengaruhi oleh beberapa peristiwa yang bisa mempengaruhi bentuk fisik, fisik juga akan mempengaruhi psikologi.

Aspek-aspek psikologi adalah sebagai berikut:

- Jenis kelamin
- Usia
- Tinggi dan berat badan
- Warna
- Postur tubuh
- Penampilan
- Kelainan
- Kelas sosial

#### **2.3.1.2. Psikologi**

Psikologis merupakan karakteristik dari tokoh tersebut. Dalam *bone structure*, psikologi adalah gabungan dari fisiologi dan sosiologi. Gabungan ini bisa memotivasi tokoh untuk melakukan sesuatu. Aspek- aspek psikologi yaitu:

- Kehidupan moral
- Ambisi
- Kendala

- Temperamen
- Reaksi tentang hidup
- Komplexitas
- Peran sosial
- Bakat
- Kualitas

#### **2.3.1.3. Sosiologi**

Sosiologi bagaimana tokoh tersebut bersosialisasi dengan orang lain sekaligus menggambarkan kehidupannya. Sosiologis terbagi menjadi 4 demografi yaitu:

##### **a. Pekerjaan**

Pekerjaan bisa terbilang sebagai salah satu dalam meningkatkan kelas sosial. Dalam satu pekerjaan bisa menghasilkan tergantung laba perusahaan, dengan hasil bisa untung bisa rugi. Pekerjaan juga meningkatkan ekonomi dalam suatu keluarga.

##### **b. Keluarga**

Keluarga merupakan bagian penting untuk memberi jalan atau membukakan jalan-jalan lain dari tokoh.

##### **c. Tempat Tinggal**

Karena terpengaruh oleh ekonomi, tempat tinggal bisa mempengaruhi tokoh tokoh tersebut.

d. Ekonomi

Mengukur dasarnya kaya miskinnya dari segi pekerjaan maupun tempat tinggal. Ekonomi sangat dipengaruhi oleh peristiwa- peristiwa yang bisa mengubah kehidupan tokoh.

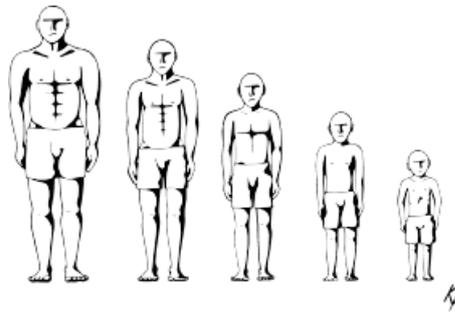
Egri juga menambahkan aspek-aspek sosiologi:

- Kelas
- Pekerjaan
- Pendidikan
- Kehidupan rumah
- Agama
- Ras
- Tempat sosial
- Hubungan politik
- Hobi

#### **2.4. Anatomi Tubuh**

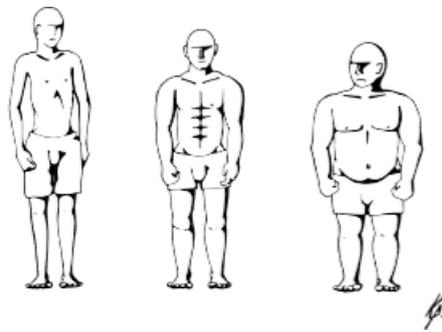
Penggunaan ukuran kepala pada tinggi tubuh sangatlah penting untuk faktor umur dan peran apa yang dimainkan. Ukuran kepala ini digunakan juga untuk tangan, kaki, dada dan bagian tubuh lainnya sebagai observasi. Ada tokoh yang melewati pembatasan realitis proporsi tubuh untuk mendapatkan kesan yang diinginkan sesuai dengan genre cerita yang ada (Sloan, 2015). Ideal tinggi badan orang dewasa sekitar delapan kepala namun kenyataannya adalah tujuh setengah kepala,

tapi untuk lebih mudah menghitungnya maka digunakanlah ukuran delapan kepala. Yang ideal lainnya adalah remaja dengan ukuran tujuh kepala, anak-anak diantara lima sampai enam kepala dan balita berukuran empat kepala.

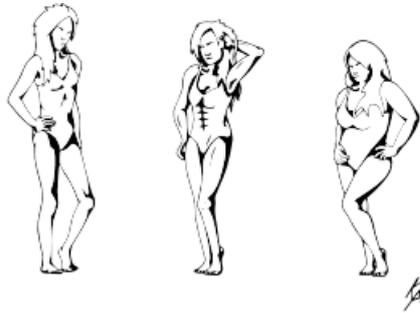


Gambar 2.4. Proporsi Tubuh pada Umumnya  
(Sloan, 2015)

Menentukan tipe tubuh berdasarkan otot dan lemak disebut *somatotypes*. Tipe tubuh ini mempengaruhi pada tokoh yang ditentukan lewat perilakunya sehari-hari dengan berikut:



Gambar 2.5. Bentuk Tipe Badan Pria  
(Sloan, 2015)

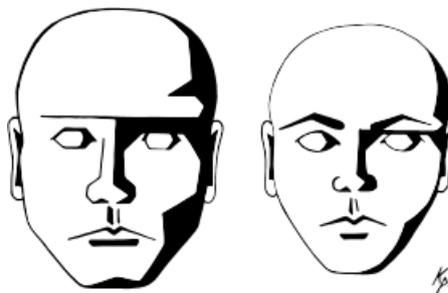


Gambar 2.6. Bentuk Tipe Badan Wanita  
(Sloan, 2015)

1. *Ectomorphs*: Tipe badan kurus yang memiliki tulang kecil dan otot lentur. Kadang juga bahunya kecil dan memiliki sedikit lemak.
2. *Mesomorphs*: Memiliki tulang lebih besar, lebih berotot dan lemak kecil. Biasanya dimiliki oleh para atletik olahraga.
3. *Endomorphs*: Lebih pendek dan bulat karena memiliki banyak lemak daripada otot.

Dari semua tipe tubuh diatas, banyak artis yang mengabungkan lebih dari dua tipe tubuh tergantung pada karakteristik tokoh tersebut (Sloan, 2015).

Hormon bisa membuat perbedaan bentuk tubuh dan wajah yang bisa menurun ke generasi-generasi berikutnya. Saat ini ada dua hormon biologi, maskulin (lebih banyak testosterone) dan feminim (lebih banyak estrogen):



Gambar 2.7. Contoh Perbedaan Wajah Pria (kiri) dan Wanita (kanan)  
(Sloan, 2015)

1. Tubuh maskulin

Testosterone berfungsi sebagai pembangunan tulang dan otot dimana menghasilkan perluasan tulang rusuk dan bahu, akibatnya menjadi besar dan berat. Karena pria lebih banyak testosterone dibandingkan dengan wanita, pertumbuhannya bisa lebih cepat. Lemak di dalam tubuh akan ditaruh di sekitar punggung dan perut.

2. Wajah maskulin

Testosterone juga membuat tulang wajah menjadi lebih kotak sehingga lebih lebar.

3. Tubuh feminim

Berlawanan dengan testosterone, estrogen lebih menyimpan lemak di pinggal, pantat, paha dan dada. Estrogen juga terjadi pelebaran pinggal. Namun pada saat memasuki masa tua, semua distribusi lemak akan ditaruh di punggung dan perut.

4. Wajah feminim

Tulang wajah lebih bulat dan kecil karena kurangnya testosterone sehingga tidak ada perbedaan di setiap pertumbuhan.

Tidak semua karakteristik didasarkan oleh hormon meskipun dipengaruhi stereotipe gender pada masyarakat umumnya (Sloan, 2015).

Penampilan fisik bisa mempengaruhi atraktif (faktor utama dalam menilai penampilan), kesehatan (kondisi tubuh di cerita) dan umur (d disesuaikan dengan cerita) (Sloan, 2015).

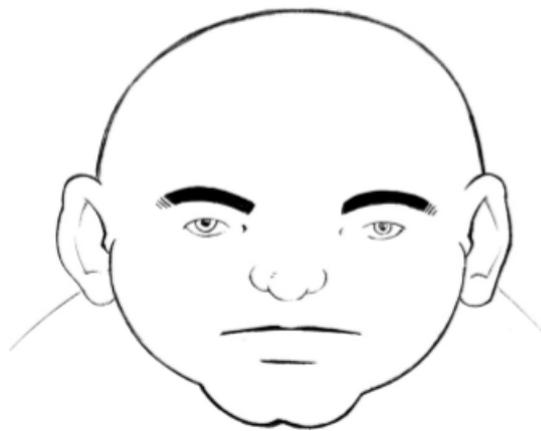
## 2.5. Bentuk

Setiap tubuh manusia memiliki bentuk-bentuk dasar yang bervariasi agar tidak monoton. Namun, bentuk-bentuk tubuh juga harus diberi dinamis untuk memberi lengkungan supaya tidak kaku (Bancroft, 2006).

Pada umumnya, ada tiga bentuk dasar (Tillman, 2011):

### 1. Lingkaran

Diartikan dengan keceriaan. Biasanya digunakan pada protagonis atau tipe-tipe jenaka. Lingkaran ini juga digunakan pada anak-anak dan wanita. Arti dari bentuk lingkaran adalah kelengkapan, elegan, kekanak-kanakkan, perlindungan, kenyamanan dan energik.



Gambar 2.8. Wajah Lingkaran  
(Tillman, 2011)

Selalu diasosiasikan dengan konflik. Kebanyakan tokoh antagonis menggunakan tipe wajah ini. Arti dari segitiga adalah agresif, energik, konflik dan manipulatif. Segitiga menurut Sloan (2015) memiliki dua macam, jika segitiga menuju ke langit berarti keseimbangan dan

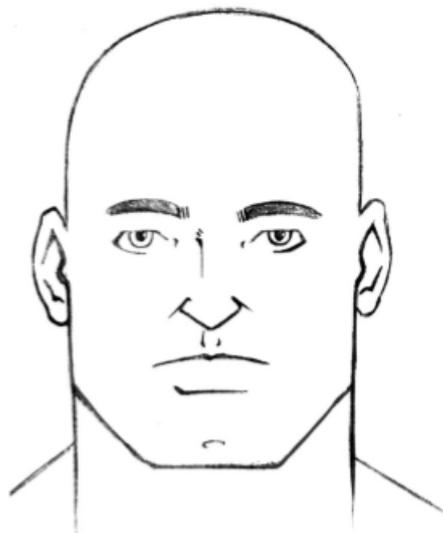
kekuatan. Tapi akan menjadi tidak seimbang apabila setiga menuju ke tanah.



Gambar 2.9. Wajah Segitiga

(Tillman, 2011)

Kotak yang digunakan untuk tokoh protagonis pria yang maskulin. Kotak disini berarti keseimbangan, kejujuran dan maskulin.



Gambar 2.10. Wajah Persegi

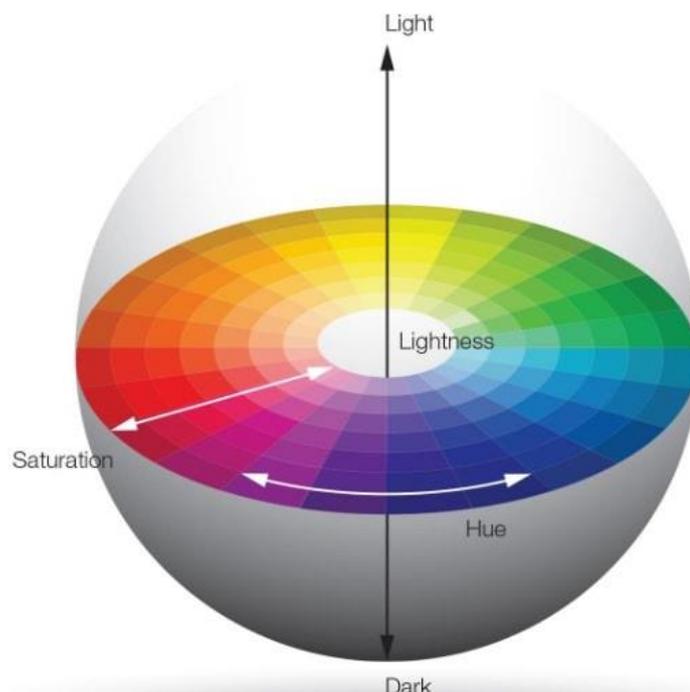
(Tillman, 2011)

Bentuk tidak hanya digambarkan untuk menunjukkan sikap seseorang, tapi bentuk yang terpenting adalah agar bisa terlihat nyaman saat melakukan aksi. Jika satu bentuk tidak berfungsi hancur sudah animasinya (Beiman, 2017).

## 2.6. Warna

Eiseman (2017) mengutip teori warna dari Isaac Newton hanya dari sebuah prima yang memunculkan dari cahaya ke berbagai warna. Cahaya pada umumnya tidak berwarna, tetapi warna hanya menggantikan cahaya tersebut. Warna tersebut lalu muncul berbagai warna yang disebut warna kompleks oleh Moses Horris. Warna kompleks merupakan campuran dari tiga warna dasar (merah, kuning dan biru).

Sekarang penulis akan membahas tentang warna oleh Eiseman.



Gambar 2.11. Komponen Warna  
(Eiseman, 2017)

### 1. *Hue*

Sinonim warna yang dikenal sebagai warna lain. *Hue* dibagi menjadi dua yaitu *chromatic* dan *achromatic*. *Chromatic* terdiri dari warna merah, kuning, biru, hijau, jingga dan ungu. Sementara *achromatic* terdiri dari warna natural yaitu hitam, putih, abu-abu yang disebut “tanpa warna”. Meskipun perbedaan warna dari sisi visual dan psikologi diperlakukan sama sebagai warna.

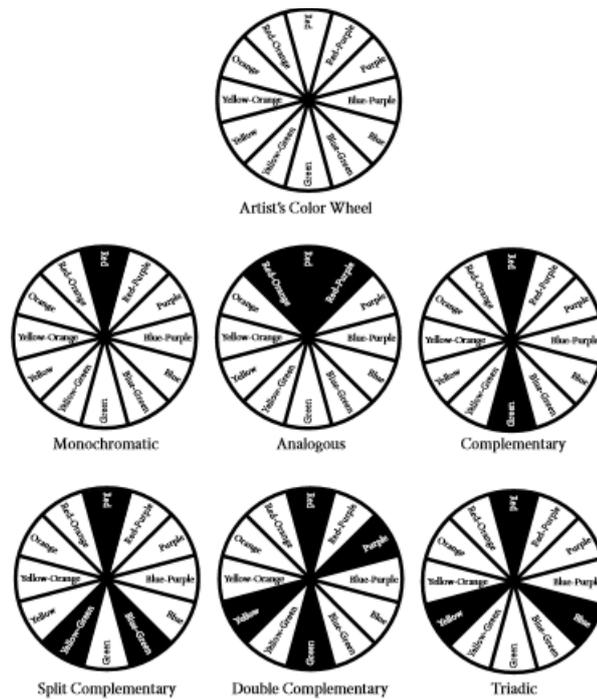
### 2. *Value*

Menentukan terang gelapnya suatu warna. Warna dengan *value* yang tinggi disebut percahayaan sementara *value* rendah disebut bayangan. Pengaturan kontrasnya gelap terangnya suatu warna sangat terbatas namun bisa membuat berbagai macam warna.

### 3. *Saturation*

Warna yang menentukan intensitas antara warna padat dan warna abu- abu. Warna padat melambangkan intensitas dan solid dan warna abu-abu melambangkan kelembutan dan netural.

Di antara semua komponen warna dasar, warna apapun digabungkan untuk menciptakan paduan warna dengan skema berikut (Sloan,2015):



Gambar 2.12. Skema Warna  
(Sloan, 2015)

1. *Monochromatic*

Penggunaan satu warna saja. Skema ini meskipun tidak natural, namun sebenarnya skema ini digunakan agar mudah dikaitkan dengan tokoh tertentu.

2. *Analogous*

Campuran warna yang berdekatan satu sama lain. Biasanya didominasi oleh warna di tengah yang bertujuan untuk menciptakan keharmonisan dalam memilih satu warna saja.

3. *Complementary*

Pemilihan dua warna secara berlawanan dalam sudut teori warna untuk menciptakan keseimbangan. Secara pratikal, warna ini digunakan untuk

memperlihatkan tingginya dinamis dan lebih terlihat. Biasanya warna ini digunakan dalam komik.

#### 4. *Slip Complementary*

Campuran yang lebih kompleks dari campuran warna *complementary*. Apabila warna atas adalah dominan, warna di bawah terlihat “terpisah”. Hal ini untuk mengurangi padatnya warna ketika memberi kesan yang rumit.

#### 5. *Double Complementary*

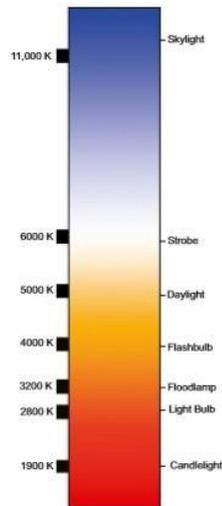
Pemilihan empat warna secara terpisah. Berbeda dengan campuran-campuran warna *complementary* sebelumnya, empat warna ini tidak bisa digunakan secara bersamaan karena akan berkesan bertabrakkan. Maka, banyak desain tokoh menggunakan warna ini pada dua tokoh untuk menciptakan peran yang berlawanan. *Double complementary* disebut juga dengan *tetradic*.

#### 6. *Triadic*

Penggunaan tiga warna untuk menciptakan segitiga. Warna ini sulit digunakan karena ketiga warna tersebut suka bertabrakkan. Ketika memberi kesan cerah dan lebih gaya, sebaiknya ketiga warna ini harus seimbang.

### 2.6.1. Color Temperature

*Color Temperature* atau suhu warna biasanya diukur percahayaannya lewat pengukuran suhu Kelvin yang disebut *Kelvin scale* dengan jarak antara 2.000 K sampai 10.000 K dalam bidang fotografi (Peterson, Schellenberg, 2017).



Gambar 2.13. *Color temperature* dalam Pengukuran Kelvin (Hirsch, Erf, 2011)

Namun dalam seni, biasa menggunakan skema warna yang terbagi menjadi dua jenis yaitu merah, jingga dan kuning di sisi hangat dan hijau, biru dan ungu di sisi dingin. Suhu warna itu relatif jika dibandingkan dengan warna lain dari dua sisi (Kessler, 2012).



Gambar 2.14. *Color temperature* pada skema warna (Eiseman, 2017)

## 2.6.2. Psikologi Warna

Warna menurut Eiseman (2017) biasanya selalu dikaitkan dengan emosi dan perasaan lewat makna warna yang ingin disampaikan. Makna ini bisa ditemukan dari berbagai warna objek yang kita lihat dari sisi budaya, sejarah dan tradisi yang sudah diturunkan sejak zaman nenek moyang.

Hubungan antara warna dan psikologi berasal dari alam tidak sadar secara tiba-tiba yang memunculkan reaksi. Kemudian, reaksi ini menjadi pengalaman dimana kita akan selalu mengingat dan mengkaitkan warna dengan pengalaman.

Tanpa berbicara panjang lebar, penulis akan menjelaskan warna satu per satu (Tillman, 2011):

### 1. Merah

Merah memiliki diasosiasikan dengan api dan darah (Mollica, 2018). Merah juga diartikan dengan kekuatan, cinta, percaya diri dan kerja keras. Namun negatifnya juga diartikan dengan kemarahan, perang dan bahaya.



Gambar 2.15. Merah pada film *American Beauty*  
(Mendes, 1999)

### 2. Kuning

Kuning selalu diartikan dengan perasaan positif senang, bijaksana, kenyamanan dan optimis. Namun dari segi negatif juga diartikan dalam perasaan cemburu, pecundang dan kesakitan.



Gambar 2.16. Kuning pada film *The Life of Pi*  
(Lee, 2012)

### 3. Biru

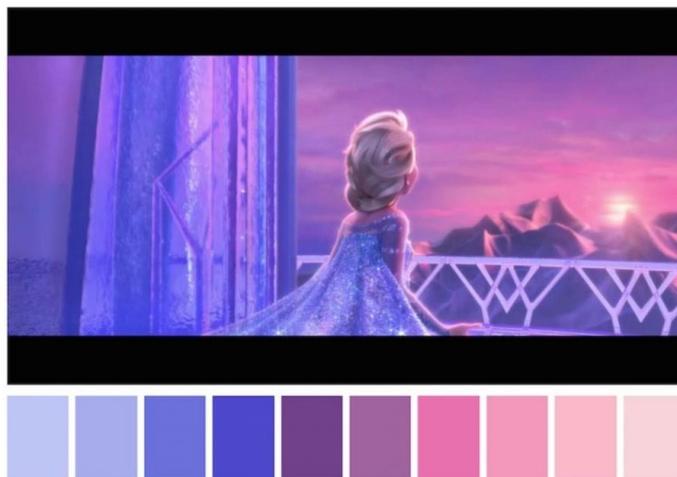
Diasosiasikan dengan air dan udara. Biru melambangkan ketenangan, kepercayaan, loyalitas, penyembuhan, kebenaran, kepintaran, pengertian, kelembutan, pengetahuan, kekuatan dan keseriusan, namun warna yang lebih gelap diartikan dengan dingin dan kesedihan. Biasanya biru selalu diasosikan dalam budaya sebagai warna gender laki-laki.



Gambar 2.17. Biru pada film *Kung Fu Panda*  
(Osborne, Stevenson, 2008)

#### 4. Ungu

Ungu selalu diartikan dengan kemewahan namun juga diartikan dengan misterius, kekayaan, kemegahan, ambisi dan sihir. Ungu juga merupakan gabungan dari merah dan biru.



Gambar 2.18. Ungu pada film *Frozen*  
(Buck, Lee, 2013)

#### 5. Hijau

Selalu diasosiasikan dengan alam. Alasan asosiasi ini karena untuk menjaga keharmonisan sehingga selalu diartikan bisa terbuka terhadap

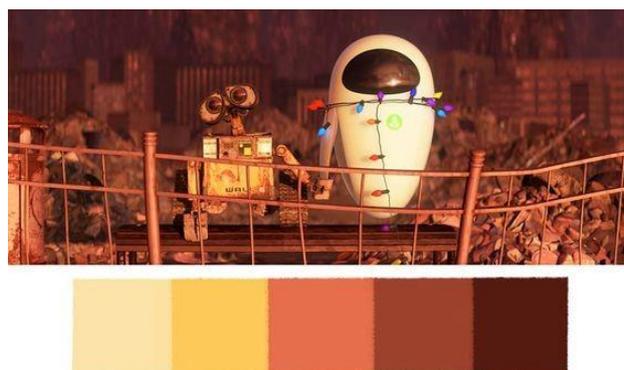
siapapun. Namun negatifnya, bahwa hijau juga selalu disamakan dengan keirian dan sakit.



Gambar 2.19. Hijau pada film *A Bug's Life*  
(Lasseter, 1998)

## 6. Jingga

Gabungan dari wana merah dan kuning. Jingga ini memiliki arti yang hampir sama dengan warna merah. Jingga juga membagi arti warna kuning yang berarti keceriaan, sukses, keniatan, bijak dan keberanian. Tetapi pada umumnya sering diartikan dengan kreativitas.



Gambar 2.20. Jingga pada film *WALL-E*  
(Stanton, 2008)

## 7. Hitam

Hitam selalu diartikan dengan kata misterius. Namun menurut Mollica

(2018), hitam selalu diartikan dengan perlawanan dalam mencapai

apapun. Biasanya orang yang memiliki warna ini tidak mau menyerah dengan segala cara. Sifat inilah yang sering diasosiasikan dengan tokoh antagonis. Namun dibalik semua itu, hitam juga berarti bisa dikatakan elegan.



Gambar 2.21. Hitam pada film *The Nightmare Before Christmas*  
(Selick, 1993)

## 8. Putih

Selalu diartikan dengan suci dan kebaikan. Warna ini bisa dikatakan adalah kesempurnaan karena selalu digunakan oleh orang baik atau orang bijak.



Gambar 2.22. Putih pada film *Under the Skin*  
(Glazer, 2013)

Tillman mengatakan bahwa warna harus dimasukkan makna positif dan negatif. Ukuran positif dan negatif diukur dengan hanya mengganti terang dan gelapnya suatu warna.

## 2.7. *Introvert dan Ekstrovert*

Pada umumnya, *introvert* lebih menyukai dalam menghabiskan waktu sendiri sementara *ekstrovert* lebih suka bersosialisasi dengan orang lain. Namun, karena *introvert* tidak bisa berlama-lama dalam keramaian yang menyebabkan hubungan tidak bisa berjalan dengan baik. Tetapi Kahnweiler (2016) mengatakan bahwa mereka bisa bekerja sama yang disebut dengan *genius opposite*. *Genius opposite* lebih menerima perbedaan untuk mencapai satu tujuan, maka Kahnweiler membuat proses yang disebut proses ABCDE untuk membentuk hubungan yang lebih baik:



Gambar 2.23. Proses ABCDE  
(Kahnweiler, 2016)

1. *Accept the Alien*: Mengerti dan menerima perbedaan satu sama lain.

2. *Bring on the Battles*: Perbedaan pendapat dan mengambil resiko bisa mencapai hasil yang baik.
3. *Cast the Character*: Harus tahu peran masing-masing tidak peduli resikonya.
4. *Destroy the Dislike*: Menghargai satu sama lain.
5. *Each Can't Offer Anything*: Menerima kekurangan masing-masing.

Namun cara ini bisa berakibat fatal apabila salah satunya tidak bisa menerima yang lain, maka haruslah menghindari hal tersebut.

## 2.8. Batik Bali

Menurut Salma d.k.k. (2015), batik merupakan kain dekoratif yang terus berkembang penggunaannya terutama di Bali yang terkenal akan beragam budayanya. Batik di Bali sampai sekarang terus berkembang dengan cara yang masih tradisional dan diwariskan secara turun-temurun. Karenanya munculah motif batik-batik baru dengan pewarnaan alami.

### 1. Motif Jepun Alit



Gambar 2.24. Motif Jepun Alit  
(Salma dkk, 2015)

Inspirasi dari bunga kemboja yang dikenal sebagai *sekar jepun* di Bali yang dibuat secara dekoratif tanpa menambah secara berlebihan. Bunga kemboja terlihat diantara bunga-bunga kecil di antaranya. Motif ini melambangkan rasa syukur atas keindahan alam Bali.

## 2. Motif Jepun Ageng



Gambar 2.25. Motif Jepun Ageng  
(Salma dkk, 2015)

Sama dengan Jepun Alit, tapi perbedaannya bunganya lebih besar karena *ageng* artinya besar dan daunnya dijajarkan mengelilingi bunga sejajar sehingga bunga tersebut adalah sesuatu yang harus dihormati. Maksud dihormati disini bahwa bunga itu menunjukkan keagungan dan keindahan alam Bali. Makna motif juga sama dengan motif jepun alit yaitu bersyukur atas keindahan alam Bali beserta budayanya yang agung.

## 3. Motif Sekar Jagad Bali



Gambar 2.26. Motif Sekar Jagad Bali  
(Salma dkk, 2015)

Terinspirasi dari motif Sekar Jagad di Jawa yang terdiri dari bunga-bunga (sekar) dan flora lainnya di dunia (jagad) yang digabungkan bisa bermakna keindahan dan kecantikan. Sekar jagad juga bisa berarti “*kar jagad*” yang berarti *kar* (peta) dan *jagad* (dunia) yang berarti keragaman di seluruh dunia. Motif Sekar Jagad ditambahkan dengan budaya Bali untuk menambahkan keindahan dan kecantikan panorama Pulau Dewata. Dengan keseluruhan motif ini dapat menarik perhatian orang bahwa kecantikan itu tidak dari luar tapi melihat dari dalamnya juga.

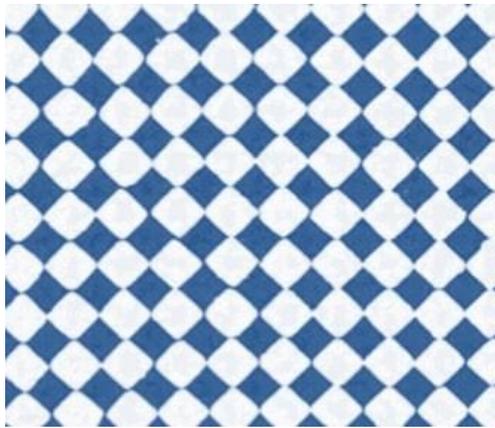
#### 4. Motif Teratai Biji



Gambar 2.27. Motif Teratai Biji  
(Salma dkk, 2015)

Terdiri dari tiga motif utama yaitu teratai, banji dan poleng. Teratai diartikan sebagai bunga yang suci yang menjalani hidup dengan teguh tanpa terganggu oleh nafsu duniawi, banji dikenal juga motif swastika yang berarti kemakmuran dan poleng berarti keseimbangan. Jika digabungkan akan menjadi kesucian, keteraturan dan keseimbangan bagi diri sendiri dan masyarakat sekitar.

#### 5. Motif Poleng Biru



Gambar 2.28. Motif Poleng Biru

(Salma dkk, 2015)

Terinspirasi dari motif poleng kotak-kotak hitam putih yang memiliki makna *rwa bhineda* yang merupakan konsep keseimbangan antara baik dan buruk. Lalu diganti dengan biru untuk menunjukkan keseimbangan harmonis di lingkungan dan menampakan kepribadian kreatif, rajin, komunikatif, bersahabat dan percaya diri.

## 2.9. Orang Bali

Nama Bali diambil dari bahasa Sanskrit *balin* yang berarti kuat. Orang Bali berasal dari suku India Hindu dan orang Jawa dengan campuran sedikit dari Papua

dan Polynesia. Suku ini dipengaruhi oleh agama Hindu dari India yang sampai sekarang masih terlihat pengaruhnya lewat bangunan dan agama (Danver, 2015).

Zaman purba orang Bali berasal dari orang-orang Austronesia yang dikenal dengan kelompok yang saling rukun dan bergotong royong. 16 *jro* membuat *banua* atau *thani* untuk memisahkannya menjadi 16 bagian dengan sistem *hulu apad* yang akan menjadi cikal-bakal desa Bali. Bali asli disebut dengan *Bali Mula* dengan ketuanya yang disebut kelompok *Pasek Bali* (Hidayah, 2015).

Kehidupan orang Bali pada umumnya sangat patuh pada agama dan tradisi yang berupa berbagai hiburan dan ritual. Pekerja keseharian Bali pada umumnya adalah petani, nelayan dan pengrajin tangan. Bisa dilihat juga perumahan mereka yang lurus dari utara (gunung) dan selatan (laut) yang disebut *kaja-kelod* (Barski, 2016). Pada umumnya, orang Bali tergolong baik dan memiliki selera humor yang tinggi, tapi berusaha menjaga *image* mereka saat menghadapi masalah (Morgan, Berkmoes, 2017).

## **2.10. Barista**

Barista merupakan penjaga terakhir dari proses pembuatan kopi yang akan diberikan kepada pengunjung. Barista tidak hanya harus bisa membuat kopi dan memahami tentang pembuatan tetapi memberikan kesan terbaik bagi pengunjung karena rasa terbaik berasal dari pengunjung itu sendiri. Rasa terbaik tercipta dari keunikan setiap kopi yang dibuat agar pengunjung merasakan kenikmatan kopi (Soewondo, 2017).