



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.

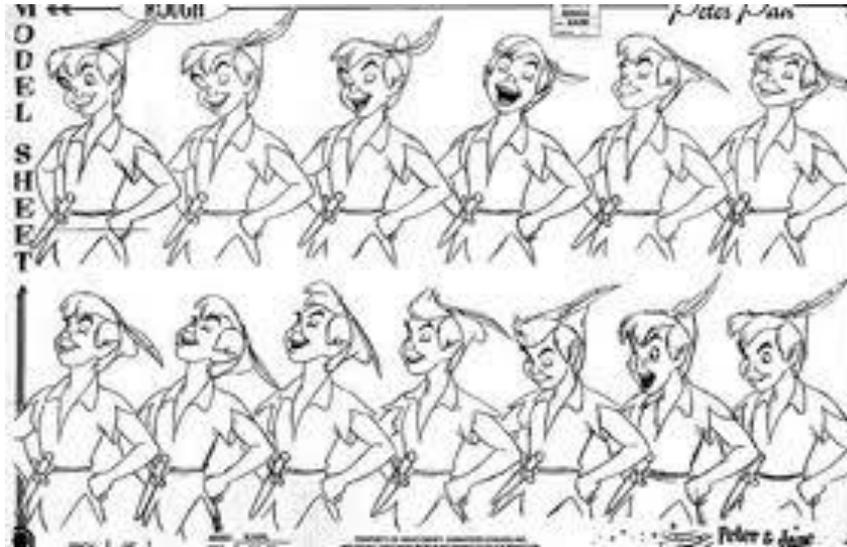
BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Williams (2001) menyatakan bahwa animasi adalah gambar yang bergerak, berbicara, dan berpikir. Dia juga menyatakan dimana animasi juga membutuhkan proses untuk berpikir, digambarkan sesuai dengan pikiran para animator untuk penggambaran yang unik. William menambahkan bahwa animasi bisa merupakan kerja grup, dan 1 orang mengatur semuanya secara kompetitif dan kooperatif untuk mencapai tujuan produksi grup dari awal. Milt Kahl mengatakan bahwa menjadi seorang animator dengan hasil animasi yang terbaik akan menjadi sebuah tantangan yang besar jika tidak memiliki keahlian sebagai seorang juru gambar.

Selby (2013) mengatakan kata animasi berasal dari kata Latin *animare*, yang berarti “memberikan hidup kepada”. Hal ini menunjukkan bahwa ilusi gerakan diberikan kepada benda mati. Animasi pada dasarnya melibatkan penciptaan gambar yang dibuat dalam urutan yang tampaknya bergerak di mata kita. Urutan per satu gambar dikenal juga dengan istilah *frame*. Dengan kecepatan tertentu, gambar itu akan menipu otak kita untuk mempercayai bahwa gambar tersebut bergerak, tetapi kenyataannya gambar tersebut hanya bergerak diantara *frame*. Dalam proses pindahan tersebut, setiap *frame* akan terekam dalam berurutan yang dikenal juga dengan sebutan *sequence*.



Gambar 2.1 Gambar Animasi 2D *Peter Pan*

(Sumber: <http://inklingstudio.typepad.com/chronicles/2007/06/new-forum-to-di.html>)

Proses pembuatan animasi ini menunjukkan bahwa animasi memiliki potensi untuk menjangkau para penonton yang lebih berkembang, dengan cara yang tidak dapat dilakukan oleh film aksi langsung. Cara ini tampaknya dapat membuat yang tidak mungkin menjadi suatu kemungkinan, yaitu potensi untuk berkomunikasi dengan orang muda dan tua, tanpa memandang ras, jenis kelamin, agama, atau kebangsaan. Animasi dapat digambarkan dari cerita yang pernah dibaca atau didengar oleh banyak orang, atau hasil imajinasi seseorang yang ingin dicapai melalui media gambar. Dalam pembuatan kualitas cerita tersebut, harus ada desain yang mewakili kegiatan tersebut seperti struktur cerita umum yang menyajikan tokoh, sumber perselisihan, peningkatan perjuangan, klimaks, dan resolusi.

2.2. Tokoh Desain

Menurut Lundwall (2017), Tokoh ditemukan dalam semua jenis media dan bentuk, dalam semua cerita dan karya naratif. Tokoh adalah peran utama untuk menjalankan sebuah cerita, dan mereka harus didesain sesuai dengan cerita yang diberikan. Membuat tokoh dengan desain yang bagus dan unik menjadi semakin sulit, karena selama bertahun – tahun tokoh mulai bermunculan satu per satu dengan desain yang hampir sama. Membuat tokoh lebih mudah sebelumnya, tetapi membuat tokoh yang menonjol menjadi tugas yang jauh lebih sulit. Dibutuhkan lebih dari sekedar memberi tokoh warna rambut gila dan bekas luka dramatis untuk membuatnya berkesan dan unik untuk semua tokoh lain yang ada. Menciptakan tokoh yang sukses itu sulit, membutuhkan banyak latihan dan penelitian. Tidak akan ada solusi otomatis untuk menghasilkan tokoh, dibutuhkan bakat dan waktu yang panjang untuk bisa mendapatkan hasil yang diinginkan.



Gambar 2.2 Tokoh Desain Ameran

(Sumber: <http://www.bailierosenlund.com/character-design>)

Beni (2014) mengatakan membuat sebuah tokoh yang menarik adalah salah satu spesialis dari perancang tokoh. Ini dilakukan sebagai usaha seorang animator untuk menghidupkan tokoh tersebut. Namun animasi yang bagus tidak bisa dijalankan tanpa tokoh yang menarik, karena walaupun filmnya memiliki animasi yang bagus, tetapi jika tokohnya jelek dan tidak menarik atau aktingnya tidak bagus, maka hal ini menjadi sia - sia. Sama saja dengan kebalikannya, bahwa *acting* atau tokoh yang menarik tidak bisa dijalankan dengan animasi yang kurang bagus.

Haglund (2013) juga mengatakan penciptaan tokoh merupakan bagian yang sangat penting dari setiap proyek. Setiap cerita memiliki satu tokoh atau lebih, namun mereka awalnya tidak ditampilkan sebuah bentuk visual seperti ilustrasi. Setiap tokoh memiliki karakteristik dan deskripsi singkat tentang penampilannya. Ketika penonton mendengarkan ceritanya, mereka mengenal tokohnya dengan menggunakan imajinasi mereka dan memvisualisasikan sesuai dengan imajinasi tersebut.

Saat film tersebut ditonton, seni dalam menceritakan film berubah dan akan membutuhkan perubahan besar dalam tokoh desain. Dalam pengerjaan cerita, karakteristik tokoh juga ikut berkembang lebih lanjut lagi. Tokoh akan dikenalkan dari sudut pandang berbeda – beda, jarak pandang, ekspresi wajar tokoh, dan juga suara dari tokoh. Seorang desainer tokoh mengembangkan sebuah pemahaman mengenai tokoh dalam berbagai macam situasi dan menghubungkan koneksi dengan para penonton. Jika film tersebut dipresentasikan dengan baik dan detail, penonton akan mengurangi penggunaan imajinasi dan menggantikannya dengan analisis.

Tokoh yang baik adalah penceritaan yang baik. Menceritakan kisah tokoh secara visual adalah langkah awal membuat animasi yang efektif. Desain tokoh yang baik harus dibaca secara visual seperti novel, dirinci dalam setiap detail. kemiringan pundak tokoh yang terlalu banyak bekerja dan tangan yang kasar seperti kulit secara visual menyampaikan deskripsi tokoh yang kuat, pekerja keras, dan jujur.

Jika tokoh desain berhasil dibuat, tokoh itu akan lebih dipercaya oleh para penonton bahwa tokoh itu sesuai dengan ekspektasi tokoh desain dari awal. Namun, para penonton pasti tetap mencari kecacatan sekecil apapun yang dapat menghancurkan tokoh dan desainernya. Kecacatan tersebut bisa berupa desain yang kurang menarik, desain tokoh berubah dalam shot yang berbeda- beda tanpa keterangan, dan personality tokoh yang berubah dalam cerita tanpa keterangan.

2.3. Kegunaan Tokoh Desain

Selby (2013) mengatakan bahwa tokoh harus mempunyai sisi yang mudah di ingat oleh para penonton, dimulai dari penampilan tokoh, suara tokoh, kemampuan tokoh, dan tindakan tokoh dalam *scene*. Kegunaan dari faktor ini membuat para penonton lebih melekat dengan cerita yang ingin kita sampaikan melewati tokoh dalam cerita. Jika para penonton mendapatkan rasa antisipasi dari cerita yang kita sampaikan, maka tokoh yang kita buat dalam cerita tersebut berhasil membawa jalan cerita dan infomasinya.

Selby (2013) juga menambahkan tokoh bukan sebuah objek tetap yang tinggal di tempat isolasi, tetapi komponen utama yang membawa aspek lain menjadi hidup dalam produksi. Untuk menghidupkan komponen tersebut, animator

harus mempunyai kekuatan untuk memahami gerakan visual dan konsep desain tokoh sendiri. Komponen ini akan membuat para penonton untuk mengikuti tokoh dalam gerakan, komunikasi, dan aksi dalam dunia sang animator. Semua komponen ini dapat dikembangkan baik jika dipimpin secara efisien.

Mattesi (2008) mengatakan bahwa tokoh adalah sebuah dorongan kekayaan intelektual dalam semua naratif cerita animasi. Dalam proses pembuatan tokoh desain, animator lebih banyak mengambil talenta seni lainnya seperti menari, teater, *mime*, dan lain – lain. Alasan dibalik ini adalah keinginan untuk menunjukkan semua bentuk gerakan yang lebih ekspresif, sehingga animasi yang dibuat lebih berkeaitas dipandangan para penonton. Aspek ini penting untuk dijaga, karena standar yang tinggi ini memungkinkan untuk menghapus fisik dan konsep yang sering digunakan oleh tokoh animasi yang lain. Dari pembuatan tokoh dengan aspek tadi, para penonton akan mulai berinvestasi dan memahami tokoh yang diperkenalkan daripada apa yang mereka pikirkan.

Penelitian adalah langkah pertama dalam proses pembuatan tokoh. Haglund (2012) menunjukkan, bahwa "dalam menulis eksplorasi satu kepribadian ke lingkungan baru, harus membuat beberapa penelitian untuk memastikan bahwa tokoh dan konteksnya masuk akal". Pembuat desain tokoh dan penulis latar belakang tokoh harus tahu apa yang ditulis dan mengumpulkan sebanyak mungkin informasi sebagaimana diperlukan tentang konteks tertentu yang diperlukan untuk desain tokoh untuk mendapatkan tokoh asli yang cocok dengan penulisan ceritanya.

2.3.1. Tri-Dimensional Tokoh

Egri (1965) mengatakan bahwa 3-Dimensional tokoh dapat menemukan fundamental dalam tokoh secara keseluruhan. Dengan bantuan 3-dimensional tokoh, desainer tokoh menjadi lebih mudah untuk memahami fisik tokoh, sosial tokoh, dan psikis tokoh. Tiga aspek ini terdiri dari rancangan:

1. Fisiologi

Aspek yang memahami bentuk fisik tokoh seperti jenis kelaminnya, umur, tinggi, berat badan, warna kulit, mata, dan rambut, serta tanda lahir atau lukanya (jika ada), dan lain – lain.

2. Sosiologis

Aspek lingkungan yang membentuk tokoh dari awal seperti kelas sosial, keturunan, pendidikan, agama, keluarga, dan lain – lainnya.

3. Psikologis

Aspek ini lebih mendalami tokoh tersebut dari sisi kehidupan yang dijalani seumur hidupnya seperti motivasi, masalah, trauma, talenta, penyakit, dan lain – lain.

Cerita yang menarik atau mengharukan tidak akan berhasil jika tokohnya dangkal dan membosankan. Oleh karena itu, pembuatan tokoh harus dilakukan dengan bantuan tri-dimensional tokoh. Desain tokoh yang baik memenuhi tiga persyaratan utama yang harus selalu diingat saat mengerjakan tokoh, yaitu bentuk tokoh, karakteristik tokoh, dan visual tokoh. Tujuan utama dari tiga syarat ini adalah untuk meletakkan koneksi emosional antara pengetahuan dan tokoh. Ini berarti bahwa penonton perlu merasakan sesuatu untuk protagonis, dan tokoh itu harus

membawa mereka dengan cara tertentu. Dari tiga cara itu, para penonton akan tertarik dan bersedia untuk pergi bersama tokoh untuk menjalankan ceritanya.

2.3.2. Bentuk Tokoh

Selby (2013) mengatakan bahwa bentuk tokoh hanya cangkang yang diisi dengan karakteristiknya, dimana bertujuan untuk memberikan tokoh sebuah identitas, kepribadian, dan tujuan. Untuk menarik perhatian penonton terhadap tokoh, penonton harus tertarik untuk mempercayai keseluruhan tampilan dan suasana produksi yang lebih luas. Kontribusi untuk bagian seni dan hiburan terletak pada upaya untuk menggabungkan pengembangan tokoh terperinci, yang menghadirkan tokoh kompleks dalam bentuk tertulis, dengan sarana untuk menampilkannya ke dalam desain visual.



Gambar 2.3 Bentuk – bentuk dalam tokoh

(Sumber: https://www.gamasutra.com/db_area/images/feature/185676/04_Shape_Spectrum.jpg)

Lundwall (2017) mengatakan penggunaan tokoh yang terlihat untuk meningkatkan kepribadian mereka dan apa yang mereka rasakan akan menurunkan kebutuhan dialog panjang tentang hal itu. Mediasi cerita tokoh melalui warna, bentuk, dan pose. Poses adalah cara tokoh disajikan, mood tokoh akan mudah

dibaca dari posenya. Seperti dalam teater, tarian dan seni pertunjukan lainnya, pose melibatkan setiap bagian tubuh.

Menyampaikan pesan atau emosi sangat bergantung pada pose dan siluet. Salah satu bahasa yang paling kuat adalah bahasa tubuh, dan apa yang dikomunikasikan terbaik adalah perasaan. Jadi menggunakan bahasa tubuh yang kuat untuk mengkomunikasikan suasana hati tokoh adalah cara yang baik untuk mengekspresikan kepribadian dan tujuan mereka. Bahasa tubuh yang kuat juga bisa berfungsi sebagai pengganti banyak dialog, seperti mengekspresikan kejutan atau kekecewaan dapat dilakukan dengan mudah melalui bahasa tubuh alih-alih membuat tokoh menjelaskan perasaannya dalam dialog.

Tan (2016) menambahkan bahwa sistem ini juga dikenal dengan istilah *Shape Paradigm*, yaitu mengambil satu bentuk sebagai referensi model utama tokoh. Sistem ini adalah tahap evolusi tokoh yang benar - benar mulai menciptakan kepribadian yang kuat. Sistem ini menggunakan bentuk dasar untuk menentukan kepribadian seseorang. Dalam sistem ini, para animator dan terutama tokoh desainer dapat mengungkapkan bagaimana tokoh tertentu tergambar pada bentuk tertentu. Oleh karena itu, tokoh terbentuk dari bentuk tertentu: lingkaran, segitiga, persegi panjang, persegi, atau coretan. Ada beberapa tokoh dapat menarik dua bentuk yang digabungkan untuk mengungkapkan karakteristiknya lebih luas. Menurut Ekström (2013), bentuk tokoh terdapat 3 bentuk utama yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga.

1. Lingkaran

Lingkaran terlihat lebih ramah dan lebih lembut karena hampir terbentuk seperti bunga, kapas atau batu halus, yang membuat bentuk bulat sesuai untuk tokoh yang seharusnya merasa disukai, ramah dan baik hati. Tokoh dengan bentuk lingkaran dibuat untuk menarik perhatian para penonton, terutama untuk anak – anak.



Gambar 2.4 Mario
(Sumber: Nintendo Super Mario)

2. Persegi

Bentuk kotak mewakili sesuatu yang stabil, kuat, dan andal. tetapi bentuk kotak juga berguna untuk tokoh yang dianggap lembut, nyaman, dan ceroboh. Bentuk ini digunakan rata – rata untuk tokoh yang paling dipercaya seperti pahlawan.



Gambar 2.5 Ralph

(Sumber: Disney: Wreck It Ralph)

3. Segitiga

Bentuk segitiga memiliki bentuk tajam dan tegang saat dilihat. Bentuk ini yang paling sulit berkomunikasi. Segitiga terlihat lebih besar karena sudut lancipnya menambah sudut, membuat penggunaan bentuk ini cocok untuk tokoh antagonis dalam meningkatkan kejahatan tokoh atau memiliki sifat berbahaya.



Gambar 2.6 Maleficent

(Sumber: Disney Sleeping Beauty 1959)

Tokoh desain yang buruk bisa terjadi dari hasil penyalahgunaan atau kurangnya manipulasi bentuk dasar. Ini mungkin menjelaskan mengapa beberapa tokoh tidak mempunyai karakteristik yang sama dengan desainnya. Dalam hal ini, produser mengandalkan aksi dan *script* untuk memperbaiki atau menghindari kesalahan seperti itu. Jika kita mengembangkan tokoh berdasarkan bentuk yang sesuai dengan kepribadian yang dicapai, penonton akan lebih mudah memahami kepribadian tokoh dan meningkatkan keseluruhan cerita.

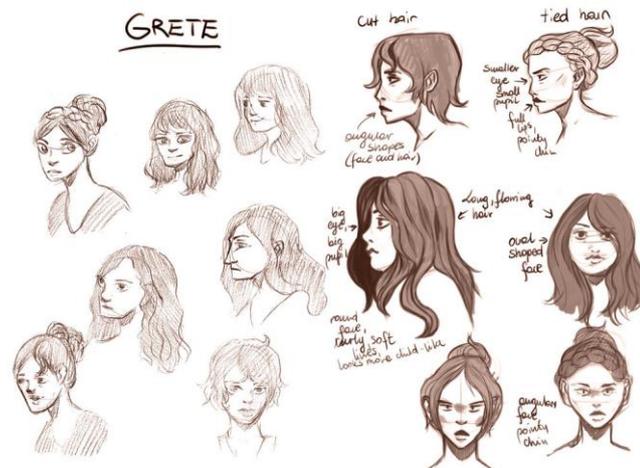
Lundwall (2017) mengatakan bahwa bentuk satu tokoh tunggal memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara visual sendiri, tetapi komunikasi visual menjadi lebih kuat ketika ditempatkan dalam kaitannya dengan tokoh lain: Tokoh kecil yang disandingkan dengan tokoh besar akan membuat mereka tampak lebih besar dan lebih kecil. Saat membuat tokoh lawan, atau tim, penting bahwa mereka terlihat baik bersama dan menciptakan kontras dalam proporsi dan bentuk tubuh adalah mungkin untuk menciptakan visual dan juga mengungkapkan sesuatu tentang kepribadian tokoh.

2.3.3. Visual Tokoh

Ekström (2011) menjelaskan pendekatan desain tokoh yang cukup stereotype lebih bekerja baik di banyak film. Untuk mengambil konsepsi pahlawan versus penjahat ini secara ekstrem, ini dapat digambarkan dengan cara yang sangat abstrak dengan menggunakan bentuk: lingkaran versus segitiga. Stereotip visual ada di semua elemen seni, karena banyak orang berbagi visual yang sama ketika datang ke referensi dan ide seperti warna biru yang sering digunakan untuk warna

langit, merah yang sering digunakan untuk darah, tengkorak menjadi tanda yang paling dikenal sebagai tanda kematian, hijau dikaitkan dengan alam dan sebagainya.

Kadang - kadang bisa sangat efektif bagi seorang seniman untuk mengandalkan ide-ide semacam ini saat membuat desain baru, baik secara eksplisit atau dengan menggunakan petunjuk. Namun, selama sebuah ide dibuat dengan benar untuk penonton, dapat memberikan isyarat visual ataupun makna. Dengan membuat gaya tokoh yang menarik pada konsepsi umum, memungkinkan untuk membuat desain tokoh yang lebih unik dan menarik, yang dapat menghasilkan tokoh yang lebih mengesankan yang meninggalkan kesan yang lebih besar pada penonton.



Gambar 2.7 Berbagai Jenis rambut dalam 1 karakter
(Sumber: deviantart.com/ko-li)

Menurut Haglund (2012), penampilan fisik adalah hal pertama yang paling sering digunakan oleh orang – orang untuk membentuk pendapatan mereka. Hal ini membuat penampilan menjadi arahan awal untuk membentuk sebuah tokoh, dengan cara diprediksi atau melewati interaksi secara langsung. Orang – orang cenderung

memperlakukan orang lain secara berbeda, tergantung pada bagaimana pandangan mereka. Menilai mereka dalam melihat dan membentuk dari latar belakang pribadi, lingkungan sosial, atau komunitas.

Tokoh tidak hanya mengandalkan prinsip saja. Kombinasi yang tersusun dari dua atau bahkan ketiga prinsip dapat menghasilkan penciptaan tokoh yang menakjubkan, menawarkan banyak kemungkinan bagi audiens untuk terhubung dengan mereka. Secara umum juga harus diingat bahwa terlepas dari prinsip-prinsip tokoh yang dipilih, protagonis akan semakin menarik dan menarik, daripada selalu berusaha untuk tetap berada di sisi yang aman. Tokoh bersedia mengambil risiko untuk mewujudkan impian atau rencananya, atau tokoh yang memiliki keberanian untuk memperjuangkan tujuannya, tidak hanya akan memenangkan lebih banyak simpati tetapi juga akan meningkatkan ketegangan dan membuat penonton takut akan dirinya dan kemenangannya.

2.3.3.1. Gaya Visual

Bancroft (2006) mengatakan bahwa perancangan tokoh harus dimulai dengan penampilan dan penggambaran tokoh untuk menjelaskan deskripsi tokoh, atau dikenal juga dengan istilah hirarki tokoh. Hirarki tokoh juga digunakan untuk membatasi *style* penggambaran dalam 6 katagori, yaitu:

1. *Iconic*

Penggambaran tokoh yang sangat sederhana, tidak memiliki banyak detail, tidak terlalu ekspresif, dan terlihat sangat polos sehingga cocok untuk ditonton untuk kalangan anak – anak. Contoh tokoh yang menggunakan gaya *iconic* adalah *Mickey Mouse* dan *Hello Kitty*.



Gambar 2.8 Hello Kitty
(Sumber: Hello Kitty)

2. *Simple*

Penggambaran tokoh ini hampir sama dengan *iconic*, tetapi penggambaran ini lebih ekspresif dalam wajah tokoh. Gaya *simple* sering digunakan untuk membuat tokoh kartun yang ditayangkan dalam televisi. Contoh tokoh yang menggunakan gaya *simple* adalah *Fred Flinstone* dari *The Flinstone* dan *Dexter* dari *Dexter's Laboratory*.



Gambar 2.9 Dexter
(Sumber: Dexter's Laboratory)

3. *Broad*

Penggambaran tokoh ini lebih mengutamakan ekspresif tokoh, berbeda dari gaya *iconic* dan *simple*. Gaya gambar ini umumnya memiliki mulut dan mata yang besar untuk melakukan *exaggeration expression*. Contoh tokoh yang menggunakan gaya *broad* adalah *Roger Rabbit* dari *Who Framed Roger Rabbit*



Gambar 2.10 Roger Rabbit

(Sumber: Who Framed Roger Rabbit)

4. *Comedy Relief*

Tokoh dalam kategori ini memiliki kesamaan dengan *broad* tokoh, perbedaannya hanya dalam penggambaran visual yang tidak menggunakan *exaggeration* untuk mencapai humor yang ditujukan. Contoh tokoh *comedy relief* adalah *Mushu* dari “*Mulan*”.



Gambar 2.11 Mushu

(Sumber: Disney’s *Mulan*)

5. *Lead Character*

Penggambaran tokoh dalam kategori ini menggunakan ekspresi wajah, akting, dan bentuk tubuh yang realistis. Penggambaran ini mengkoneksi tokoh dengan para penonton dari ekspresi dan gerakan yang lebih realistis. Contoh tokoh yang menggunakan *lead character* adalah *Aurora* dari “*Sleeping Beauty*” dan *Cinderella* dari “*Cinderella*”.



Gambar 2.12 Cinderella
(Sumber: Disney's Cinderella)

6. *Realistic*

Penggambaran yang memiliki visual detail dan realistis, dengan unsur penggambaran kartun. Tokoh yang menggunakan gaya *realistic* biasanya digunakan dalam animasi *action*, *2-dimensional*, dan *3-dimensional computer-graphics film*. Contoh tokoh *realistic* adalah *Fiona* dari “*Shrek*” dan *Spider-Man* dari komik “*The Amazing Spider-Man*”



Gambar 2.13 Spider-Man

(Sumber: *The Amazing Spider-Man*)

2.3.3.2. Warna

Menurut Tillman (2011), warna menjadi peran besar dalam menjelaskan tentang tokoh yang dibuat dan cerita yang dibawakan oleh tokoh. Warna sendiri juga bisa menghubungkan tokoh dengan orang yang melihatnya, membuat warna menjadi kunci untuk membuat tokoh yang menarik perhatian para penonton juga.

Warna dibagi menjadi 3 kategori yaitu *primary*, *secondary*, dan *complementary/neutral*. Stone, Adams, dan Morioka (2006) menambahkan bahwa warna juga memiliki makna dalam sisi positif dan negatif, warna yang berperan dalam kategori ini terdiri dari:

1. Merah

Merah adalah warna *primary* yang melambangkan aksi, percaya diri, keberanian, energi, kekuatan, keceriaan, dan cinta untuk sisi positif. Untuk sisi negatif, merah melambangkan keganasan, sadis, revolusi dan marah.



Gambar 2.14 Warna merah

(Sumber: Color Design Workbook hal. 26)

2. Kuning

Kuning adalah warna *primary* yang memiliki sisi positif tentang kecerdasan, kebijaksanaan, optimis, cahaya, dan gembira. Dalam sisi negatif, kuning melambangkan kecemburuan, pengecut, tipuan, dan hati – hati.

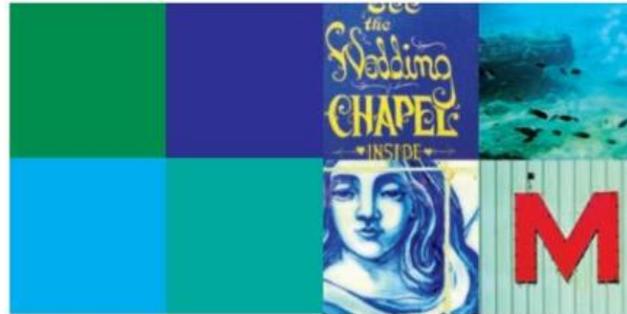


Gambar 2.15 Warna kuning

(Sumber: Color Design Workbook hal. 26)

3. Biru

Biru termasuk warna *primary* juga dengan sisi positif berupa pengetahuan, damai, maskulin, santai, keadilan, dan loyalitas. Sisi negatif warna biru melambangkan depresi, kedinginan, lesu, dan sombong.



Gambar 2.16 Warna biru

(Sumber: Color Design Workbook hal. 26)

4. Hijau

Hijau termasuk kategori *secondary* dengan sisi positif berupa keuangan, pertumbuhan, menyembuhkan, sukses, alam, harmoni, kejujuran, dan masa muda. Sisi negatif dari hijau bisa berupa racun, korosi, pemula, iri, dan keserakahan.



Gambar 2.17 Warna hijau

(Sumber: Color Design Workbook hal. 28)

5. Ungu

Ungu adalah warna *secondary* dengan sisi positif kemewahan, bijak, imajinasi, nobel, kekayaan, inspirasi, dan bangsawan. Sisi negatif dari warna ungu adalah berlebihan, dramatis, kegilaan, dan kekejaman.



Gambar 2.18 Warna ungu

(Sumber: Color Design Workbook hal. 28)

6. Jingga

Jingga adalah warna *secondary* dengan sisi positif kreativitas, keramahan, semangat, keunikan, dan kesehatan. Untuk sisi negatif dari warna jingga adalah kesederhanaan, trendiness, dan kebisingan.

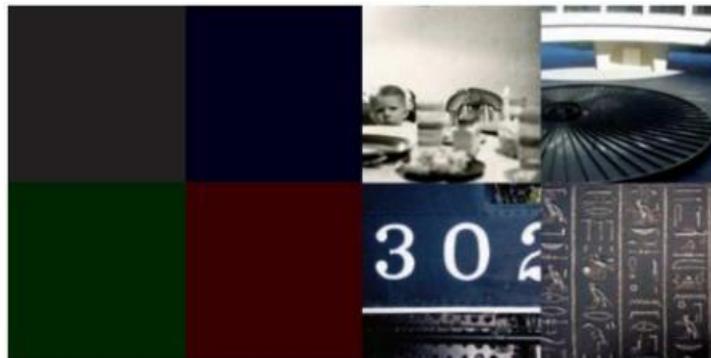


Gambar 2.19 Warna jingga

(Sumber: Color Design Workbook hal. 28)

7. Hitam

Hitam termasuk warna kategori *complementary* dengan sisi positif berupa kekuatan, kewenangan, formal, serius, misterius, gaya, kecanggihan, dan martabat. Sisi negatif dari warna hitam adalah ketakutan, negatifitas, kejahatan, rahasia, ketundukan, kekosongan, dan penyesalan.

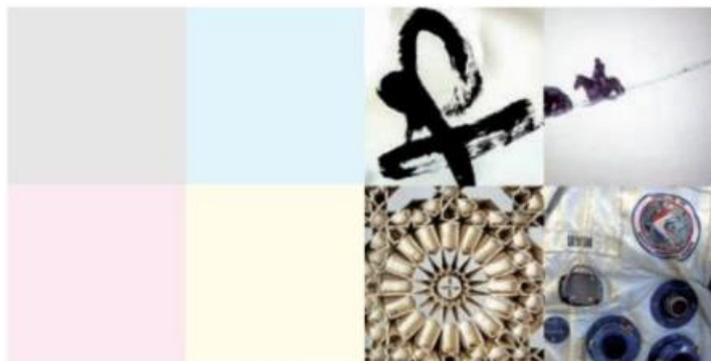


Gambar 2.20 Warna hitam

(Sumber: Color Design Workbook hal. 30)

8. Putih

Putih masuk kategori *complementary* dengan sisi positif yaitu kebaikan, kesempurnaan, pernikahan, kebersihan, kebenaran, kesucian, dan kelembutan. Sisi negatif dari warna putih adalah kerapuhan dan isolasi.



Gambar 2.21 Warna putih

(Sumber: Color Design Workbook hal. 30)

9. Abu – abu

Abu – abu adalah warna *neutral*, tetapi masuk kedalam kategori *complementary* karena warna ini adalah campuran dari warna hitam dan putih. Sisi positif dari warna abu – abu adalah keseimbangan, keamanan, keandalan, kesopanan, kedewasaan, dan kepandaian. Untuk sisi negatif dari warna abu – abu berupa kurang komitmen, ketidakpastian, tua, kesedihan, kebosanan, dan kesuraman.



Gambar 2.22 Warna abu - abu

(Sumber: Color Design Workbook hal. 30)

2.3.4. Watak Tokoh

Walt Disney (Thomas dan Johnston, 1986) mengatakan mencari watak tokoh tidak perlu dibuat untuk membuatnya sangat ikonik, karena cerita yang kita sampaikan adalah watak tokoh itu sendiri. Mencari watak untuk tokoh dapat dilihat dari situasi apa pun, sehingga semua pertimbangan tentang mencari watak tokoh bisa didapatkan secara otomatis. Dari awal, karakter harus nyata baginya dan kehadirannya bersifat khusus. Sebagai manusia, kita memiliki banyak emosi dalam situasi tertentu. Mengekspresikan emosi kita membuat tokoh kita hidup dan orang lain dapat melihatnya untuk menganalisisnya.

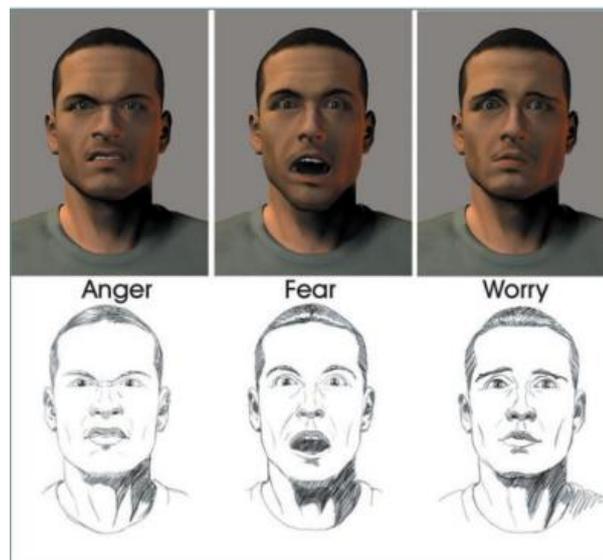
Ketika mencari watak tokoh dengan penuh kepribadian atau ekspresi, cara pertama yang dilakukan oleh Disney adalah menjadi karakter tersebut dari cara berjalan, berbicara, dan tingkah lakunya. Menurut Thomas dan Johnston, perilaku yang dilakukan oleh Disney membuat mereka senang melihat dan menonton aktingnya. Tokoh dan gaya bicara juga bisa berubah dalam suatu peristiwa tertentu,



Gambar 2.23 Walt Disney akting dalam pengerjaan *Snow White and The Seven Dwarfs*
(Sumber: <https://www.quora.com/How-involved-was-Walt-Disney-in-Snow-White-and-the-Seven-Dwarfs>)

contohnya seperti saat berbicara dengan orang yang kita kenal dan dengan orang yang baru kita kenal. Jika kita berbicara dengan orang yang kita kenal, kita selalu sapa mereka dengan nada santai, menggunakan bahasa yang sering kita pakai sehari – hari bahkan bercanda sedikit, dan raut muka lebih santai. Tetapi ketika kita berbicara dengan orang yang kita baru kenal, gaya bicara kita berubah menjadi lebih sopan, menyapa mereka dengan sopan, dan raut muka kita ramah.

Untuk menunjukkan watak tokoh lebih mendalam, ekspresi muka menjadi penunjuk utama dalam menunjukkan tokoh dan emosi. Pardew (2007) mengatakan bahwa ekspresi muka sering digunakan untuk menggambarkan emosional kita secara fisik. Raut muka dari alis, kerutan dahi, mulut, dan mata menjadi penggambaran utama; seperti tensi di antara mata dan dahi ke bawah untuk ekspresi marah. Tensi dahi ke atas dan pupil mata membesar dengan mulut terbuka untuk ekspresi takut. Untuk ekspresi khawatir, lebih mirip dengan campur antar ekspresi marah dan takut, hanya lebih halus.



Gambar 2.24 Ekspresi muka dalam berbagai jenis emosi
(Sumber: *Figure drawing with virtual models* hal. 88)

2.4. Profesi *freelance*

Menurut Kazi (2014), *freelance* adalah orang kontraktor independent yang bekerja sendiri tanpa ada kontrak panjang. *Freelance* dikenal juga sebagai orang yang memberi sebuah pelayanan sementara, biasanya dipanggil oleh perusahaan kecil untuk menyelesaikan pekerjaannya dengan kontrak sementara, klien, atau permintaan personal dari orang lain. Pekerjaan *freelance* dapat menawarkan sejumlah keuntungan bagi individu, termasuk waktu kerja fleksibel, kemandirian, variasi, dan beberapa pengurangan pajak. Namun, sisi buruk dari pekerjaan *freelance* bisa menjadi kerugian di lambat hari seperti resiko dalam transaksi bisnis, membayar pajak wirausaha, tanggung jawab pribadi cakupan keuangan untuk asuransi kesehatan, cacat, dan pensiun.

Pekerjaan *freelance* bisa bermacam – macam dari jurusan pekerjaannya. Menurut oDesk.com, terdapat 9 jenis jurusan pekerjaan yang cocok diambil sebagai *freelance* yaitu pengembangan web, pengembangan perangkat lunak, sistem jaringan & informasi, penulisan & penerjemah, dukungan administratif, desain & multimedia, layanan pelanggan, penjualan & pemasaran, dan layanan bisnis.

2.5. Kehamilan

Hanretty (2010) mengatakan bahwa kehamilan adalah proses reproduksi keturunan fertilitasi janin dalam rahim wanita, berkembang dalam rahim selama 9 bulan atau dikenal juga dengan istilah trisemester (3 semester). Trisemester kehamilan dibagi menjadi 3 waktu yaitu semester pertama dari bulan 1 sampai bulan 3, semester kedua dari bulan 4 sampai bulan 6, dan semester terakhir dari bulan 7 sampai bulan 9. Wanita yang sedang menjalani masa kehamilan akan mengalami perubahan

dalam fisik tubuh dan reproduksi organ lainnya. Perubahan fisik tubuh meliputi seperti pembesaran dada, perut, pinggul, penambahan berat badan. Untuk perubahan dari sisi organ bisa terdiri dari kekurangan energi dalam otot, metabolisme yang lambat, gula darah tinggi, volume paru – paru berkurang, volume darah dalam tubuh bertambah, volume air urine dalam sistem ginjal dan saluran kemih bertambah, dan lain – lain.

Selama wanita sedang hamil, mereka rentan terkena penyakit - penyakit umum seperti muntah – muntah pada awal trisemester yang dikenal juga dengan *morning sickness*. Pada semester berikutnya, wanita hamil akan rentan terhadap penyakit lain – lainnya seperti anemia, diabetes, infeksi saluran kemih, penyumbatan saluran vena, penyakit jantung, ginjal kronik, dan epilepsy. Penyakit yang fatal untuk wanita hamil adalah penyumbatan saluran vena, penyakit jantung dan ginjal kronik. Penyakit tersebut dapat pertumbuhan janin yang terhambat, masih bisa diselamatkan jika ditangani dengan cepat; atau pengembangan janin berhenti berkembang, beralih untuk melakukan eliminasi kehamilan karena alasan medis tertentu. Tanda – tanda penyakit ini bisa tersamar dari penyakit umum yang didapatkan dari trisemester seperti penyumbatan saluran vena dari gula darah tinggi dan volume darah bertambah, gagal ginjal dari penambahan volume air urine dan hipertensi, dan penyakit jantung bisa tersamar dari keturunan, diabetes, dan lain – lain.

2.6. Penyakit ginjal

Menurut Arora (2019), penyakit ginjal adalah istilah yang mencakup semua derajat penurunan fungsi ginjal, dari kerusakan - resiko melalui gagal ginjal kronis ringan, sedang, dan berat. Penyakit ginjal terbagi dari beberapa tahap, tahap 1, 2, 3a, 3b, 4, dan 5. Tahap 1 adalah penyakit ginjal yang masih normal dan dapat disembuhkan cepat dan efektif, tahap 2 adalah tahap kerusakan ginjal ringan, tahap 3a – 3b adalah tahap kerusakan ginjal sedang dan harus konsultasi ke dokter secepat mungkin, tahap 4 untuk tahap kerusakan ginjal parah dan harus melakukan perawatan medical secepat mungkin, terakhir adalah tahap 5 gagal ginjal dan harus melakukan transplant ginjal secepat mungkin.

Tanda – tanda penyakit ginjal susah diketahui untuk tahap 1-3, tetapi tanda – tanda mulai terlihat jika pasien masuk ke tahap 4-5 dalam kerusakan ginjal. Tanda awal yang didapatkan adalah kelemahan otot, penurunan berat badan, dan malnutrisi protein. Tanda akhir yang didapatkan bisa berupa manifestasi kulit, diare, muntah, mausea, urine berdarah, coma, dan kematian jika tidak ditanggulangi secepat mungkin.