



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

2.

Animasi yang memiliki definisi “menyalurkan kehidupan” mengacu pada terjemahan kata latin “*animare*” (Wells, 2013). Menurut Williams (2001), animasi merupakan sekumpulan gambar diam yang menciptakan ilusi pergerakan jika disusun secara berangkai. Ilusi pergerakan ini terjadi karena adanya prinsip “*the persistence of vision*”. Roget (seperti dikutip dalam Williams, 2001, hlm. 13) menyatakan bahwa “*the persistence of vision*” merupakan sebuah prinsip di mana indera penglihatan kita akan mempertahankan bentuk gambar yang telah dilihat untuk sementara waktu. Sehingga mata kita menciptakan ilusi gambar bergerak yang saling bersambung secara tidak langsung. Prinsip ini diaplikasikan ke dalam beberapa alat ilusi optik, seperti *Thaumatrope*, *Zoetrope*, dan *Flip Book* (Trazzare, 2013).

Konsep animasi sudah muncul sejak zaman dahulu, bahkan sebelum Roget memperkenalkan prinsip “*the persistence of vision*”. Manusia pada zaman purba menggambarkan binatang dengan kaki yang banyak di dinding gua agar dapat menunjukkan ilusi pergerakan. Konsep yang sama juga digunakan Mesir Kuno pada 1600 tahun SM. Firaun Rameses II membangun sebuah kuil yang berisi 110 pilar di mana setiap pilar menggambarkan sosok dewi Isis yang menunjukkan ilusi pergerakan. Berbeda dengan Mesir Kuno, Yunani Kuno menunjukkan ilusi

pergerakan melalui guci keramik yang menggambarkan tokoh yang bergerak (Williams, 2001).



Gambar 2.1. Lukisan Gua Altamira

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/31/Altamira%2C_boar.JPG)

Animasi menciptakan ilusi yang dapat menunjukkan pergerakan pada garis serta bentuk yang mati. Berbeda dengan film yang menangkap objek nyata secara fotografi, ilusi pergerakan animasi tercipta melalui *frame-by-frame* yang digambar menggunakan tangan (Wells, 2013). McClaren (seperti yang dikutip dalam Wells, 2013, hlm. 10) menyatakan animasi merupakan sebuah seni menggambar suatu pergerakan. Animasi berfokus menciptakan pergerakan pada bentuk mati yang tidak dapat dicapai oleh film. Menurut Svankmajer (seperti yang dikutip dalam Wells, 2013, hlm. 11), animasi menciptakan dimensi baru yang menentang realita. Animasi dapat mengubah persepsi kita mengenai realita, pandangan mengenai ruang dan waktu, serta memberikan bentuk mati suatu pergerakan yang dinamis (hlm. 11).

2.1.1. Animasi 2D

Dua dimensi (2D) dalam pengertian seni rupa merupakan dimensi yang berbidang datar di mana bidang datar tersebut hanya terdiri dari panjang dan lebar. Namun yang menarik adalah seni dua dimensi dapat memberikan ilusi ruang seakan ia memiliki kedalaman seperti layaknya seni tiga dimensi (3D) (Ocvirk, Stinson, Wigg, Bone, & Cayton, 2014). Maka dari itu, dapat didefinisikan bahwa animasi dua dimensi (2D) merupakan animasi yang memiliki dimensi bidang datar yang dapat memberikan ilusi ruang seakan ia memiliki kedalaman. Animasi 2D dibagi menjadi 2 bentuk, yaitu *traditional animation* dan *digital animation / CGI (Computer Generated Images)*. *Traditional animation* merupakan proses pembuatan animasi 2D dengan cara tradisional. *Traditional animation* menggunakan media kertas untuk menggambar pergerakan kemudian diwarnai dengan cat akrilik. Setelah proses penggambaran dan pewarnaan selesai, animator akan merekam pergantian tiap kertas/ *frame* menggunakan kamera film. *Digital animation* merupakan proses pembuatan animasi 2D dengan menggunakan komputer. *Digital animation* melakukan proses *scanning* agar dapat mendigitalkan gambar animasi tradisional. Proses komposisi *digital animation* juga dilakukan di komputer, berbeda dengan *tradisional animation* yang dilakukan secara manual (Davis, 2006, hlm. 19).



Gambar 2.2. Traditional animation

(<http://i0.wp.com/www.cgmeetup.net/home/wp-content/uploads/2013/12/The-Bear-and-The-Hare-Behind-the-2D-Traditional-Animation-1.jpg>)



Gambar 2.3. Digital animation

(https://www.straight.com/files/v3/styles/gd_large/public/images/19/01/cap_u_vfx_2.jpg?itok=H9VQpK4W)

2.1.2. Tahapan Produksi Animasi 2D

Tahapan produksi animasi 2D merupakan hal yang penting dalam proses menciptakan suatu karya animasi 2D. Pembentukan tahapan produksi animasi 2D berguna sebagai kerangka perencanaan dalam menciptakan animasi 2D. Tahapan

produksi animasi 2D juga berguna untuk menata proses pembuatan animasi 2D agar berjalan dengan terstruktur. Tahapan produksi idealnya terdiri dari 3 tahap, yaitu: *preproduction*, *production*, dan *postproduction* (Winder, 2013).

1. *Preproduction*

Preproduction merupakan tahap awal dalam menciptakan sebuah animasi 2D. Tahap ini merupakan tahanan terbentuknya fondasi-fondasi cerita animasi 2D. Tahap ini terdiri dari pembentukan ide cerita, *script*, desain tokoh, desain *environment*, *color script*, dan *storyboard*. Desain tokoh idealnya sudah meliputi pose tokoh (perspektif depan, samping, dan $\frac{3}{4}$), pose tokoh saat melakukan aktivitas, serta bentuk dan ekspresi tokoh. Dalam desain *environment* idealnya sudah meliputi desain eksterior dan interior, referensi ukuran (agar dapat membandingkan ukuran tokoh dan *environment*), serta peta *environment*. *Storyboard* dan *color script* memberikan gambaran bagaimana bentuk keseluruhan animasi. Biasanya dalam tahap *preproduction* juga disertai dengan *animatic* agar memperjelas bentuk keseluruhan animasi.

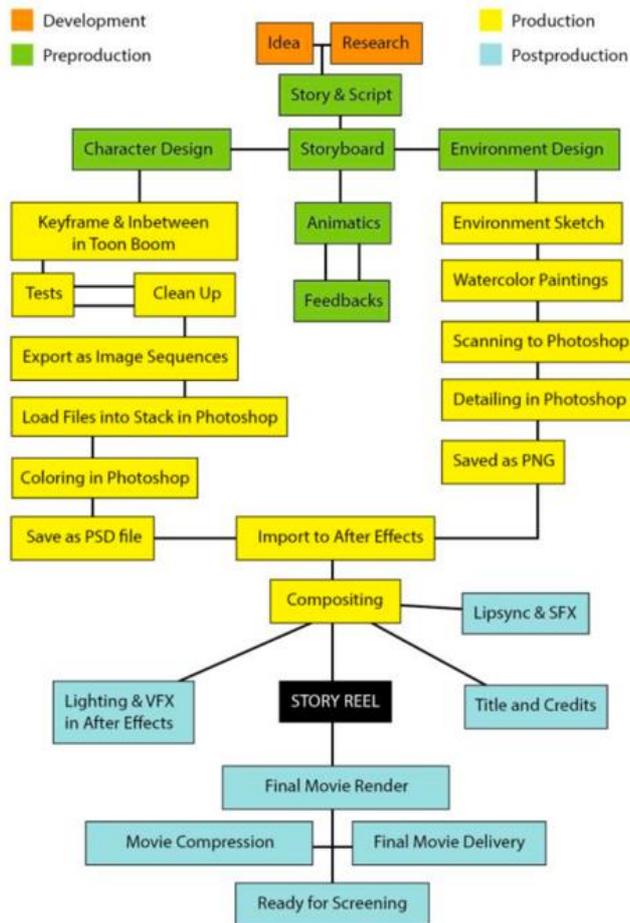
2. *Production*

Production merupakan tahap pembuatan animasi secara *technical*. Dalam tahap ini, animator mulai menata tokoh dan *environment* sesuai dengan *storyboard*. Animator menata kedua elemen tersebut berdasarkan *overlay* (elemen di depan animasi), *underlay* (elemen di belakang animasi), *overlay/underlay* (elemen di depan dan belakang animasi), dan latar belakang (*background*). Animator juga memberikan gerakan pada kedua elemen tersebut, seperti memberikan *keyframe* dan *inbetween*. Setelah itu, animator akan membersihkan (*clean up*) baik itu

layout dan animasi yang masih *rough* (kasar). Animator memberikan warna pada animasi setelah proses *clean up* selesai dilakukan.

3. *Postproduction*

Postproduction merupakan tahap akhir dari pembuatan animasi 2D. Tahap *postproduction* meliputi *locking picture* dan *test screenings*, *editing music and sound effect*, *final mix*, *color grading*, *closed caption*, dan *credits*. *Locking picture* dan *test screenings* merupakan proses di mana editor mengkomposisi dan memberikan efek pada adegan-adegan sesuai dengan storyboard. Hasil komposisi tersebut akan diputar di *test screening* agar dapat disesuaikan kembali dengan visi sutradara. *Editing music and sound effect* merupakan proses pembuatan music dan efek suara berupa *folley*. *Final mix* merupakan proses komposisi musik, efek suara, dan *dubbing* ke dalam animasi 2D. Hasil dari animasi akan diperbaiki dalam segi warna dalam proses *color grading*. Selain itu, terdapat proses *closed caption* di mana animasi akan diberikan *subtitle*.



Gambar 2.4. Contoh tahapan produksi animasi 2D
(Anggraeni, 2017, hlm. 60)

2.2. Tokoh

Tokoh adalah salah satu kunci penting dalam suatu animasi. Tokoh dapat menjadi penggerak cerita yang biasanya disebut sebagai *character-driven*. *Character-driven* merupakan alur cerita yang terbentuk akibat pengaruh dari tokoh. Sebuah cerita dapat memiliki alur yang berbeda tergantung pada karakter tokoh (Beiman, 2017). Dalam pembuatan animasi, seorang tokoh harus memiliki deskripsi tokoh

agar tujuan dari perancangan tokoh dapat tercapai. Deskripsi tokoh dapat berupa umur, tujuan, sifat, kelebihan, kekurangan, dan lainnya. Deskripsi tokoh dapat memberikan naratif yang menceritakan latar belakang tokoh. Perancang tokoh harus dapat menceritakan tokoh melalui desain. (Anderson, 2019).

2.2.1. Three Dimensional Character

Egri (1946) menjelaskan bahwa sebuah tokoh terbentuk dari struktur fundamental yang disebut *three dimensional character*. *Three dimensional character* terdiri atas (Egri, 1946):

1. Fisiologis

Dimensi fisiologis menjelaskan mengenai ciri-ciri fisik tokoh. Ciri-ciri fisik tokoh dapat berupa umur, *gender*, tinggi badan, berat badan, warna kulit, warna mata, warna rambut, dan lainnya. Selain itu, dimensi fisiologis juga dapat menjelaskan mengenai bentuk tubuh, seperti seberapa cantik atau tampan seorang tokoh.

2. Sosiologis

Dimensi sosiologis menjelaskan mengenai kondisi lingkungan tokoh. Dimensi sosiologis dapat menjelaskan bagaimana kehidupan sosial tokoh seperti kelas sosial, pekerjaan, kepercayaan, kewarganegaraan, edukasi, dan lainnya.

3. Psikologis

Dimensi psikologis menjelaskan mengenai kepribadian tokoh seperti ambisi, keinginan, emosi, hal yang disukai, hal yang tidak disukai, dan lainnya.

2.2.2. Hirarki Tokoh

Dalam perancangannya, sebuah tokoh memiliki hirarkinya masing-masing. Hirarki tokoh dibedakan berdasarkan tingkat kompleksitas serta perannya dalam cerita. Hirarki tokoh terdiri dari 6 kategori utama, yaitu:

1. *Iconic*

Hirarki tokoh *iconic* memiliki ciri-ciri desain yang sederhana. Tokoh *iconic* memiliki bentuk yang unik dan *stylized*. Namun di lain sisi cenderung tidak ekspresif. Sebuah tokoh *iconic* biasanya memiliki mata bulat tanpa adanya pupil mata (Bancroft, 2006). Tokoh *iconic* yang memiliki bentuk sederhana dan unik akan mudah diingat oleh penonton sehingga tokoh tersebut menjadi sosok yang melekat dengan cerita. Contoh dari hirarki tokoh *iconic* adalah *Hello Kitty*.



Gambar 2.5. Contoh hirarki tokoh *iconic*
(Creating Character with Personality, 2006)

2. *Simple*

Hirarki tokoh *simple* memiliki ciri-ciri desain yang sederhana namun lebih ekspresif dibandingkan dengan hirarki tokoh *iconic*. Hirarki tokoh *simple* biasanya digunakan dalam serial TV dan situs. Contoh dari hirarki tokoh *simple*

adalah *Fred Flintstone* dari serial animasi berjudul “*The Flintstone*” dan *Sonic the Hedgehog*.



Gambar 2.6. Contoh hirarki tokoh *simple*
(Creating Character with Personality, 2006)

3. *Broad*

Hirarki tokoh *broad* memiliki ciri-ciri mulut dan mata yang besar dengan tujuan agar dapat tercapainya ekspresi yang berlebihan. Hirarki tokoh *broad* lebih ekspresif dibandingkan hirarki tokoh *iconic* dan *simple* untuk keperluan komedi. Contoh dari hirarki tokoh *broad* adalah *Roger Rabbit* dalam film animasi “*Who Framed Roger Rabbit*”.



Gambar 2.7. Contoh hirarki tokoh *broad*
(Creating Character with Personality, 2006)

4. *Comedy Relief*

Hirarki tokoh *comedy relief* memiliki ciri-ciri anatomi wajah yang tidak terlalu berlebihan seperti hirarki tokoh *broad*. Hirarki tokoh *comedy relief* memiliki tujuan untuk keperluan komedi. Namun berbeda dengan hirarki tokoh *broad*, hirarki tokoh ini menggunakan akting dan dialog dalam menyampaikan komedi. Hirarki tokoh *comedy relief* diperlukan agar meningkatkan kejenuhan dalam suatu cerita, tetapi ada saatnya hirarki tokoh ini harus bijak dalam cerita tersebut. Biasanya hirarki tokoh *comedy relief* menjadi tokoh pendamping dari tokoh utama. Contoh dari hirarki tokoh *comedy relief* adalah *Mushu* dari film animasi “*Mulan*”.



Gambar 2.8. Contoh hirarki tokoh *comedy relief*
(Creating Character with Personality, 2006)

5. *Lead Character*

Hirarki tokoh *lead character* memiliki ciri-ciri realistis pada anatomi, ekspresi wajah, dan akting. Hirarki tokoh ini harus mencerminkan para penonton agar penonton dapat memiliki koneksi dengan tokoh tersebut. Maka dari itu, tokoh

harus memiliki proporsi yang realistis dan raut wajah yang ekspresif. Contoh dari hirarki tokoh *lead character* adalah *Aurora* dari film animasi “*Sleeping Beauty*”.



Gambar 2.9. Contoh hirarki tokoh *lead character*
(Creating Character with Personality, 2006)

6. *Realistic*

Hirarki tokoh *realistic* memiliki ciri-ciri realistis mendekati *photorealism* namun masih mempertahankan unsur kartun dalam perancangannya. Hirarki tokoh *realistic* biasanya diaplikasikan ke dalam tokoh buku komik, makhluk raksasa yang kuat dalam film, serta tokoh film animasi yang berdasarkan grafik komputer. Contoh dari hirarki tokoh *realistic* adalah *Hulk* dalam film “*Hulk*”.



Gambar 2.10. Contoh hirarki tokoh *realistic*
(Creating Character with Personality, 2006)

2.2.3. Bentuk Dasar

Bancroft (2006) menyatakan bahwa bentuk dasar menjadi fondasi utama dalam membentuk tokoh. Bentuk dasar / *shape* suatu tokoh dapat memberikan petunjuk mengenai kepribadian dan motivasi tokoh (Anderson, 2019). Tokoh terbentuk dari 3 *shape* dasar, yaitu:

1. Bulat

Bentuk bulat digunakan untuk menggambarkan kepribadian tokoh ramah, polos, dan menyenangkan. Tokoh yang terbentuk dengan *shape* bulat tidak memiliki sudut tajam sehingga menunjukkan tokoh sebagai sosok yang tidak berbahaya. Contoh tokoh dengan bentuk bulat adalah Russell dari film animasi “Up” yang memiliki kepribadian yang polos dan menyenangkan.



Gambar 2.11. Contoh tokoh dengan bentuk bulat

(<https://vignette.wikia.nocookie.net/pixar/images/9/96/Russell1.png/revision/latest?cb=20110416122426>)

2. Segitiga

Bentuk segitiga digunakan untuk menggambarkan kepribadian licik, jahat, dan mencurigakan. Bentuk segitiga yang tajam menunjukkan adanya bahaya dari tokoh yang memiliki bentuk tersebut. Contoh tokoh dengan bentuk segitiga adalah

Maleficient dari film animasi “Sleeping Beauty” yang memiliki kepribadian yang jahat dan licik.



Gambar 2.12. Contoh tokoh dengan bentuk segitiga
(https://vignette.wikia.nocookie.net/disney/images/0/05/Profile_-_Maleficent.jpeg/revision/latest?cb=20190312020410)

3. Persegi

Bentuk persegi digunakan untuk menggambarkan kepribadian kuat, tegas, bijak, berwibawa dan keras. Bentuk garis vertikal dan horizontal menunjukkan sisi kuat. Namun di lain sisi, bentuk persegi susah digerakkan sehingga menunjukkan kesan tokoh merupakan sosok yang keras kepala. Contoh tokoh dengan bentuk persegi adalah Carl Fredricksen dari film animasi “Up” yang memiliki kepribadian yang keras kepala.



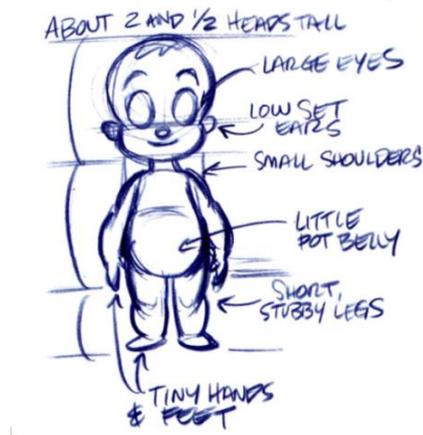
Gambar 2.13. Contoh tokoh dengan bentuk persegi
(<https://vignette.wikia.nocookie.net/pixar/images/7/71/Carl.png/revision/latest?cb=201104161226>)

2.2.4. Proporsi dan Umur

Menurut Egri (1946), tokoh terbentuk dari dimensi fisiologi. Salah satu elemen dalam dimensi fisiologi adalah umur dari tokoh. Bancroft (2006) menjelaskan bahwa setiap kategori umur tokoh memiliki ukuran, *angularity*, dan detail yang berbeda. Berikut merupakan kategori umur tokoh:

1. Bayi

Tokoh bayi memiliki tinggi badan sekitar 2 ½ ukuran kepalanya. Pembentukan tokoh bayi memiliki kepala dan mata yang besar namun bertubuh kecil. Bayi digambarkan memiliki bentuk sederhana, bulat, dan garis melengkung. Bayi tidak memiliki garis lurus, hanya terdapat garis melengkung dan garis tidak terlalu melengkung.

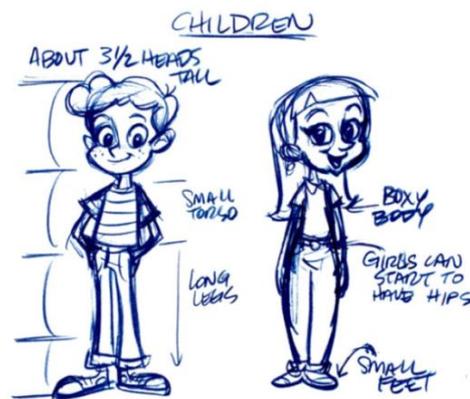


Gambar 2.14. Contoh tokoh bayi
(Creating Character with Personality, 2006)

2. Anak-anak

Tokoh anak-anak memiliki tinggi badan sekitar 3 ½ ukuran kepalanya. Pembentukan tokoh anak-anak memiliki garis lurus lebih banyak dibandingkan

tokoh bayi. Tokoh anak-anak juga memiliki tangan-kaki yang lebih panjang serta mata yang lebih kecil. Keunikan dari pembentukan tokoh anak-anak adalah dapat melakukan kombinasi proporsi tubuh yang unik. Segala kombinasi proporsi dapat bekerja dalam pembentukan tokoh anak-anak.



Gambar 2.15. Contoh tokoh anak-anak
(Creating Character with Personality, 2006)

3. Remaja

Tokoh remaja memiliki tinggi badan sekitar 5 ukuran kepalanya. Pembentukan tokoh remaja memiliki variasi yang lebih dibandingkan kategori umur tokoh lainnya. Tokoh remaja memiliki bentuk kurus, berotot, bungkuk, tegak, dan lainnya. Tokoh remaja juga memiliki atribut yang mendukung karakteristiknya seperti berkacamata, rambut yang bervariasi, dan lainnya. Pembentukan tokoh anak-anak masih diterapkan dalam remaja seperti bentuk kepala yang besar, tangan-kaki yang panjang, bentuk bulat, dan lainnya.



Gambar 2.16. Contoh tokoh remaja
(Creating Character with Personality, 2006)

4. Dewasa

Tokoh dewasa memiliki tinggi badan sekitar 6 ukuran kepalanya. Pembentukan tokoh remaja masih diterapkan dalam dewasa. Namun terdapat beberapa perubahan yang membentuk suatu tokoh menjadi dewasa. Salah satunya adalah bentuk mata dan telinga yang mengecil, bentuk tubuh yang bersudut, serta bahu yang melebar.



Gambar 2.17. Contoh tokoh dewasa
(Creating Character with Personality, 2006)

5. Orang tua

Pembentukan tokoh orang tua memiliki postur tubuh membungkuk dan garis-garis interior. Beberapa bagian tubuh orang tua bergelambir dan berkeriput. Tokoh orang tua juga memiliki bagian pinggang yang membulat. Selain itu, tokoh orang tua memiliki mata yang lebih kecil dari dewasa serta telinga dan hidung yang besar.



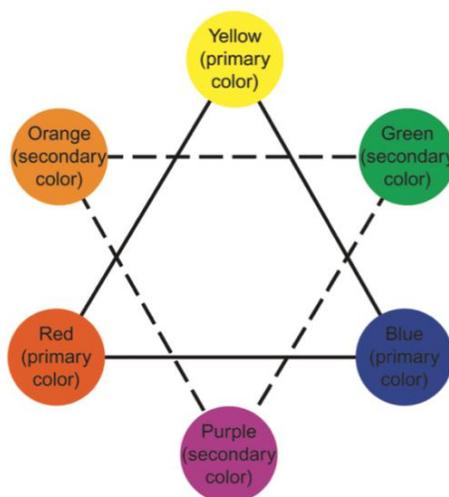
Gambar 2.18. Contoh tokoh orang tua
(Creating Character with Personality, 2006)

2.3. Teori Warna

Warna merupakan salah satu kunci penting dalam merepresentasikan suatu estetika. Eiseman (2017) menyatakan bahwa warna merupakan penanda visual yang memberikan kita koneksi terhadap lingkungan sekitar. Sebuah warna berasal dari cahaya putih yang menyentuh suatu objek. Objek yang tersentuh oleh cahaya akan menyerap sekaligus memantulkan gelombang warna cahaya. Sehingga warna yang terlihat pada suatu objek merupakan hasil pantulan gelombang warna cahaya (Mollica, 2018). Sebagai contoh, sebuah objek berwarna merah yang terkena

cahaya akan memantulkan gelombang warna merah dan menyerap gelombang warna lainnya. Pantulan gelombang warna merah akan ditangkap oleh mata manusia yang kemudian divisualisasikan oleh otak sehingga manusia dapat mengenal warna merah.

Warna pada dasarnya tersusun dari 6 warna, yaitu 3 warna primer dan 3 warna sekunder. Keenam warna tersebut masuk ke dalam *color wheel*/ cakram warna. *Color Wheel* merupakan representasi visual dari warna-warna yang disusun berdasarkan hubungan warna tersebut (Mollica, 2018). Warna primer merupakan warna pokok, sedangkan warna sekunder merupakan perpaduan dari warna-warna pokok. Warna primer tersusun atas warna merah, biru, dan kuning. Warna sekunder tersusun atas warna jingga, hijau, dan ungu. Warna jingga merupakan hasil asimilasi dari warna merah dan kuning; Warna hijau merupakan hasil asimilasi dari warna kuning dan biru; serta warna ungu yang merupakan hasil asimilasi dari warna biru dan merah.



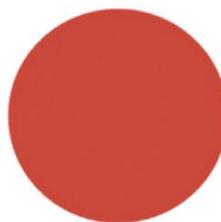
Gambar 2.19. *Color wheel*
(Creative Character Design, 2019)

2.3.1. Teori Psikologi Warna

Eiseman (2017) menjelaskan bahwa warna merupakan media yang paling tepat dalam mengkomunikasikan ide serta emosi. Dalam perancangan tokoh, warna menjadi salah satu representasi dari tokoh dan cerita akan tokoh tersebut. Warna dapat memberikan seseorang koneksi terhadap suatu tokoh. Seseorang cenderung memiliki keterikatan terhadap sesuatu yang disukainya, sehingga ia akan terikat dengan tokoh yang memiliki warna yang disukainya (Tillman, 2019). Warna-warna dalam *color wheel* terbagi berdasarkan temperatur warna, yaitu warna *warm* dan *cold*. Warna *warm* menunjukkan suasana yang energik dan dinamis, sedangkan warna *cold* menunjukkan suasana yang tenang dan dingin. Warna merah, kuning, dan jingga terkategori ke dalam temperatur warna *warm*. Warna biru, hijau, dan ungu terkategori ke dalam temperatur warna *cold* (Eiseman, 2017).

1. Warna Merah

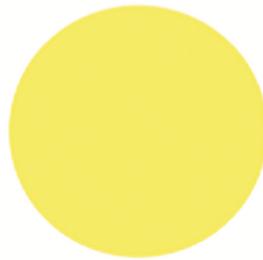
Warna merah dalam artian positif melambangkan sebuah aksi, keberanian, energi, tenaga, semangat, dan cinta. Warna merah dalam artian negatif melambangkan bahaya, amarah, dan napsu.



Gambar 2.20. Warna merah
(Creative Character Design, 2019)

2. Warna Kuning

Warna kuning dalam artian positif melambangkan keceriaan, optimis, dan kenyamanan. Warna kuning dalam artian negatif melambangkan kesakitan, keirian, kerusakan, waspada, dan kewalahan.



Gambar 2.21. Warna kuning
(Creative Character Design, 2019)

3. Warna Biru

Warna biru dalam artian positif melambangkan kepercayaan, pengetahuan, kelembutan, dan kehormatan. Warna biru dalam artian negatif melambangkan kedinginan dan kesedihan.



Gambar 2.22. Warna biru
(Creative Character Design, 2019)

4. Warna Ungu

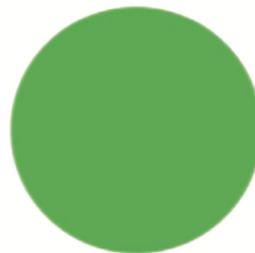
Warna ungu dalam artian positif melambangkan kekuatan, bangsawan, elegan, kekayaan, fantasi, ambisi, kebijaksanaan, dan kreativitas. Warna ungu dalam artian negatif melambangkan kejahatan, sihir, dan kegelapan.



Gambar 2.23. Warna ungu
(Creative Character Design, 2019)

5. Warna Hijau

Warna hijau dalam artian positif melambangkan alam, kesegaran, kesehatan, ketenangan, kejujuran, dan keharmonian. Warna hijau dalam artian negatif melambangkan kesakitan dan keirian.



Gambar 2.24. Warna hijau
(Creative Character Design, 2019)

6. Warna Jingga

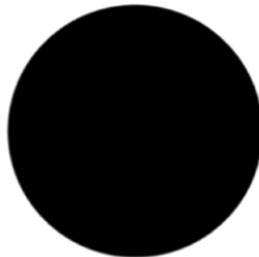
Warna jingga dalam artian positif melambangkan antusias, kebahagiaan, dan semangat.



Gambar 2.25. Warna jingga
(Creative Character Design, 2019)

7. Warna Hitam

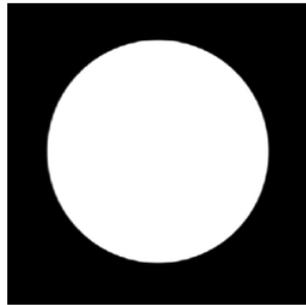
Warna hitam dalam artian positif melambangkan kekuatan, elegan, formalitas, dan kecanggihan. Warna hitam dalam artian negatif melambangkan ketakutan, kejahatan, misteri, depresi, dan duka.



Gambar 2.26. Warna hitam
(Creative Character Design, 2019)

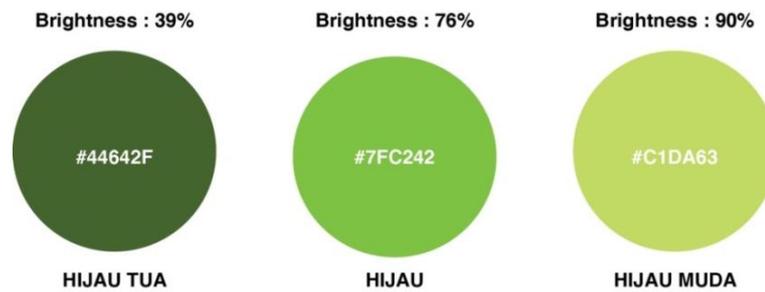
8. Warna Putih

Warna putih dalam artian positif melambangkan kebersihan, kesucian, kebaikan, kedamaian, dan kesempurnaan.



Gambar 2.27. Warna putih
(Creative Character Design, 2019)

Warna memiliki tingkatan warna, yaitu tingkatan warna lebih terang dan tingkatan warna lebih gelap. Menurut Tillman (2019), Sebuah warna dapat memberikan artian yang berbeda dikarenakan tingkatan warna yang bervariasi juga. Sebuah warna dengan tingkatan lebih gelap cenderung melambangkan artian negatif. Sedangkan sebuah warna dengan tingkatan lebih terang cenderung melambangkan artian positif. Sebagai contoh, warna hijau tua melambangkan kesakitan, keirian, dan kejahatan. Di lain sisi, warna hijau muda melambangkan kesehatan, ketenangan, dan keharmonian.



Gambar 2.28. Contoh tingkatan warna
(Dokumentasi pribadi)

2.3.2. Skema Warna

Skema warna merupakan sebuah kombinasi warna-warna berdasarkan susunan warna di *color wheel* cakram warna. Skema warna berfungsi agar dapat terbentuknya kombinasi warna yang menunjukkan kesatuan, keharmonisan, dan kedinamisan warna. Selain itu, skema warna juga dapat menunjukkan kontras dari kombinasi warna tersebut (Mollica, 2018). Eiseman (2017) mengatakan bahwa skema warna menjadi *guideline* dalam menentukan kombinasi warna yang bersesuaian satu dengan yang lainnya. Skema warna terdiri dari beberapa bentuk, yaitu (Eiseman, 2017):

1. *Monochromatic*

Skema warna *monochromatic* menggunakan kombinasi satu warna dengan berbagai variasi tingkatan warna tersebut. Skema warna ini menekankan pada satu warna yang spesifik agar esensi serta pesan dari warna tersebut dapat tersampaikan.



Gambar 2.29. Skema warna *monochromatic*

(Special Subjects: Basic Color Theory: An introduction to color for beginning artists, 2018)

2. *Analogous*

Skema warna *analogous* menggunakan kombinasi warna yang bersebelahan. Skema warna ini memilih satu warna utama dan tiga warna yang bersebelahan dengan warna utama. Warna utama merupakan warna yang dominan. Sedangkan warna yang bersebelahan berfungsi untuk mempertegas warna utama. Keempat warna tersebut memiliki warna dasar yang sama sehingga dapat menciptakan kombinasi warna yang harmonis.



Gambar 2.30. Skema warna *analogous*

(Special Subjects: Basic Color Theory: An introduction to color for beginning artists, 2018)

3. *Complementary*

Skema warna *complementary* menggunakan kombinasi warna yang saling berhadapan. Skema warna ini memilih satu warna utama dan satu warna yang berhadapan dengan warna utama. Kombinasi warna *complementary* terdiri dari satu warna *warm* dan satu warna *cold*. Skema warna *complementary* menciptakan kontras di antara kedua warna tersebut sehingga kedua warna tersebut dapat mempertegas satu sama lainnya.

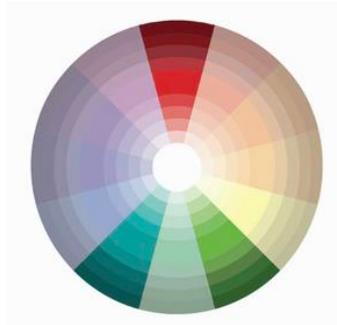


Gambar 2.31. Skema warna *complementary*

(Special Subjects: Basic Color Theory: An introduction to color for beginning artists, 2018)

4. *Split Complementary*

Skema warna *split complementary* merupakan kombinasi warna antara satu warna utama dengan dua warna yang bersebelahan dengan warna *complementary* dari warna utama. Kombinasi warna *split complementary* memberikan nuansa baru yang menakjubkan. Kombinasi warna ini juga memberikan kontras yang tidak terlalu berlebihan seperti kombinasi warna *complementary*.

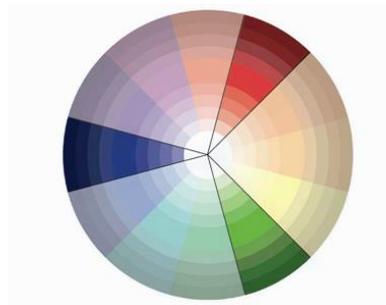


Gambar 2.32. Skema warna *split complementary*

(Special Subjects: Basic Color Theory: An introduction to color for beginning artists, 2018)

5. *Triadic*

Skema warna *triadic* merupakan kombinasi tiga warna yang berbeda dengan selisih antar warna yang sama. Sehingga jika ditarik garis dalam *color wheel*, maka ketiga warna ini akan membentuk segitiga sama sisi. Kombinasi warna *triadic* menciptakan suatu kontas sekaligus harmoni. Selain itu, kombinasi warna ini juga memberikan kompleksitas dalam karya.



Gambar 2.33. Skema warna *triadic*

(Special Subjects: Basic Color Theory: An introduction to color for beginning artists, 2018)

2.4. Etnis Tionghoa di Indonesia

De Graaf & Pigeaud; Purcell (seperti dikutip dalam Tan, 2008, hlm. 3) menyatakan bahwa terdapat dokumen-dokumen mengenai kehadiran komunitas Tiongkok Muslim yang menempati pesisir utara Jawa pada abad ke 15-16. Komunitas ini berlayar dari Tiongkok, Zeng He menuju Jawa beberapa kali antara tahun 1405-1433. Namun tidak adanya dokumentasi lain yang mendukung kehadiran komunitas Tiongkok Muslim. Menurut Tan (2008), ada kemungkinan komunitas Tionghua Muslim telah berbaur dengan populasi muslim di Indonesia. Catatan peninggalan Belanda menjelaskan bahwa kehadiran Belanda membuka jalur orang Tiongkok dalam menetap di Indonesia. Orang Tiongkok yang menetap di Batavia (sekarang disebut sebagai Jakarta) dan sekitarnya (pulau Jawa) berprofesi sebagai perajin, pedagang, dan pemilik perkebunan tebu. Orang Tiongkok mulai menyebar di wilayah luar pulau Jawa pada abad ke 19. Heidhues (seperti dikutip dalam Tan, 2008, hlm. 4) menjelaskan bahwa orang Tiongkok yang mengunjungi Kalimantan Barat memilih menetap di sana karena pertambangan emas di daerah tersebut. Orang Tiongkok juga mengunjungi Sumatera Utara untuk bekerja sebagai buruh perkebunan. Selain itu, orang Tiongkok juga menetap di Bangka dan Belitung untuk bekerja di pertambangan timah.

Wang (seperti dikutip dalam Christian, 2017, hlm. 12) menyatakan bahwa orang Tiongkok yang menetap di Indonesia berasal dari Provinsi Guangdong, Fujian, dan Hainan. Provinsi Guangdong, Fujian, dan Hainan merupakan bagian dari Tiongkok Selatan sehingga didominasi oleh etnik Tiongkok berdialek Hakka,

Hokkian, dan Tiochiu (Christian, 2017). Etnis Tionghoa di Indonesia terbagi menjadi dua, yaitu Tionghoa Peranakan dan Tionghoa Totok. Tionghoa Peranakan (per-anak-an, berasal dari kata “anak”) merupakan keturunan Tionghoa dari hasil pencampuran orang Tiongkok dengan orang etnis lainnya di Indonesia. Tionghoa Totok (Totok, berasal dari bahasa Jawa yang berarti “murni”) merupakan keturunan Tionghoa asli tanpa adanya percampuran dengan etnis lainnya di Indonesia (Tan, 2008).

Etnis Tionghoa di Indonesia memiliki indikator ciri-ciri yang menandakan bahwa seseorang tersebut merupakan etnis Tionghoa. Namun indikator ciri-ciri tersebut tidak merepresentasikan etnis Tionghoa secara keseluruhan. Indikator tersebut timbul karena adanya stereotip dan stigma negatif terhadap etnis Tionghoa. Berikut merupakan indikator ciri-ciri etnis Tionghoa (Susanto, 2017):

1. Fisiologis

Seseorang yang memiliki ciri-ciri fisik berupa mata sipit dan berwarna kulit putih atau kuning langsung akan dikategorikan sebagai etnis Tionghoa. Selain itu, etnis Tionghoa juga memiliki bentuk wajah yang lebih bulat dibandingkan etnis lainnya.

2. Sosiologis

Etnis Tionghoa diasosiasikan memiliki profesi sebagai pedagang dan pemilik perusahaan. Hal ini berkaitan dengan profesi orang Tiongkok saat mulai menetap di Indonesia masa lampau. Etnis Tionghoa dipercaya rata-rata menganut agama Kong Hu Cu dan Buddha. Hal ini berdasarkan pada sejarah kedua agama tersebut dibawa oleh pedagang-pedagang Tiongkok yang

menetap di Indonesia dan didukung dengan bangunan kelenteng dan vihara yang tersebar di Indonesia (Aprilia & Murtiningsih, 2017).

3. Psikologis

Etnis Tionghoa dikatakan memiliki sifat pelit, perhitungan, dan licik. Hal ini dikarenakan profesi etnis Tionghoa yang selalu diasosiasikan sebagai pedagang dan pemilik perusahaan. Pedagang dan pemilik perusahaan dikaitkan memiliki sifat penuh perhitungan dan mengambil keuntungan sebesar-besarnya sehingga memunculkan stereotip negatif terhadap sifat etnis Tionghoa.



Gambar 2.34. Contoh etnis Tionghoa Indonesia

(<https://mediastore2.magnumphotos.com/CoreXDoc/MAG/Media/TR2/c/9/f/8/PAR60999.jpg>)

2.4.1. Perayaan Cap Go Meh

Tahun Baru Imlek atau biasanya disebut sebagai *Lunar New Year* merupakan perayaan tahun baru menurut kalender imlek. Tahun Baru Imlek juga merupakan perayaan memasuki musim semi di Tiongkok. Tahun Baru Imlek diselenggarakan selama 15 hari. Pada hari ke-15, masyarakat Tionghoa akan merayakan Cap Go Meh atau biasanya disebut sebagai *Lantern Festival*. Cap Go Meh yang berarti

malam ke-15 bersumber pada terjemahan bahasa Teochew (Cap: 10; Go: 5; Meh: Malam). Perayaan Cap Go Meh merupakan perayaan peringatan akan berakhirnya perayaan Tahun Baru Imlek sekaligus hadirnya bulan purnama pertama di kalender imlek. Cap Go Meh menjadi sebuah selebrasi hari terakhir perayaan Tahun Baru Imlek, oleh karena itu masyarakat Tionghoa merayakan dengan suasana yang menyenangkan, meriah, dan berenerjik (Lee, 2017). Perayaan Cap Go Meh biasanya meliputi atraksi petasan di jalanan, tarian naga dan barongsai, pawai lentera, serta makan bersama keluarga (Chai & Chai, 2014).

Tarian naga atau *dragon dance* merupakan seni tarian tradisional menggunakan *puppet* naga. Asal mula seni tarian naga ini terbentuk dari naga dalam *folklore* dan mitologi Cina. Tarian ini meliputi sekumpulan orang-orang yang mengangkat *puppet* naga yang terbentuk dari kerangka kayu dan kain. Tarian naga mempertunjukkan gerakan berputar, menyeberang, dan membentuk lingkaran yang seirama dengan instrumen suara gendang dan gong (De Mente, 2008). Tarian naga pada masa kini ditampilkan pada perayaan Tahun Baru Imlek, terutama pada perayaan Cap Go Meh. Masyarakat Tionghoa percaya atraksi tarian naga dapat mengusir kejahatan dan membawakan keberuntungan (Grau, 2005). Sebelum perayaan Cap Go Meh tepatnya pada hari ke-13 Tahun Baru Imlek, masyarakat Tionghoa melakukan ritual “membuka mata naga” yang dilakukan di Kelenteng. Ritual “membuka mata naga” merupakan ritual inisiasi yang memiliki makna memberikan roh naga ke *puppet* naga dengan tujuan perayaan Cap Go Meh dapat berjalan dengan lancar.

Perayaan Tahun Baru Imlek dan Cap Go Meh memiliki keterikatan yang kuat pada penggunaan warna-warna cerah seperti merah, kuning, dan jingga pada momen tersebut. Hal ini dikarenakan masyarakat Tionghoa percaya bahwa warna-warna cerah dapat membawakan keberuntungan (Chai & Chai, 2014). Warna merah diasosiasikan dengan makna keberuntungan, kebahagiaan, dan juga selebrasi (Yu, 2014). Menurut legenda, warna merah merupakan warna yang ditakuti oleh Nian (Nian: makhluk mistis cina kuno dalam legenda yang selalu menyerang masyarakat desa) sehingga warna ini dipercaya dapat mengusir kejahatan. Warna kuning diasosiasikan sebagai pusat alam semesta, keberuntungan, dan rezeki. Hal ini karena warna kuning memiliki keterikatan pada Kaisar Langit yang dipercaya oleh masyarakat Tionghoa sebagai sosok pusat alam semesta yang dapat memberikan rezeki dan keberuntungan. Warna jingga juga diasosiasikan sebagai warna keberuntungan. Warna jingga berkaitan erat dengan buah jeruk mandarin/ *mandarin orange* yang dipercaya oleh masyarakat Tionghoa sebagai simbol keberuntungan.



Gambar 2.35. Perayaan Cap Go Meh

(https://cdn2.tstatic.net/tribunnews/foto/images/preview/20140216_162857_perayaan-cap-go-meh-di-pontianak.jpg)

2.4.2. Naga Dalam Mitologi Cina

Naga atau biasanya disebut sebagai Long Wang merupakan makhluk mistik dalam mitologi Cina. Naga dalam mitologi Cina merupakan simbol dari kekuatan, kebaikan, dan perubahan. Dalam mitologi Cina kuno, naga digambarkan sebagai sosok ular yang dapat terbang di angkasa. Naga memiliki kepala seperti kuda, dua tanduk, serta permata di tengah dahi (Roberts, 2009). Sumber lain juga menyebutkan naga memiliki sisik seperti ikan, mata seperti iblis, dan cakar seperti elang (Cotterell, 2005). Naga tidak memiliki sayap, sehingga dipercaya ia dapat terbang karena menggunakan sihir. Beberapa karya menggambarkan sosok ini dengan mutiara dan lidah api yang berkobar (Mitford, 2008).

Beberapa legenda mengatakan bahwa naga merupakan dewa air yang tinggal di dasar laut dan danau. Naga memiliki tugas untuk menjaga sungai agar tetap mengalir ke desa maupun kota. Naga juga dapat menciptakan hujan dengan meniupkan napasnya. Legenda juga menyebutkan bahwa naga akan terbang ke langit setiap tahun untuk memberikan laporan kepada Kaisar Langit. Naga diasosiasikan dengan Kaisar pada zaman dahulu. Masyarakat zaman dahulu percaya bahwa seorang Kaisar legendaris berkelana dengan kereta yang ditarik oleh naga. Masyarakat juga percaya bahwa Kaisar Langit yang merupakan sosok pendiri Dinasti Xia seharusnya dilahirkan sebagai naga bersayap. Sehingga Kaisar penerusnya menyatakan bahwa mereka merupakan reinkarnasi dari naga.

Beberapa mitologi menghubungkan naga dengan matahari dan bulan. Maka dari itu lahirnya penggambaran dua naga yang menjaga bola langit. Selain

itu juga ada penggambaran naga yang menelan matahari atau bulan. Penggambaran ini berupaya untuk menjelaskan fenomena gerhana matahari atau gerhana bulan. Tarian naga dalam perayaan Tahun Baru Imlek juga terinspirasi dari penggambaran mitologi ini (Roberts, 2009).

Representasi naga dalam mitologi Cina memiliki berbagai macam versi yang di mana setiap mitos memiliki tata cerita yang tidak dapat dikaitkan satu sama lain. Sebagai contoh, naga dalam mitologi Cina tidak dapat dikaitkan dengan naga dalam mitologi Cina hasil asimilasi dengan Buddhisme. Mitologi Cina hasil asimilasi dengan Buddhisme merepresentasikan naga sebagai sosok jahat dan penghancur yang menjaga harta karun. Sedangkan mitologi Cina murni merepresentasikan naga sebagai sosok baik yang melambangkan kekuatan dan kebaikan. Jeremy Robert (2009) menjabarkan beberapa jenis naga dalam mitologi Cina agar tidak menyebabkan kebingungan. *T'ien-lung* merupakan naga surgawi yang melindungi dewa-dewa dan istananya. *Ti-lung* merupakan naga bumi yang berkuasa atas sungai dan danau. *Shen-lung* merupakan naga spiritual yang berkuasa atas angin dan hujan. *Shen-lung* dipuja oleh masyarakat pada tanggal 1 dan 15 setiap bulan dalam penanggalan Tionghoa karena dipercaya dapat memberikan kesuburan (Roberts, 2009).



Gambar 2.36. Patung naga dalam mitologi Cina
(<https://cf.ltkcdn.net/feng-shui/images/orig/236785-2195x1366-chinese-dragon.jpg>)