

Anak Perempuan Bergaya Visual *Flat Design* dalam *Motion Graphic* Berjudul ‘Cara Anak Berduka’”. Pengangkatan topik mengenai perancangan tokoh ini dilatarbelakangi dengan Wyatt (2010) yang mengatakan bahwa tokoh merupakan sarana utama di mana sebuah kisah akan diceritakan (hal. 40).

Dengan pengangkatan topik ‘perancangan tokoh’ dalam Skripsi Penciptaan ini, penulis berangkat dari rumusan masalah “Bagaimana merancang tokoh anak perempuan dengan penerapan gaya visual *flat design* dalam *motion graphic* ‘Cara Anak Berduka’?”. Berkaitan dengan itu, perancangan tokoh anak perempuan, bernama Ema, kemudian akan dibatasi pada:

1. Penerapan gaya visual *flat design* pada perancangan tokoh.
2. Teori ‘*3-dimensional character*’ sebagai latar belakang desain atau rancangan tokoh Ema yang mengalami *grief*.
3. Beberapa konsep dasar seperti: bentuk, proporsi, dan warna; sebagai sarana dalam perancangan tokoh (secara visual).
4. Perancangan tokoh untuk menggambarkan proses *grief* pada tokoh, dan reaksinya.

Dari rumusan dan batasan masalah tersebut, maka kemudian melalui Skripsi Penciptaan ini, penulis bertujuan untuk dapat merancang tokoh anak perempuan dengan menerapkan gaya visual *flat design* dalam *motion graphic* ‘Cara Anak Berduka’.

2. STUDI LITERATUR

Animasi (*Motion Graphic*)

Berasal dari bahasa Latin ‘*animare*’, animasi diartikan sebagai proses pemberian napas kehidupan, atau dengan kata lain ilusi gerak, ke dalam gambar tidak bergerak (Selby, 2013, hal. 9). Ilusi gerak dalam animasi tersebut, pada dasarnya, berkaitan dengan prinsip ‘*Persistence of Vision*’ yang ditemukan (kembali) oleh Peter Mark pada tahun 1842. Prinsip ini berangkat dari fakta bahwa setiap gambar yang terlihat akan membekas atau tersimpan sementara oleh mata manusia (Williams, 2009, hal.

13). Berhubungan dengan itu, Krasner (2008) menyebutkan bahwa ‘*persistence of vision*’ dapat menjadi sebuah alat bagi pembuat *motion graphic* (atau yang lebih dikenal dengan sebutan *motion graphic designer*) untuk menyampaikan pesan dan menggerakkan penonton (hal. 311).

Istilah *motion graphics* pertama kali dikemukakan oleh John Whitney, seorang animator terkenal yang mendirikan sebuah perusahaan Motion Graphic Inc. pada tahun 1960 (Shir & Asadollahi, 2014). Walaupun begitu, beberapa tahun sebelumnya, yaitu sekitar tahun 1950-an, seorang pelopor desain grafis bernama Saul Bass menjadi orang pertama yang menggunakan atau memanfaatkan *motion graphic* untuk *opening film* (Krasner, 2008, hal. 21). Seiring dengan perkembangannya, saat ini *motion graphic* diartikan sebagai salah satu bentuk animasi yang melibatkan teks/tulisan dan desain grafis, dimana keduanya berkaitan dengan rekaman suara yang mengiringinya. Dalam hal ini, *motion graphic* mencakup animasi logo, animasi infografis, *title sequence*, dll (Freeman, 2015).



Gambar 1. *Title Sequence of 'Carmen Jones' (1954) - Saul Bass*
(Sumber: www.artofthetitle.com/title/carmen-jones/)

Infografis

Infografis merupakan desain grafis yang mengkombinasikan visualisasi data (yang biasanya ada di koran atau majalah), ilustrasi, teks/tulisan, dan gambar ke dalam suatu format cerita yang lengkap. Dalam hal ini, ‘*storytelling*’ menjadi salah satu hal yang harus diperhatikan dalam proses pembuatan desain infografis. Hal ini berkaitan dengan tujuan dari infografis itu sendiri, yaitu untuk memberikan

informasi, menghibur, atau membujuk penonton (Krum, 2014, hal. 6). Oleh karena itu, dalam pembuatan sebuah infografis, pemahaman mengenai pilihan format yang ada menjadi hal yang penting agar bisa menyampaikan pesan dengan lebih efektif. Terkait pemilihan formatnya, biasanya yang akan jadi pertimbangan adalah tingkat keefektifannya dalam memuat dan menyampaikan informasi yang ingin dikomunikasikan. Se jauh ini, ada 3 kategori format infografis yang bisa digunakan, yaitu: *static image*, *motion content*, dan *interactive interface*.

Sebagai salah satu format infografis, *motion content* merupakan cara penyajian informasi dalam bentuk video *motion graphic*, di mana konten dari infografis itu sendiri akan dianimasikan. Berkaitan dengan itu, format ini memiliki kemampuan untuk menarik perhatian penonton dari segi emosionalnya; melalui musik dan suara dalam video (Lankow et al., 2012, hal. 59 & 74).

Flat Design

Flat design, sesuai dengan namanya, merupakan gaya desain yang menyerupai permukaan datar. Identik dengan visualiasinya yang juga minimalis, ia menjadi salah satu tren yang paling banyak diperbincangkan dalam gaya desain digital, pada tahun 2013. Sifat minimalis ini terlihat dari elemen desainnya yang mayoritas tidak memiliki bayangan, kedalaman, tekstur, dan sebagainya; yang memberikan dimensi pada elemennya (Pratas, 2014, hal. 5 & 17). Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa *flat design* itu berfokus pada penggunaan elemen yang lebih sederhana. Adapun elemen yang dimaksud itu berupa: ilustrasi, warna (*solid color*), tipografi, dan tata letak (Anindita & Riyanti, 2016, hal. 3 & 9).

Perancangan Tokoh

Wyatt (2010) mengatakan bahwa proses perancangan tokoh itu dimulai pada tahap awal dalam sebuah produksi animasi. Berkaitan dengan itu, ia juga menuturkan bahwa perancangan tokoh yang baik itu tergantung pada kesederhanaan bentuknya, dengan penambahan sedikit detail pada desainnya (hal. 40-42).

a. *Three-Dimensional Character*

Three-dimensional character merupakan 3 dimensi yang dimiliki tiap tokoh sebagai struktur fundamentalnya; di mana ketiga dimensi tersebut saling memengaruhi satu sama lain. Berkaitan dengan itu, ketiga dimensi ini menjadi faktor yang sangat penting dalam perancangan sebuah tokoh yang hidup dalam cerita. Jika kehilangan salah satunya saja dari ketiga dimensi itu, maka dapat membuat cerita yang sebenarnya menarik atau bagus, menjadi membosankan atau tidak menarik, dan seperti kurang meyakinkan.

Sesuai dengan namanya, ia terdiri dari 3 unsur/dimensi, yaitu (Egri, 1960, hal. 33–37):

(1) Fisiologi

Fisiologi merupakan dimensi terluar yang mendeskripsikan fisik tokoh. Oleh karena itu, fisiologi menjadi dimensi yang pertama kali dilihat oleh orang lain (atau penonton). Berkaitan dengan itu, dimensi ini juga memengaruhi pandangan hidup atau sikap seseorang, dan juga perkembangan mentalnya. Jika dijabarkan, dimensi ini meliputi:

- (a) Jenis kelamin
- (b) Umur/usia
- (c) Tinggi dan berat badan
- (d) Warna mata, kulit, dan rambut
- (e) Perawakan (*posture*)
- (f) Penampilan (meliputi: kerapian atau kebersihannya, bentuk kepala atau wajah, dll.)
- (g) *Defects* (seperti punya: cacat/kelainan, tanda lahir, dan penyakit)
- (h) Faktor keturunan

(2) Sosiologi

Sosiologi merupakan dimensi kedua yang mendeskripsikan kondisi lingkungan tokoh. Dalam hal ini, ia (secara tidak langsung) akan memengaruhi sifat dan penampilan tokoh. Secara garis besar, dimensi ini meliputi:

- a) Kelas/status (sosial-ekonomi)
- b) Pekerjaan (termasuk: jenis, durasi kerja, pendapatan, kondisi lingkungan kerja, sikap terhadap organisasi, dan stabilitas pekerjaannya)
- c) Pendidikan (jenjang sekolah, lingkungan sekolah dan pertemanan, pelajaran yang disukai/dibenci, dll.)
- d) Kehidupan keluarganya (misalnya: punya orang tua yang bercerai, merupakan anak yatim/piatu, kebiasaan dan kondisi mental orang tuanya, dll.)
- e) Agama
- f) Suku/ras atau kewarganegaraan tokoh
- g) Posisi tokoh dalam komunitasnya
- h) Keterlibatan dalam politik
- i) Hobi

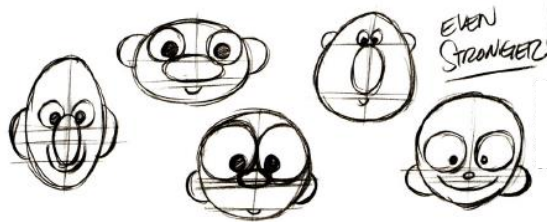
(3) Psikologi

Sebagai dimensi terdalam, psikologi (atau bisa juga disebut sebagai kondisi mental tokoh) berkaitan dengan perilaku, emosi, dan pikiran tokoh. Dengan kata lain, ia merupakan kombinasi dari 2 dimensi lainnya (fisiologi dan sosiologi), di mana kombinasi tersebut memengaruhi:

- a) Standar moral
- b) Kehidupan seks
- c) Ambisi dan cita-cita tokoh
- d) Tipe kepribadian (introvert, extrovert, ambivert)
- e) Watak/temperamen
- f) Bakat dan kemampuan/kepintaran (IQ)

b. Bentuk, Ukuran, dan *Variance*

Bagi Bancroft (2006), bentuk, ukuran, dan *variance* merupakan 3 elemen dasar perancangan desain tokoh. Keharmonisan dari kombinasi ketiga elemen tersebut akan membantu dalam pembuatan desain tokoh yang lebih baik atau *solid*, walaupun sebenarnya hanya berupa desain yang sederhana (hal. 28 & 43).



Gambar 2. Penerapan 3 Elemen Dasar dalam Desain Wajah Tokoh yang Sederhana (Bancroft, 2006)

1) Bentuk Dasar (*Basic Shape*)

Bentuk merupakan salah satu elemen dasar dalam perancangan visual sebuah tokoh, di mana ia menunjukkan kepribadian tokoh tersebut. Mengetahui bentuk-bentuk dasar dari tokoh akan menjadi kunci untuk bisa menggambar atau mendesain tokoh yang sama dari berbagai sudut dan pose (Bancroft, 2006, hal. 28). Bagi Tillman (2019) bentuk tersebut tidak hanya bisa diterapkan pada bagian wajah tokoh, namun juga pada bagian tubuh lainnya (hal. 59).

(1) Lingkaran

Sloan (2015) mengatakan bahwa bentuk lingkaran itu sering digunakan untuk menggambarkan (hal. 29):

- (a) masa muda, yang terlihat dari sifat kekanak-kanakan, lucu, berenergi, dan polos.
- (b) kebaikan hati, yang tercermin dari kepositifan tokoh dan sikapnya yang sopan atau lemah gemulai.

Berkaitan dengan itu, bentuk lingkaran pada desain tokoh juga dapat menimbulkan kesan nyaman dan anggun, juga menggambarkan kesempurnaan (Tillman, 2019, hal. 59). Di samping itu, Bancroft (2006) mengatakan bahwa bentuk ini juga dapat mengkonotasikan tipe tokoh yang menarik/menawan, imut, ramah, dan terkesan enak untuk dipeluk. Oleh karena itu, biasanya bentuk ini diterapkan dalam desain tokoh perempuan, santa claus, atau bayi/anak kecil (hal. 33).



Gambar 3. Tokoh dengan Bentuk Dasar Lingkaran
(Bancroft, 2006)

(2) Kotak

Kotak dianggap sebagai salah satu bentuk paling kuat atau stabil; selain segitiga. Kesan kuat dan stabil tersebut kemudian merujuk pada maskulinitas, rasionalitas, dan rasa aman (Sloan, 2015, hal. 29). Kesan lainnya yang didapatkan dari bentuk kotak, adalah: kejujuran, kerapian/keteraturan, kesetaraan, dan terlihat seperti seseorang yang dapat dipercaya (Tillman, 2019, hal. 56). Berhubungan dengan itu, bentuk kotak biasanya digunakan untuk menggambarkan tokoh yang bertubuh besar atau berat, namun juga terlihat kokoh dan dapat diandalkan. Oleh sebab itu, bentuk ini biasanya diterapkan pada desain tokoh *superhero* (Bancroft, 2006, hal. 34).



Gambar 4. Tokoh dengan Bentuk Dasar Kotak
(Bancroft, 2006)

(3) Segitiga

Pada dasarnya, bentuk segitiga mempunyai makna yang berbeda, tergantung pada penerapannya. Jika bentuk segitiga itu mengarah ke atas, maka ia mengesankan stabilitas, kekuatan, dan ketenangan atau sebagai penopang. Sebaliknya, jika segitiganya menghadap ke bawah, maka bentuk itu mengkonotasikan keseimbangan yang rapuh atau tidak stabil, dan ketegangan. Namun, di luar itu semua, bentuk ini identik sama penggambaran mengenai (Sloan, 2015, hal. 29):

- (a) tenaga atau energi, yang berkaitan dengan kedinamisan, pergerakan, dan kecepatan.
- (b) temperamen, atau karakteristik tokoh yang agresif, penuh kebencian, licik, dan bersemangat.

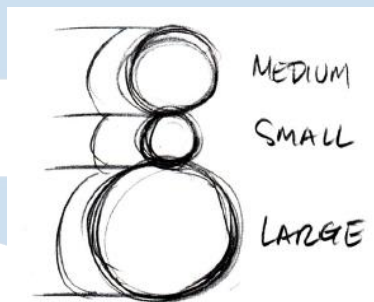
Sementara itu, bagi Tillman (2019), bentuk segitiga itu identik dengan ketegangan dan konflik. Oleh karena itu, menurutnya bentuk segitiga memberikan kesan agresif, berenergi, licik, dan suka berkelahi atau mencari masalah (hal. 57-58). Berkaitan dengan itu, Bancroft (2006) mengatakan bahwa biasanya bentuk ini diterapkan pada perancangan tokoh penjahat dalam film, yang terkesan mengancam, dan juga mencurigakan (hal. 35).



Gambar 5. Tokoh dengan Bentuk Dasar Segitiga
(Bancroft, 2006)

2) Ukuran

Bancroft (2006) mengatakan bahwa variasi ukuran dari sebuah bentuk dasar yang diterapkan dalam perancangan tokoh akan membuat desain tokoh menjadi lebih menarik dan dinamis. Untuk memvariasikannya, ukuran tersebut dibagi menjadi 3 macam, yaitu: kecil, sedang, dan besar. Pembagian tersebut mirip seperti variasi bentuk lingkaran pada boneka salju. Namun, dalam hal ini, ke-3 variasi ukuran tersebut akan diposisikan secara tidak berurutan. Hal ini dikarenakan jika diposisikan berurutan seperti boneka salju, maka akan membuat desain tokoh terkesan mudah ditebak dan membosankan. Akan tetapi, jika permainan ukurannya dilakukan berlebihan, maka akan terkesan aneh (hal. 36-37).



Gambar 6. Pemosisian Variasi Ukuran
(Bancroft, 2006)

3) Variance

Istilah '*variance*' ini merujuk pada jarak dan variasi dari ukuran dan bentuk dalam desain tokoh. Dalam penerapannya, ada beberapa prinsip yang bisa digunakan, yaitu (Bancroft, 2006, hal. 40–41):

1. Kontras pada garis, merupakan pengkombinasian ketebalan dan panjang garis yang bervariasi dalam desain; untuk memberikan penekanan dan kesan dinamis pada desain.
2. Garis lurus dan lengkung, diterapkan berdampingan pada desain tokoh, sehingga desain terkesan lebih hidup dan menarik.
3. Pengulangan bentuk, bisa dijadikan sebagai motif dari desain tokoh, di tengah kehadiran variasi bentuk lainnya.

4. Ruang kosong, merupakan ruang kosong antar bentuk yang membantu mendefinisikan tokoh secara visual. Biasanya prinsip ini juga bisa diterapkan saat membuat siluet tokoh.

c. Tipe Tubuh

Richmond, McCroskey, dan Hickson III (2012), mengatakan bahwa melalui bentuk dan ukuran tubuh seseorang, ada sebuah pesan yang dikomunikasikan secara nonverbal. Berkaitan dengan itu, didasari oleh teori milik Sheldon, ada 3 macam tipe tubuh, yaitu (hal. 29):

(1) *Endomorph*

Tipe tubuh *endomorph* biasanya memiliki bentuk tubuh yang bulat/oval, dan terkesan berat (walaupun kadang sebenarnya tidak gemuk). Biasanya ini dimiliki oleh orang dengan bentuk tubuh seperti buah pir.

(2) *Mesomorph*

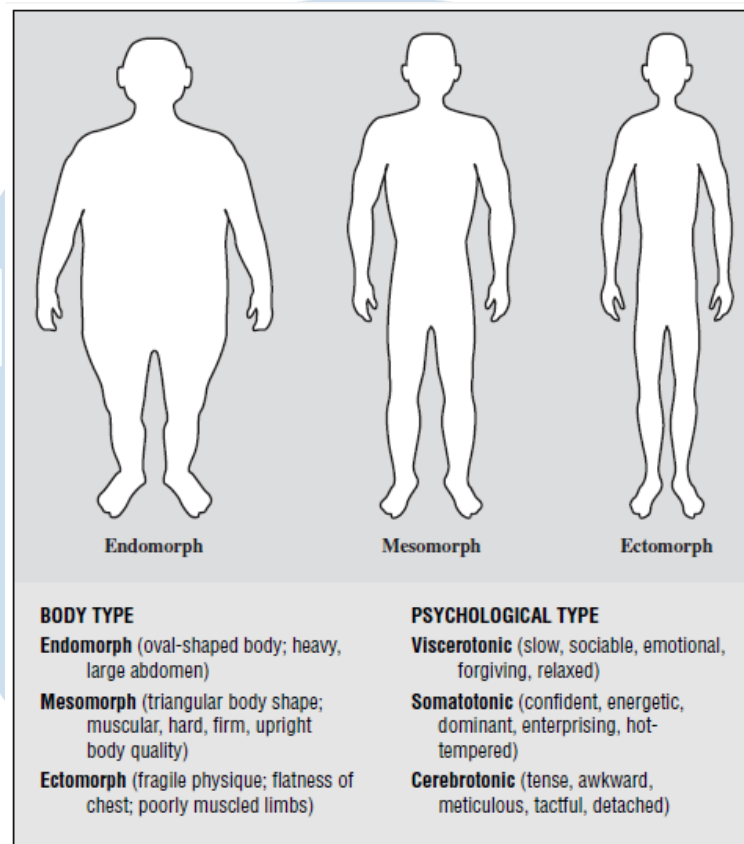
Tipe ini dikarakterisasikan dengan bentuk segitiga, dengan bahu lebar dan pinggul yang kecil. Tipe tubuh ini terkesan kokoh dan berotot seperti atlet.

(3) *Ectomorph*

Tokoh dengan tipe tubuh *ectomorph* mempunyai kesan yang lemah secara fisik. Hal ini terlihat dari karakteristik tipenya yang kurus, tinggi, berdada rata, dan tidak berotot. Dalam hal ini, *ectomorph* identik dengan bentuk persegi.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 7. Sistem Sheldon
(Richmond et al., 2012)

Ketiga macam tipe tubuh tersebut (yaitu: *endomorph*, *mesomorph*, dan *ectomorph*) digunakan untuk pendeskripsian tipe tubuh secara umum, sehingga tidak mengharuskan semua tokoh akan seperti itu. Ada beberapa tokoh yang merupakan kombinasi dari 2 tipe tubuh. Namun, tipe tubuh tetap menjadi sesuatu yang penting untuk diperhatikan dalam mendesain/merancang sebuah tokoh (Sloan, 2015, hal. 8).

d. Gender

Terlepas dari tipe tubuh tokoh, gender/jenis kelamin tokoh juga akan akan memengaruhi anatomi tubuh tokoh, terutama bagian badan dan wajah. Namun, yang menjadi fokus bukan pada jenis kelaminnya (laki-laki atau perempuan), tetapi lebih pada rasio hormon (estrogen dan/atau testosteron) yang dimiliki. Sehubungan dengan itu, maka perbedaan bentuk tubuh berdasarkan jenis

kelamin akan dibedakan dari sisi maskulinitas dan feminitasnya. Pengaruh maskulinitas pada bentuk tubuh akan berkaitan dengan hormon testosteron, sedangkan feminitas berkaitan dengan hormone estrogen.

Berbeda dengan testosteron yang memengaruhi perkembangan otot dan tulang, hormon estrogen akan memengaruhi penyimpanan dan pendistribusian lemak. Biasanya lemak akan didistribusikan ke bagian bokong, paha, pinggul, dan dada. Selain itu, tubuh yang lebih feminim biasanya mempunyai tinggi dan berat yang lebih rendah jika dibandingkan dengan tubuh yang level maskulinitasnya tinggi. Untuk bagian wajah, tubuh yang feminim biasanya akan memiliki wajah kecil dan bulat, seperti anak-anak. Hal ini dikarenakan rendahnya hormon testosteron yang memengaruhi bentuk wajah. Oleh karena itu juga, wajah yang feminim biasanya tidak mempunyai garis wajah yang tegas. Walaupun begitu, orang dengan fitur wajah yang feminim biasanya juga akan punya bibir dan mata yang lebih besar, serta hidung yang lebih kecil.

Terlepas dari gendernya, sisi maskulin dan feminitas yang terlihat pada tokoh akan memengaruhi bagaimana cara penonton menginterpretasikan tokoh tersebut. Bentuk tubuh tokoh yang terkesan maskulin akan menjadi lambang dari kekuatan, kekuasaan, dan dominasi. Sebaliknya, tokoh dengan tubuh yang feminim akan terkesan sebagai tokoh yang peduli dan penuh belas kasih (Sloan, 2015, hal. 9–11).

e. **Proporsi Tubuh**

Proporsi tubuh merupakan hal yang harus diperhatikan ketika mengevaluasi anatomi tokoh secara menyeluruh. Dalam hal ini, setiap tokoh, bahkan yang mirip pun, mempunyai perbedaan pada ukuran anatominya. Walaupun begitu, ada 1 metode atau aturan sederhana yang menjadi tolak ukur untuk proporsi tubuh tokoh, yaitu dengan menggunakan ukuran tinggi kepala sebagai satuan tinggi keseluruhan tokoh. Terlepas dari tolak ukur yang ideal (dengan 8 kepala), ada 1 faktor yang memanipulasi perhitungan tersebut, yaitu umur/usia tokoh. Secara umum, tokoh anak-anak akan mempunyai tinggi sekitar 5 kepala (Sloan, 2015, hal. 5).

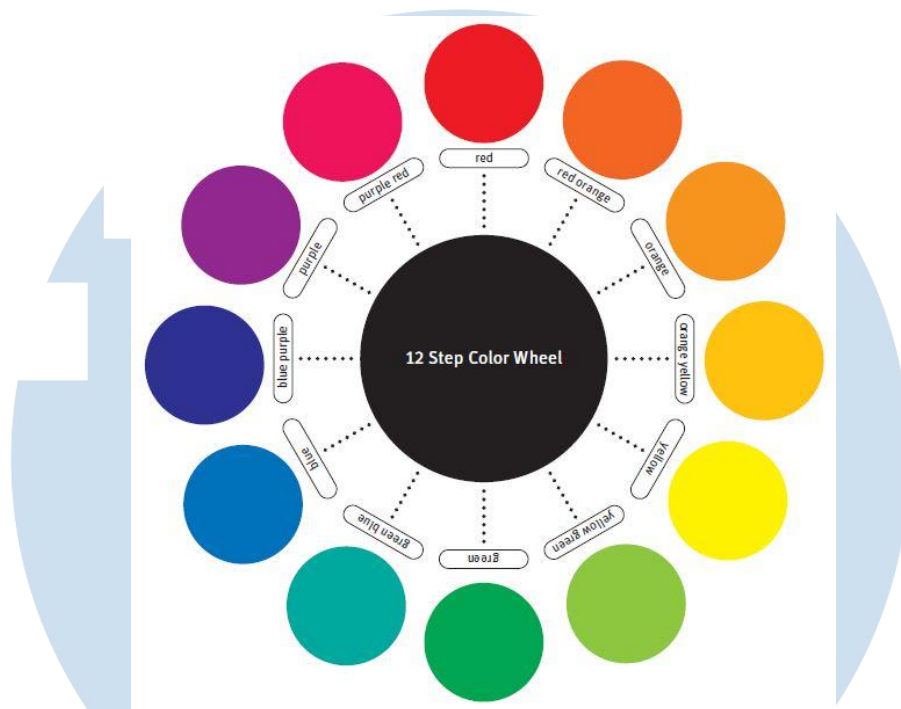
Ada 3 elemen utama yang harus diperhatikan saat ingin merancang tokoh dengan umur tertentu, yaitu: ukuran, ketegasan garis, dan detail. Ketiga elemen tersebut akan menentukan kesan seberapa tua atau mudanya tokoh tersebut. Dalam hal ini, umur tokoh dikelompokkan menjadi: bayi, anak-anak, remaja, dewasa, dan orang tua/lansia. Untuk perancangan tokoh anak-anak (dengan usia 8-12 tahun), elemen yang paling penting adalah variasi ukuran antara bagian kepala dan badannya. Biasanya, desain tokoh anak-anak akan memiliki perbedaan rasio atau variasi ukuran yang janggal/aneh. Selain itu, jika dibandingkan dengan bayi, desain tokoh anak-anak lebih banyak memakai garis lurus (Bancroft, 2006, hal. 97-104).



Gambar 8. Proporsi Tubuh pada Desain Tokoh Anak-Anak (Bancroft, 2006)

Warna

Bagi Sloan (2015), warna merupakan faktor penting untuk menunjang perancangan tokoh secara visual (hal. 33). Sehubungan dengan itu, Loish juga mengatakan (dalam salah satu segmen dari buku yang berjudul 'The Character Designer') bahwa warna adalah salah satu alat utama untuk membuat tokoh terlihat menarik dan mengesankan (21 Draw, 2019, hal. 60).



Gambar 9. Sistem *Color Wheel*
(Adams & Stone, 2017)

Penggunaan warna dalam desain tokoh umumnya memakai sistem *color wheel* untuk mengelompokkan 12 jenis warna ke dalam 3 kategori, yaitu: primer (merah, kuning, dan biru), sekunder (hijau, oranye/jingga, dan ungu), dan tersier (biru-ungu, biru-hijau, kuning-hijau, kuning-oranye, merah-oranye, dan merah-ungu). Walaupun dianggap kurang akurat untuk merefleksikan spektrum warna yang sesungguhnya, sistem *color wheel* ini masih dipakai karena ia memberikan representasi yang lebih baik tentang bagaimana seseorang melihat dan memahami warna (Sloan, 2015, hal. 33–34).

a. Komponen Dasar dari Warna

(1) *Hue*

Hue merupakan istilah untuk jangkauan warna yang terlihat dalam *color wheel*, yang terdiri dari warna: merah, oranye/jingga, kuning, hijau, cyan (biru-kehijauan), biru, ungu, dan magenta/merah-keunguan. Pengelompokkan atau penggolongan 8 warna tersebut disesuaikan dengan kemampuan manusia dalam memahami dan membedakan warna.

Tabel 1. *Hue* dan Maknanya
(Sloan, 2015)

Hue	Type	Potential Connotations
Magenta	Warm	Sweetness, romance, playfulness, uplifting, freedom
Red	Warm	Power, love, passion, sex, energy, danger, anger
Orange	Warm	Enthusiasm, joy, creativity, fun, warmth
Yellow	Warm	Cheerfulness, joy, sunshine, remembrance, intellect
Green	Cool	Nature, growth, healing, health, fertility, harmony, envy
Cyan	Cool	Relaxation, fresh, peace, tranquility, imagination, femininity
Blue	Cool	Depth, stability, peace, trust, ocean, strength, masculinity
Purple	Cool	Royalty, wealth, power, influence, ambition, dignity

Dalam hal desain, *hue* biasanya berhubungan dengan beberapa makna yang bisa terlihat dari penampilan tokoh. Untuk itu, *hue* dibedakan menjadi *warm colors* dan *cool colors*. *Warm colors* biasanya menggambarkan semangat, optimisme, dan kegembiraan. Sedangkan *cool colors* itu berkaitan dengan ketenangan, objektivitas, dan kenyamanan (Sloan, 2015, hal. 34–35).



Gambar 10. *Warm and Cool Colors in Color Wheel*
(Sumber: artpalette.online/color-theory)

(2) *Value*

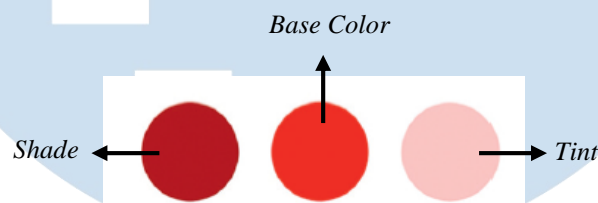
Value dari warna itu berkaitan dengan jumlah cahaya yang dipantulkan, atau dengan kata lain tingkat keterangan atau kecerahannya. Umumnya, *value* dianggap sebagai skala hitam-putih pada warna. *Value* yang rendah akan

menghasilkan warna natural, seperti: merah marun dan coklat; yang terlihat lebih tua/gelap dan keruh.

Hues dengan tingkat *values* yang tinggi dan tingkat saturasi yang rendah akan menghasilkan warna-warna pastel. Warna pastel tersebut kemudian memberikan kesan tokoh yang *delicate*, ceria, dan juga *innocent* (Sloan, 2015, hal. 35–36).

(3) Saturasi

Istilah saturasi merujuk pada tingkat kemurnian *hue* (warna). Berkaitan dengan itu, *hues* yang dicampur dengan putih disebut sebagai *tints*. Sedangkan *hue* yang dicampur dengan warna hitam dikenal dengan istilah *shades*.



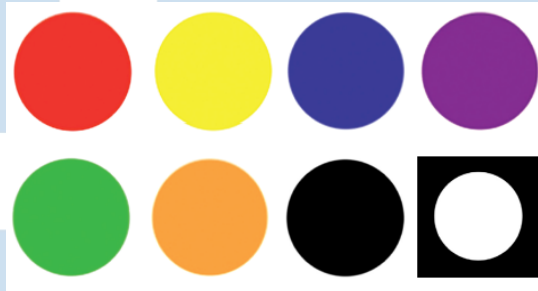
Gambar 11. Saturasi Warna
(Tillman, 2019)

Warna dengan tingkat saturasi yang tinggi akan terlihat berani, mencolok atau menonjol, namun sedikit tidak natural. Hal ini biasanya akan dimanfaatkan untuk melebih-lebihkan atau meningkatkan konotasi warna tertentu. Di sisi lain, warna yang memiliki tingkat saturasi yang rendah, di mana *hue* dikombinasikan dengan abu-abu untuk menciptakan warna yang lebih realistis dan terkesan dewasa, akan membuat desain tokoh tersebut terlihat lebih kompleks, *subtle*, tidak ramah, dan bijaksana atau penuh pertimbangan (Sloan, 2015, hal. 36).

b. Psikologi Warna

Tillman (2019) menuturkan bahwa melalui warna, seseorang dapat mengenal tokoh dan juga mengetahui kisah tokoh tersebut. Oleh karena itu, dalam mendesain tokoh, penting untuk mengetahui arti dari warna yang digunakan

dalam desain tersebut. Berkaitan dengan itu, dari sekian banyak jenis warna, ada 8 warna utama yang biasanya dipakai dalam desain tokoh. Kedelapan warna utama tersebut terdiri dari: 6 warna (primer dan sekunder) dari *color wheel*, serta ditambah dengan warna hitam dan putih (hal. 91-92).



Gambar 12. Delapan Warna Utama yang Umum Digunakan dalam Desain Tokoh
(Tillman, 2019)

(1) Merah

Ada beberapa perasaan yang ditimbulkan saat seseorang melihat warna merah, yaitu: semangat, percaya diri, cinta, keberanian, berenergi, tenaga untuk hidup, perjuangan, kekuatan, kekuasaan, perang, kemarahan, bahaya, tekad, dan hasrat (Tillman, 2019, hal. 92). Namun, saat diterapkan pada desain tokoh, warna merah juga dapat menggambarkan tokoh yang jahat, emosional, atau menggairahkan (Mattesi, 2008, hal. 99).

(2) Kuning

Kuning berkaitan dengan: kebijaksanaan, sukacita, kebahagiaan/kegembiraan, kenyamanan, kecerdasan, kewaspadaan, kerusakan atau kehilangan, penyakit, rasa cemburu, sikap penakut, sesuatu yang aktif atau lincah, optimisme, dan rasa kewalahan (Tillman, 2019, hal. 92).

(3) Biru

Warna biru biasanya berhubungan dengan kepercayaan, loyalitas, kebijaksanaan, rasa percaya diri, kepintaran, iman atau kepercayaan, kebenaran, kesehatan atau penyembuhan, ketenangan, kelembutan, pengetahuan, kekuatan, integritas, kesungguhan, kehormatan, kesedihan,

kesan atau keadaan yang dingin, dan sikap pengertian (Tillman, 2019, hal. 92).

(4) Ungu

Warna ungu identik dengan kekuatan, kaum bangsawan, keanggunan, kebijaksanaan, kecanggihan atau kerumitan, kemewahan yang palsu, misteri, sihir, ambisi, kekayaan, pemborosan atau keroyalan, martabat, kebebasan/kemerdekaan atau kemandirian, dan kreativitas (Tillman, 2019, hal. 93).

(5) Hijau

Umumnya, warna hijau itu berkaitan dengan: alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, kesuburan, masa muda, keamanan, kemewahan, uang, kekekalan, optimisme, *well-being*, relaksasi, kejujuran, penyakit, dan kecemburuan (Tillman, 2019, hal. 93).

(6) Oranye/jingga

Warna jingga menggambarkan keceriaan, antusiasme, kreativitas, pesona/daya tarik, kebahagiaan, tekad, keberhasilan, dukungan, wibawa, dan kebijaksanaan. Selain itu, warna ini juga bisa berkaitan dengan cahaya atau penerangan (Tillman, 2019, hal. 93).

(7) Hitam

Hitam menjadi warna yang melambangkan kekuatan, keanggunan, formalitas, kematian, kejahatan, misteri, rasa takut, *grief*, kecanggihan, kekuatan, depresi, dan duka (Tillman, 2019, hal. 93).

(8) Putih

Biasanya, warna putih akan menimbulkan kesan bersih, murni, baru, damai, polos, sederhana, terang, sempurna, dan baik. Selain itu, warna ini juga bisa untuk menggambarkan keadaan tidak berdosa dan keperawanan (Tillman, 2019, hal. 93).

Orang Indonesia

Tanaya, et al. (2019) mendefinisikan manusia sebagai seorang individu dengan berbagai informasi demografis yang melekat dalam dirinya. Informasi demografis

yang dimaksud itu berupa ras, usia, dan jenis kelamin dari individu yang bersangkutan (hal. 177). Sehubungan dengan itu, Masood et al. (seperti yang dikutip dalam Rachmawati et al., 2021) menyebutkan bahwa ras sangat berkaitan dengan variasi genetik yang ada pada suatu populasi (hal. 729). Dalam hal ini, Rehman et al. kemudian mengartikan ras sebagai sebuah sistem yang mengelompokkan atau mengklasifikasikan manusia ke dalam suatu populasi yang berbeda, berdasarkan pada keturunan, karakteristik fenotipe, geografi, fisik, etnis, dan status sosial (hal. 730). Dengan demikian, tidak mengherankan jika dikatakan bahwa setiap ras memiliki ciri khasnya sendiri, yang secara visual dapat terlihat dari warna rambut, warna kulit, dan bentuk mata (Narandika et al., 2019, hal. 182).

Hosoi, et al. (seperti yang dikutip dalam Rachmawati et al., 2021) menuturkan bahwa ada 3 ras besar di dunia, yaitu: Mongoloid, Kaukasoid, dan Negroid. Sebagai salah satu dari jenis ras yang ada, ras Mongoloid seringkali disebut sebagai ras Asia (hal. 730). Di Indonesia sendiri, ras Mongoloid terbagi atas: Malayan Mongoloid dan Asiatic Mongoloid. Ras Malayan Mongoloid merupakan ras yang umumnya ada di Sumatera, Jawa, Bali, NTB, Kalimantan, dan Sulawesi. Di sisi lain, ras Asiatic Mongoloid merupakan ras yang tersebar di seluruh Indonesia, di mana ras ini meliputi orang Tionghoa, Jepang, dan Korea (Koentjaraningrat, seperti yang dikutip dalam Ukiyatiningsih, 2019, hal. 185). Dalam hal ini, ras Malayan Mongoloid yang berdiam di sebagian besar kepulauan Indonesia (terutama Pulau Jawa dan Pulau Sumatera) biasanya mempunyai ciri fisik berupa rambut yang ikal atau lurus, wajah yang agak bulat, dan kulit yang berwarna putih sampai sawo matang (Marannu, 2020, hal. 138).

Tabel 2. Karakteristik Wajah Ras Mongoloid
(Amalia et al., 2018; Rachmawati et al., 2021)

Bentuk wajah	Pendek dengan pipi pipih
Rambut	Berwarna hitam, tipis, dan lurus atau sedikit bergelombang
Kulit	Kekuningan
Dahi	Kecil dan tegak
Mata	Lipatan sempit, dan berwarna coklat sampai hitam
Hidung	Rendah; dengan lebar rata-rata
Bibir	(rata-rata) penuh

a. Fisiologi Manusia: Warna Kulit

Wajah merupakan salah satu organ tubuh yang dapat digunakan sebagai tanda pengenalan seseorang (Nusantara et al., 2018, hal. 2132), di mana informasi demografis dari orang yang bersangkutan dapat terlihat atau diketahui (Tanaya et al., 2019, hal. 177). Di sisi lain, wajah juga dapat menjadi salah satu aspek terpenting dari penampilan seseorang. Dalam hal ini, wajah kemudian menjadi daya tarik tersendiri bagi lawan jenisnya (Nusantara et al., 2018, hal. 2130). Menanggapi hal ini, Wu, et al. (2020) kemudian menuturkan bahwa bagi perempuan, warna kulit wajah akan memengaruhi persepsi orang lain terhadap usia dan pesona wajahnya. Berkaitan dengan itu, salah satu faktor terbesar yang memengaruhi warna kulit manusia adalah latar belakang genetik yang dimilikinya (hal. 1). Dengan kata lain, warna kulit seseorang akan sangat tergantung dari ras atau garis keturunannya (Sari & Salam, 2017, hal. 3). Namun, terlepas dari itu semua, ada beberapa pengecualian dalam kasus-kasus tertentu, di mana warna kulit yang dimiliki dapat berbeda-beda walaupun mereka berasal dari kelompok ras yang sama. Hal ini dikarenakan ada beberapa faktor lain, selain genetika, yang ikut memengaruhi warna kulit seseorang; seperti iklim dan lokasi geografisnya (Wu et al., 2020, hal. 1 & 4).



Gambar 13. (Tingkatan) Warna Kulit dalam Skala Fitzpatrick
 (<https://www.abellaskincare.com> & <https://nasaltanners.com/2021/01/27/tanning-type/>)

Berkaitan dengan warna kulit manusia, Ware et al. (2020) menuturkan bahwa ada suatu sistem klasifikasi yang banyak digunakan oleh *medical providers* untuk mendeskripsikan warna kulit manusia, yaitu ‘skala Fitzpatrick’; yang biasanya juga dikenal dengan sebutan *Fitzpatrick skin type* atau *Fitzpatrick phototyping scale* (hal. 77). Skala Fitzpatrick merupakan suatu skema numerik yang dapat digunakan untuk mengklasifikasikan warna kulit manusia (Sari & Salam, 2017, hal. 4), di mana tiap skalanya mempunyai 4 tingkatan warna kulit (Dhenabayu et al., 2018, hal. 7); seperti pada gambar 19. Skala ini sendiri dikembangkan oleh Thomas B. Fitzpatrick, seorang dermatologis asal Amerika Serikat, pada tahun 1975. Seiring perkembangannya, dengan didasarkan pada respon atau reaksi dari berbagai tipe kulit terhadap cahaya *ultra violet* (UV), skala ini membagi warna kulit manusia ke dalam 6 tipe atau kategori (Sari & Salam, 2017, hal. 4–5); seperti yang dijabarkan dalam tabel 3. Dalam hal ini, berdasarkan skala Fitzpatrick, orang Indonesia termasuk dalam tipe III – V, dengan warna kulitnya kuning langsung hingga sawo matang (Juanita & Juliadi, 2020, hal. 56).

Tabel 3. *Fitzpatrick Scale*
(Dhenabayu et al., 2018; Sari & Salam, 2017)

Tipe Kulit	Karakteristik	Respon Terhadap Cahaya/Sinar UV
I (skor 0-6)	a. Kulit putih pucat, dan berbintik (<i>freckled</i>) b. Rambut pirang atau merah c. Mata berwarna biru	Selalu atau mudah terbakar, namun tidak pernah sawo matang (<i>tan</i>).
II (skor 7-13)	a. Kulit putih terang b. Rambut pirang/merah c. Mata berwarna biru, hijau, atau coklat (<i>hazel</i>)	Biasanya terbakar, kulit sawo matang (<i>tan</i>) minimal.
III (skor 14-20)	a. Kulit putih-krem terang atau kuning	Kadang-kadang terbakar ringan, kulit sawo matang (<i>tan</i>) seragam.
IV (skor 21-27)	a. Kulit coklat muda atau moderat (khas Mediterania)	Jarang terbakar, mudah menggelap sampai berwarna coklat sedang atau selalu sawo matang (<i>tan</i>).
V (skor 28-34)	a. Kulit coklat gelap (khas Timur Tengah)	Sangat jarang terbakar, dan sangat mudah sawo matang (<i>tan</i>).
VI (skor 35-36)	a. Kulit coklat tua sampai hitam	Tidak pernah terbakar, dan sangat mudah sawo matang (<i>tan</i>).

b. Anak-Anak

Menurut Haryanto, Wahyuningsih, & Nadiroh (Haryanto et al., 2015, hal. 145), usia dapat menjadi pembeda karakteristik antara anak-anak dengan orang dewasa. Namun, ia juga mengatakan bahwa beberapa negara dan lembaga internasional mempunyai cara yang berbeda-beda untuk mendefinisikan anak dari segi usianya. Misalnya saja, seperti: *The Contvention on the Rights of the Child* (anak = < 18 tahun) atau WHO (anak = 0-14 tahun). Namun, terlepas dari itu semua, Departemen Kesehatan RI (seperti yang dikutip dalam Al Amin & Juniati, 2017) mengklasifikasikan usia manusia menjadi 9 kelompok, di mana anak-anak merupakan mereka yang berumur 5-11 tahun (hal. 34).

Tabel 4. Klasifikasi Usia Manusia
(Al Amin & Juniati, 2017)

0-5 tahun	Balita
5-11 tahun	Kanak-kanak
12-16 tahun	Remaja awal
17-25 tahun	Remaja akhir
26-35 tahun	Dewasa awal
36-45 tahun	Dewasa akhir
46-55 tahun	Lansia awal
56-65 tahun	Lansia akhir
> 65 tahun	Manula

Loss & Grief

Rasa kehilangan (*loss*) orang yang dicintai karena kematian adalah apa yang disebut sebagai *bereavement*. Respon atau reaksi (umum) seseorang atau individu terhadap *bereavement* itulah yang kemudian dinamakan dengan *grief*. Dalam hal ini, *grief* kemudian menjadi sesuatu yang tidak dapat dihindari, dan juga diperlukan untuk bisa menerima kematian seseorang. Berkaitan dengan itu, *grief* kemudian akan mengarah pada konsep *grief work*. Konsep ini merupakan sebuah proses pelepasan diri secara emosional dengan mereka yang telah meninggal, untuk membangun relasi yang baru dan melanjutkan hidup (Gross, 2018, hal. 2–8).

Walaupun *grief* disebut sebagai reaksi yang bersifat universal, *grief* juga dikatakan sebagai sesuatu yang unik. Dikarenakan sifatnya yang unik itulah *grief* dapat hadir dalam bentuk atau rupa yang berbeda-beda pada tiap orang. Dengan demikian, tidak ada patokan benar atau salah untuk cara berduka (*grief*), termasuk dalam penentuan jangka waktunya (Gross, 2018, hal. 2–3).

a. 5 Stages of Grief

Dalam pemahaman mengenai *grief*, Gross (2018) mengatakan bahwa ada beberapa tahapan pasti yang akan dilalui. Berkaitan dengan itu, ia menjabarkan 2 teori yang paling sering digunakan oleh orang-orang yang bergerak dalam

bidang *grief* ini. Salah satu teori itu disebut dengan ‘5 Stages of Grief’ yang dikemukakan oleh Kübler-Ross. Tahapannya dijabarkan sebagai berikut (hal. 14-16):

(1) *Denial (and Isolation)*

Tahap ini, dilambangkan dengan pikiran ‘*No, not me. It can’t be true*’, akan mencegah perasaan syok yang terlalu berlebihan (*overwhelmed*) pada orang yang berkabung (*the griever*). Selain itu, *denial* menjadi tahap yang bertindak sebagai penyangga (*buffer*), di mana dalam tahap ini *the griever* akan mempunyai waktu untuk mencari cara atau mekanisme dalam mengatasi *grief*-nya.

(2) *Anger*

Tahap selanjutnya ditandai dengan munculnya pikiran ‘*Why me? It’s not fair!*’ yang ditujukannya pada orang terdekat, bahkan Tuhan.

(3) *Bargaining*

Tahap ini mewakili munculnya upaya dalam melakukan penawaran untuk mengulur waktu (kematian). Pikiran yang terlintas dapat berupa: ‘*Please God, let me...*’ atau ‘Seandainya waktu itu...’

(4) *Depression*

Rasa depresi kemudian muncul saat *the griever* menyadari bahwa usaha ‘penawarannya’ sia-sia dan waktu tidak dapat diputar kembali, sehingga kematian menjadi sesuatu yang memang tidak terelakkan. Dalam tahap ini, depresi kemudian dikelompokkan menjadi 2 bagian, yaitu: *preparatory depression* (bentuk *grief* yang mempersiapkan *the griever* untuk melepaskan diri dari dunia) dan *reactive depression* (meliputi ekspresi takut, cemas, dan rasa kehilangan hebat yang mulai dirasakan oleh *the griever*).

(5) *Acceptance*

Dalam tahap ini, dikatakan bahwa *acceptance* menjadi titik dimana *the griever* mulai menyerah terhadap pergulatannya dengan kehidupan dan menarik diri sejenak dari sekitar seakan sedang mempersiapkan diri untuk

perjalanan panjang. Kondisi ini tergambarkan dengan pikiran seperti ‘*Leave me be, I’m ready to die.*’

Namun, di luar semua tahap tersebut, Gross (2018) mengatakan bahwa teori ‘*5 Stage of Grief*’ hanyalah sebuah asumsi atau patokan dari para profesional di bidang *grief*. Dengan kata lain, teori tersebut digunakan sebagai penggambaran atas apa yang akan dialami oleh *the griever* pada umumnya. Hal ini dikarenakan setiap tahapan tersebut akan memiliki jangka waktu yang berbeda-beda, bahkan bisa menggantikan tahap yang satu dengan yang lainnya atau terjadi secara bersamaan. Beliau kemudian juga mengutip pandangan C.S. Lewis terhadap *grief* sebagai sesuatu yang terus muncul dan berulang. Dari sana, ia mengatakan *grief* selayaknya sebuah depresi dalam bentuk lembah atau jurang (*valley*) yang panjang dan berangin.

Di sisi lain, para profesional dalam bidang *grief* lebih memilih untuk berbicara tentang komponen dalam *grief* daripada tahapan itu sendiri. Komponen tersebut terdiri dari: syok, *disorganisation*, penyangkalan (*denial*), depresi, perasaan bersalah, kecemasan, *aggression*, resolusi, dan pembaharuan/*reintegration* (hal. 16-17).

b. *Grief in Children*

Dyregrov (2008a) menggolongkan kematian ke dalam beberapa tipe berdasarkan subjeknya, salah satunya yaitu ‘kematian kakek/nenek’. Ia menyebutkan bahwa biasanya anak mempunyai hubungan yang kuat, dan kematian mereka akan membuat anak berduka atau merasakan *bereavement*, dan ingin kembali melihat kakek/neneknya. *Grief* anak akan semakin kuat jika mereka tinggal bersama dengan kakek/nenek, yang juga mengurus atau menjaga mereka saat orang tua bekerja (hal. 59-60).

Grief yang dialami oleh anak dapat menimbulkan beberapa reaksi spontan, yaitu: syok, ketidakpercayaan atau sanggahan, cemas, dan (kadang) bersikap apatis. Sikap apatis ini bisa timbul sebagai usaha anak untuk merasa aman dengan melakukan aktivitas seperti biasanya. Di samping itu semua, biasanya akan diikuti dengan reaksi umum lainnya, seperti (hal. 22-40):

(1) Kecemasan dan ketakutan

Cemas adalah reaksi paling umum yang dirasakan oleh anak dalam *grief*-nya. Rasa cemas timbul karena ketakutan mereka akan kembali kehilangan orang lain yang juga disayanginya, atau akan kematian yang mungkin bisa terjadi lagi. Dalam beberapa kasus, rasa takut tersebut dapat meningkat bila ada orang terdekatnya yang mulai sakit; terutama jika gejalanya sama dengan orang yang telah meninggal sebelumnya. Selain itu, rasa takut juga dapat memengaruhi perilaku anak, di mana ia mulai menginginkan kepastian dari orang terdekatnya bahwa mereka akan lebih hati-hati. Namun, ada juga yang menjaga jarak sehingga tidak terlalu akrab dengan orang baru; agar tidak perlu lagi merasakan kesedihan tersebut.

Di sisi lain, rasa cemas (dan juga takut) dapat terlihat dari pertanyaan yang dilontarkan oleh anak. Untuk anak kecil, biasanya mereka akan mencemaskan keadaan orang terdekatnya. Hal tersebut kemudian membuat anak jadi sensitif terhadap perpisahan dan menjadi lebih rewel; juga mengkhawatirkan keadaan orang lain di sekitarnya. Pada anak yang usianya lebih tua atau dewasa (di mana ia sudah mulai memahami konsep kematian), biasanya rasa cemas tersebut akan lebih terarah pada kebutuhan dasar hidupnya.

(2) Kenangan yang terus muncul atau teringat

Hal ini dipicu karena anak menyaksikan atau mendapati orang yang meninggal. Beberapa elemen seperti suara atau benda kemudian dapat memicu emosi dan ingatan buruk berkaitan dengan kematian. Ingatan buruk seperti ini dapat muncul dalam bentuk mimpi buruk, yang kemudian berusaha dihindari. Namun, pada akhirnya akan menimbulkan kegelisahan.

(3) Sulit tidur

Kesulitan untuk tidur (atau gangguan saat tidur) merupakan hal yang umum terjadi pada anak yang sedang berduka. Hal ini berkaitan dengan rasa cemas yang meningkat dan lebih banyaknya waktu untuk memikirkan apa yang akan terjadi setelah mereka tidur. Selain itu, kesulitan untuk tidur juga bisa berkaitan dengan kematian yang tergambar sebagai 'tidur'; di mana hal

itu juga dapat membuat anak menjadi waspada ketika orang terdekatnya tidur. Di sisi lain, mimpi buruk menjadi pengganggu tidur anak, dan merupakan hal yang umum terjadi ketika anak masih dalam proses *grief*-nya. Mimpi buruk yang terus berulang dapat menjadi sumber ketakutan pada anak, sehingga mereka akan menolak untuk tidur. Berkaitan dengan itu, biasanya anak akan meminta untuk ditemani atau tidur bersama orang lain (seperti: orang tua, saudara, atau pengasuhnya).

(4) Merasa sedih dan rindu

Keduanya muncul dengan cara yang berbeda. Walaupun biasanya rasa sedih ditunjukkan dengan tangisan (berdurasi panjang maupun pendek), sedih yang dirasakan juga dapat membuat anak menarik diri atau menyendiri. Beberapa diantaranya juga ada yang berusaha untuk tidak menangis agar orang di sekitarnya tidak khawatir. Di sisi lain, kerinduan dapat membuat anak mulai mencari orang yang telah meninggal, mengenang memori lama, merasakan kehadiran dari orang yang telah meninggal, atau berusaha menjadi seperti orang yang telah meninggal tersebut (dari segi sikap ataupun sifat). Selain itu, biasanya untuk mengatasi rasa rindu dan merasakan kedekatan dengan orang yang telah meninggal, anak kecil akan mencari orang tersebut dengan menghampiri tiap ruangan dalam rumah (terutama yang biasanya sering dikunjungi bersama dulunya), berbicara mengenai orang itu, berharap untuk bertemu, ataupun dengan melakukan aktivitas yang dulunya sering dilakukan bersama.

(5) Marah dan mulai bertingkah

Kemarahan anak biasanya terlihat dari perilakunya, terutama pada anak kecil yang umumnya memperlihatkan *grief*-nya secara langsung dan terbuka. Reaksi ini mungkin bisa dikatakan sangat cocok bagi anak laki-laki, yang biasanya akan kesulitan mengekspresikan *grief*-nya; di mana baginya ini merupakan cara untuk mengesampingkan depresi dan kesedihan. Namun, terlepas dari itu, kemarahan anak biasanya ditujukan terhadap:

(a) kematian yang merenggut nyawa orang yang disayangi

- (b) Tuhan yang membiarkan hal ini terjadi
 - (c) orang dewasa yang mengesampingkannya dalam *grief* mereka
 - (d) orang lain atau dirinya yang tidak mencegah terjadinya kejadian tersebut
 - (e) orang yang menyebabkan atau bertanggung jawab atas kematian itu
 - (f) orang yang telah meninggal itu sendiri karena telah meninggalkannya.
- (6) Merasa bersalah, malu, dan mengoreksi diri

Berasal dari keyakinan anak bahwa setiap pikiran, perasaan, maupun perilaku mereka bisa menjadi penyebab dari apa yang terjadi (misalnya kematian).

- (7) Mempunyai masalah di sekolah

Grief pada anak dapat berujung dengan mempunyai masalah di sekolahnya. Hal ini berkaitan dengan pemikiran dan kenangan akan apa yang telah terjadi, di mana itu akan mengganggu jalan pikiran anak, dan meningkatkan rasa cemas. Peningkatan rasa cemas akan membuat anak memperhatikan sekitarnya (terkait ada bahaya atau tidak) dan juga keamanan dari orang terdekatnya. Sedangkan, di sisi lain, rasa sedih membuat kecepatan berpikir dan energi anak menurun, juga kurangnya inisiatif. Semua itu akan membuat anak kesulitan untuk fokus memperhatikan pelajaran, dan berakibat pada butuhnya waktu yang lebih lama untuk belajar/menghapal dan mengerjakan tugas.

- (8) Keluhan fisik (sakit kepala, sakit perut, dsb.)

Keluhan fisik biasanya timbul karena sikap/kondisi anak yang selalu berjaga-jaga terhadap perubahan di lingkungannya, atau akan hal baru yang mungkin terjadi. Umumnya, kondisi atau perilaku anak tersebut diakibatkan oleh rasa trauma yang lebih besar dari rasa kehilangannya; ketika orang terdekatnya meninggal secara mendadak.

Terlepas dari itu semua, selain reaksi spontan dan umum yang telah dijelaskan sebelumnya, ada beberapa reaksi lainnya yang kemungkinan terlihat pada anak (namun sifatnya tidak umum), seperti (hal. 40-44):

- (1) *regressive behaviour* (tingkah laku yang tidak sesuai dengan usianya)

- (2) *social isolation* (mengisolasi diri dari orang lain)
- (3) berimajinasi atau mengkhayal (terkait kematian dan orang yang telah meninggal)
- (4) perubahan kepribadian (di mana anak menjadi lebih pendiam dan menyendiri, atau menjadi lebih gelisah dan ketakutan)
- (5) menjadi pesimis akan masa depan
- (6) sibuk memikirkan penyebab dan arti dari peristiwa kematian tersebut
- (7) menjadi lebih dewasa (terutama secara psikologi atau dari tingkah lakunya).

c. Tingkat Pemahaman Anak Tentang Kematian

Pemahaman seorang anak tentang kematian itu berkembang seiring dengan pertumbuhan kognitifnya. Oleh karena itu pemikiran atau pandangan mereka terhadap kematian dapat bervariasi. Jika digambarkan secara garis besar, maka hal ini dapat digolongkan berdasarkan usianya, yaitu (Dyregrov, 2008a, hal. 15-21):

(1) < 5 tahun

Pada anak balita, biasanya kematian dijelaskan secara abstrak atau menggunakan *euphemism* (bahasa yang lebih halus) seperti orang yang meninggal itu sebenarnya sedang tidur atau berpergian. Hal ini dapat diartikan secara harafiah, karena anak balita biasanya berpikir secara konkrit atau sederhana. Oleh karena itu, dalam rentang usia ini, masih sulit bagi mereka untuk memahami makna dari kata kematian (dengan konsepnya yang bersifat abstrak). Walaupun demikian, hal ini tidak berarti anak balita tidak dapat merasakan kehilangan maupun kesedihan akibat kematian orang terdekatnya.

Bagi anak balita, kematian bukanlah sesuatu yang bersifat *final*, permanen, maupun universal. Semua ini akan memengaruhi cara respon mereka terhadap kematian seseorang, contohnya:

- (a) Anak akan mulai mempertanyakan durasi kepergian, cara untuk bertemu atau mengunjungi, bahkan kondisi (atau *well-being* dari) orang yang telah meninggal.

(b) Merasakan kekhawatiran atau ketakutan saat orang lain akan tidur atau pergi ke luar.

(c) Menjadi sensitif terhadap perpisahan (singkat) yang kemudian membuat mereka merasakan kehilangan permanen.

(2) 5-10 tahun

Seiring dengan perkembangannya, anak pada rentang usia ini memiliki pola pikir yang sedikit berbeda dari balita, diantaranya:

(d) Kematian dipahami sebagai sesuatu yang bersifat *final*, universal, dan tidak bisa dihindari. Namun, (untuk yang berumur 7 tahun) kematian dianggap tidak akan terjadi pada dirinya sendiri.

(e) Memahami bahwa kematian bisa disebabkan oleh faktor internal (seperti: penyakit, umur tua, dll) maupun eksternal (misalnya: kecelakaan, tindak kekerasan, dll).

(f) Mulai berpikir tentang adil atau tidaknya sesuatu hal yang terjadi.

(g) Berasumsi bahwa orang yang telah meninggal masih bisa melihat atau mendengar mereka.

Dengan demikian, respon terhadap kematian pun akan ikut terpengaruh juga. Respon tersebut dapat berupa:

(h) Ritual ataupun foto-foto yang disimpan, sebagai ekspresi konkret untuk mendukung *grief work*-nya.

(i) Berempati dengan orang lain yang juga baru kehilangan orang yang mereka sayang.

(j) Mulai membendung perasaan yang sebenarnya mereka rasakan.

(3) 10 tahun – remaja

Pemikiran anak di atas 10 tahun yang sudah mulai berkembang membuat mereka bisa lebih memahami tentang konsep kematian. Pemahaman dan pemikiran yang dimilikinya, yaitu:

(k) Pemahaman akan konsekuensi jangka panjang yang ditimbulkan karena rasa kehilangan.

(l) Kematian sebagai sesuatu yang bersifat abstrak, universal, tidak dapat dihindari, dan juga personal.

(m)Memikirkan tentang keadilan, takdir, dan fenomena gaib.

Dari pola pikir seperti itu, anak pada usia ini mulai mengkritisi semua informasi yang didupatkannya, dan apa yang dapat terjadi karena kematian orang terdekatnya. Selain itu, mereka juga mulai dipenuhi dengan pemikiran tentang keadilan, takdir, dan fenomena gaib.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

‘Cara Anak Berduka’ merupakan judul dari proyek animasi yang dikerjakan penulis; berupa sebuah video animasi infografis, berbasis *motion graphic*. Dengan mengangkat tema mengenai *grief* pada anak, video animasi infografis ini bercerita tentang seorang anak perempuan, bernama Ema, yang mengalami *grief* karena kematian neneknya. Sehubungan dengan itu, dalam proyek animasi ini, penulis berperan dalam perancangan tokoh untuk merancang visual tokoh anak perempuan bernama Ema yang mengalami *grief*.

Tabel 5. Video Animasi Infografis ‘Cara Anak Berduka’
(Dokumentasi Pribadi)

‘Cara Anak Berduka’	
Jenis Karya	Animasi infografis
Format Karya	<i>Motion graphic</i>
Tema	<i>Grief</i> (pada anak)
Sinopsis	Berita kematian nenek menjadi sebuah hal yang tidak bisa dipercayai oleh Ema. Rasa tidak percaya yang ada dalam dirinya, membuat Ema menolak kenyataan tersebut. Seiring berjalannya waktu, menghadapi rasa kehilangan akan sosok nenek membuat Ema sedih, merasa kehilangan, rindu, dan juga marah terhadap orang-orang di sekitarnya.
Target Penonton	R13+