

2. STUDI LITERATUR

Character Design

Character Design tentunya sangat penting untuk merancang sebuah tokoh agar bisa diperlihatkan oleh banyak orang. Menurut Tom Bancroft (2012), yang terpenting dari sebuah tokoh tidak hanya dengan bagaimana cara menggunakannya, namun juga bagaimana cara kita untuk bisa berkomunikasi dengan tokoh tersebut. *Character Designer* tentu harus bisa membuat jembatan komunikasi antara tokoh dengan masyarakat yang melihatnya, dari bagaimana bentuk dan warna sang tokoh, proporsi, pose tubuh, dan ekspresi wajah sang tokoh.

Dalam membuat sebuah tokoh, banyak aspek yang harus diperhatikan. Menurut Randy Bishop (2019), terdapat tiga bentuk utama dalam sebuah desain, yaitu kotak, bulat, dan segitiga. Kotak merepresentasikan sosok yang maskulin, kuat, tegas, kekar dan pemberani. Bulat cenderung digunakan untuk menggambarkan sosok yang cenderung feminim, bersahabat, lucu, menggemaskan, dan konyol. Segitiga digunakan untuk menggambarkan tokoh yang bergerak cepat, bersifat jahat, licik dan nakal.

Proporsi juga salah satu hal yang penting sekali dalam mendesain tokoh. Penggabungan antara tiga bentuk utama (kotak, bulat, segitiga) dan variasi ukuran salah satu kunci utama dalam membuat tokoh semakin bervariasi. Salah satu contohnya adalah membuat tokoh dengan bahu yang lebar namun pinggang dan kaki yang kurus. Atau tokoh yang kepalanya kecil namun dengan perut yang bulat besar.

Color Theory

Menurut Steven Bleicher (2012), warna adalah salah satu elemen yang sangat penting dalam sebuah desain. Warna menstimulasi mata dan otak yang bisa menggugah sebuah emosi atau respon bawah sadar oleh masyarakat yang melihat. Warna terdiri atas tiga warna primer, yaitu merah, kuning, dan biru. Namun seiring

berjalannya waktu, muncul warna baru yang menggabungkan dua warna primer, seperti jingga yang merupakan campuran kuning dan merah, hijau yang adalah campuran biru dan kuning, dan ungu yang berupa campuran dari merah dan biru.

Warna juga mempunyai berbagai makna psikologis, baik dari makna untuk mempengaruhi suasana dalam suatu hal ataupun makna yang diperlukan untuk digunakan dalam sebuah bisnis. Seperti merah yang menggambarkan amarah, kekesalan, cinta dan nafsu membara. Di sisi lain, warna merah dikatakan membantu untuk meningkatkan nafsu makan, yang mengakibatkan banyak restoran cepat saji menggunakan warna merah di restoran mereka.

Hari Raya Natal

Natal adalah salah satu hari raya internasional yang diselenggarakan pada setiap tanggal 25 Desember. Untuk umat Kristen atau Katholik, hari Natal dianggap sebagai hari lahirnya Yesus dari Nazaret.

Banyak sekali teori mengenai awal munculnya Hari Natal. Menurut History.com, masyarakat Eropa merayakan hari Natal sebagai hari untuk merayakan adanya terang dibalik gelapnya musim dingin. Masyarakat Skandinavia justru merayakan *Yule* sebagai perayaan Natal, dimana mereka memotong batang kayu untuk dibakar. Lalu mereka berpesta sampai batang kayu itu habis terbakar, yang sekiranya selama 12 hari.

Sinterklas

Sinterklas adalah salah satu tokoh Natal yang sangat populer di kalangan internasional. Menurut History.com, Sinterklas berawal dari seorang pastur bernama Santo Nikolas yang berasal dari Turki. Pada tahun 280 Masehi, santo Nikolas memberikan seluruh harta dan kekayaannya dan berkeliling untuk membantu dan merawat anak-anak dan pelayar yang sakit dan miskin.

Sinterklas masuk kedalam budaya Amerika dimana keluarga asal Belanda berkumpul untuk merayakan hari kematian Santo Nikolas, yang dalam Bahasa belanda bernama “Sint Nikolaas” atau “Sinter Klaas”, yang lama kemudian namanya berubah menjadi “*Santa Claus*”. Sosok Sinterklas yang dikenal oleh banyak masyarakat berawal dari sebuah puisi karya Clement Clarke yang berjudul “*An Account of a Visit from St. Nicholas*” yang dikenal dengan kalimat “*Twas The Night Before Christmas*”. Puisi tersebut menunjukkan seorang pria yang terbang dari satu rumah ke rumah lainnya dengan kereta salju yang digerakkan oleh rusa untuk membawa mainan dan hadiah ke keluarga-keluarga di sekitarnya.

The logo for Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) features a large, light blue circle containing a stylized white graphic of a person's face, composed of several rectangular blocks. Below the circle, the letters 'UMMN' are displayed in a large, bold, light blue sans-serif font.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A