

2. STUDI LITERATUR

Perancangan Tokoh

Wajar dalam perancangan tokoh perlu melihat banyak referensi, seperti pernyataan Tillman (2011) bahwa kita semua terpengaruhi oleh banyak hal yang pernah kita lihat, dengar, ataupun alami. Unsur kemiripan bisa menarik perhatian orang, apabila berhasil menarik hati para *audience*, maka desain tokoh bisa dikatakan berhasil. Corbett (2013) berpendapat bahwa untuk membuat tokoh yang menarik dapat menggunakan pengalaman pribadi untuk bisa terhubung dengan tokoh. Tetapi, penting untuk tetap menambahkan keunikan yang dimiliki oleh tokoh itu sendiri. Berdasarkan pernyataan Ergi (1946), untuk membuat tokoh tidak terkesan datar, seorang tokoh perlu memiliki 3 dimensi, yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi.

Three Dimensional Character

Membuat tokoh yang menarik dalam cerita perlu diperhatikan elemen yang membuat tokoh tersebut menjadi lebih relevan dan hidup. Egri (1946) menjelaskan bahwa semua objek memiliki 3 dimensi dasar yaitu kedalaman, tinggi, dan lebar. Tetapi, manusia memiliki dimensi tambahan yang membedakan dirinya dengan objek lain, yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi (hlm. 33).

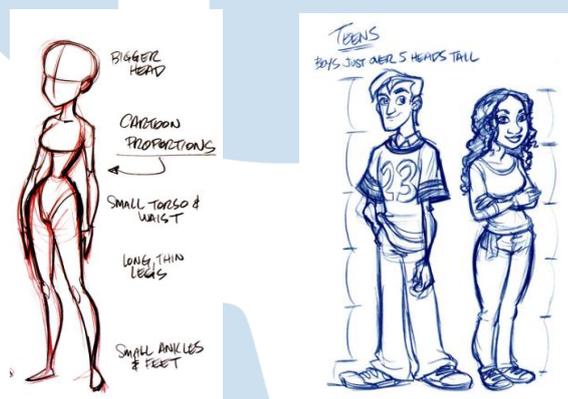
1. Fisiologi, dimensi ini menjelaskan tentang apa yang dapat dilihat secara fisik. Hal ini meliputi jenis kelamin, usia, tinggi, berat badan, ras, gaya rambut dan berpakaian, dsb. Perbedaan tampilan fisik pada setiap tokoh juga mempengaruhi mentalitas mereka.
2. Sosiologi, dimensi yang membahas tentang latar sosial tokoh. Diperlihatkan melalui letak kelas sosial, lingkungan tempat tinggal, hubungan dengan keluarga, kepercayaan, peran sosial dalam masyarakat, dsb.
3. Psikologi, gabungan antara dimensi fisiologi dan sosiologi melahirkan dimensi psikologi. Dimensi ini membahas kejiwaan tokoh, berkaitan dengan kepribadian individu. Hal ini yang mempengaruhi dorongan tokoh dalam berperilaku baik dan buruk.

Kostum

Semua desain tokoh pasti mempunyai kostum ciri khas yang menjadi identitas mereka, itulah yang membedakan satu tokoh dengan tokoh lainnya. Menurut Beiman (2017), kostum dapat memberi tahu *audience* mengenai informasi karakter, dari segi kepribadian, *setting* lokasi hingga waktu, sehingga hal ini dapat mempertegas apa yang ingin disampaikan oleh *creator*.

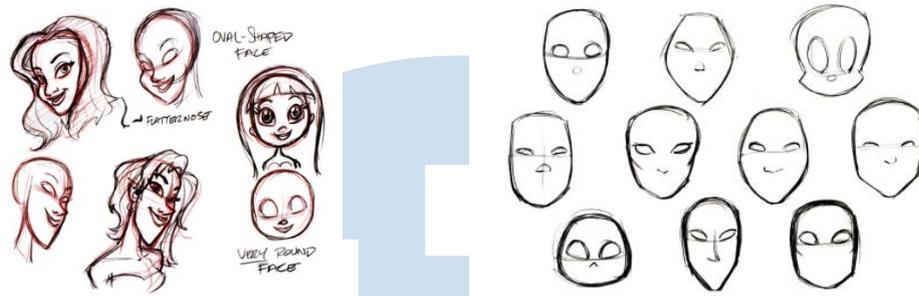
Visual Style

Style cartoon memiliki bentuk tubuh yang lebih unik dan variatif, beberapa bagian dari anatomi dlebih-lebihkan. Contoh, untuk tokoh laki-laki ukuran kaki yang besar, pergelangan tangan yang kurus dengan telapak tangan yang besar, dan sebagainya. Perempuan memiliki ukuran tangan, pinggang, dan kaki yang lebih kecil daripada laki-laki.



Gambar 2.1 dan 2.2 Proporsi Tubuh *Cartoon* dan Contoh Proporsi Tubuh Remaja
(sumber *Creating Characters with Personality*, 2006, hlm. 67 dan 101)

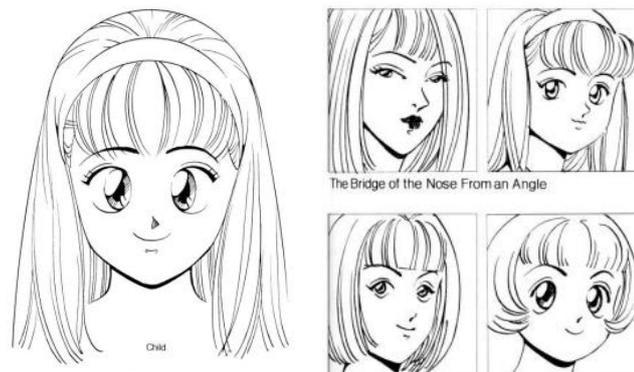
Bentuk wajah pada *style cartoon* juga beragam, ada yang bentuknya bulat, persegi, segitiga, dan sebagainya. Bentuk mata, hidung dan bibir tegas mengikuti bagian mana yang ingin ditonjolkan. Hal ini yang membuat tokoh semakin unik.



Gambar 2.3 dan 2.4 Bentuk Wajah *Style Cartoon 1* dan 2

(sumber *Creating Characters with Personality*, 2006, hlm. 69 dan 72)

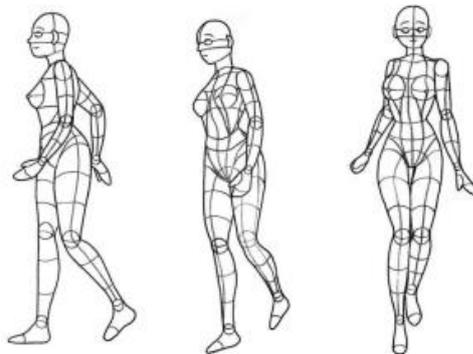
Penggambaran wajah pada *style* manga memiliki bentuk mata yang besar dan lentik, garis hidung dan garis bibir yang tipis. Cara membedakan tokoh anak muda dengan orang dewasa adalah jarak dan besarnya bentuk mata dengan bibir, bentuk hidung yang lebih tegas, dan bentuk bibir yang lebih tegas.



Gambar 2.5 Gambar Wajah *Style Manga*

(sumber *Techniques for Drawing Female Manga Characters*, 2000, hlm. 19)

Gaya visual manga memiliki proporsi tubuh yang lebih realistis, dengan patokan proporsinya mengikuti anatomi manusia.

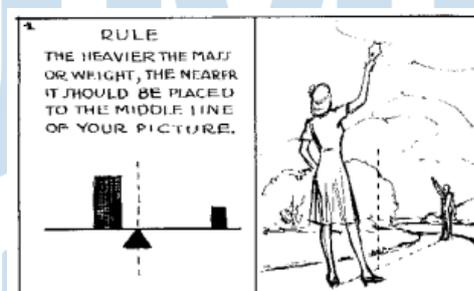


Gambar 2.6 Proporsi Tubuh Perempuan pada *Style Manga*

(sumber *Techniques for Drawing Female Manga Characters*, 2000, hlm. 72)

Komposisi

Setelah mendapatkan ide untuk menggambar, hal kedua yang terpenting dalam pembuatan ilustrasi adalah penentuan komposisi. Menurut Jacobs (1926) komposisi adalah salah satu cara untuk mengekspresikan ide dari pencipta kepada *audience*-nya. Loomis (1947) mengatakan bahwa komposisi dapat ditentukan dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah *fulcum-lever*. *Fulcum-lever* dapat diartikan seperti timbangan, dimana sebuah komposisi digambarkan berat sebelah, sisi yang lebih berat mempunyai komposisi yang lebih padat dibandingkan dengan sisi yang lebih ringan.



Gambar 2.7 Komposisi *Fulcum Lever*

(sumber *Creative Illustration*, 1947, hlm. 34)

Warna

Menurut Edwards (2004) warna dapat memberikan informasi kepada orang, contohnya seperti peringatan, penanda wilayah ataupun hari raya. Di Indonesia, hari kemerdekaan bernuansa dengan warna merah dan putih sesuai dengan bendera Indonesia. Menurut Yamin (2017), warna merah memiliki arti keberanian, dan warna putih berarti kesucian, sehingga makna merah putih yang digabungkan pada bendera Indonesia menjadi keberanian atas kesucian.

Tillman (2011) menyatakan bahwa hubungan warna dengan tokoh sangat berpengaruh, baik dalam cerita dan hubungannya dengan tokoh lain. Warna bisa menyampaikan gambaran siapa tokoh dan kepribadiannya. Berikut beberapa warna utama yang menjadi acuan dalam pembuatan ilustrasi :

1. Merah

Warna merah sering dilambangkan sebagai keberanian, determinasi, kekuatan, gairah, amarah ataupun cinta.

2. Biru

Warna biru biasa disimbolkan sebagai ketenangan, kepercayaan, kebijaksanaan, percaya diri, kecerdasan, pengetahuan, serius, dingin, dan kesedihan.

3. Ungu

Arti warna ungu sering diasosiasikan dengan kelas sosial, dimana ungu melambangkan kekuasaan, kebangsawanan, kekayaan, kemewahan, hingga mistis dan magis.

4. Hijau

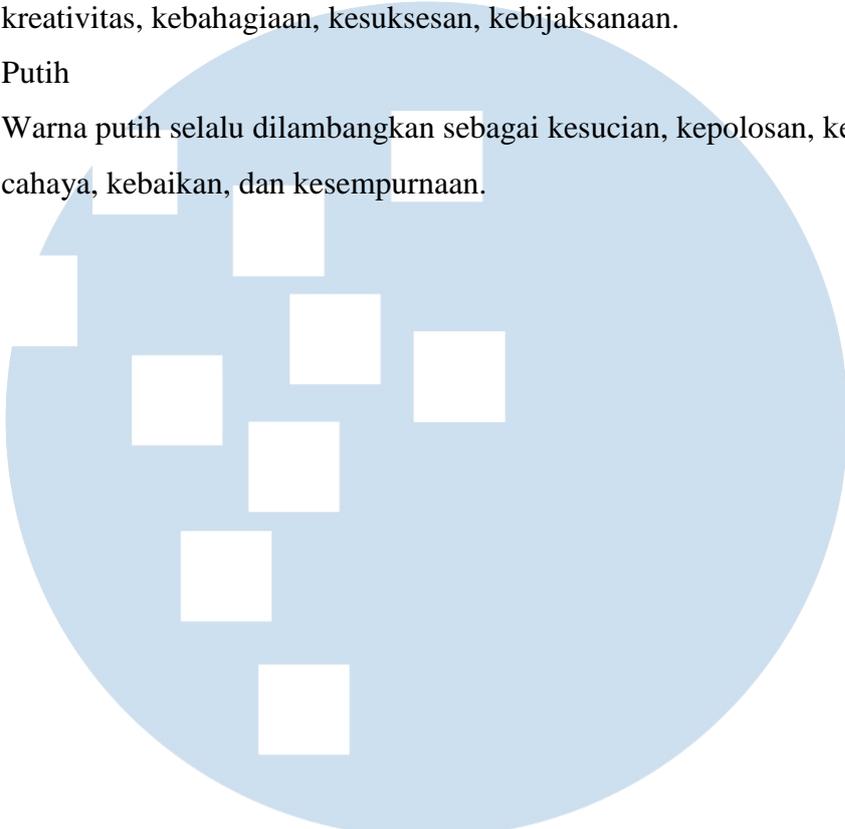
Warna hijau sering digunakan sebagai lambang kedamaian, kesuburan, harmoni, kejujuran, kesegaran, namun juga bisa dipakai untuk menunjukkan perasaan iri.

5. Jingga

pada umumnya, warna jingga melambangkan perasaan ceria, antusiasme, kreativitas, kebahagiaan, kesuksesan, kebijaksanaan.

6. Putih

Warna putih selalu dilambangkan sebagai kesucian, kepolosan, kemurnian, cahaya, kebaikan, dan kesempurnaan.



UMMN

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