

sendiri, dari aspek fisik yang mungkin menjadi fokus tokoh seperti wujud badan dan bahkan karakteristik fisik lainnya. (Mulyawan, 2015).

2.1.2 Psikologis

Dimensi psikologis merujuk pada karakteristik tokoh dari mentalitas, kepribadian. Dimensi ini mempengaruhi persepsi tokoh terhadap lingkungan luar mereka, bagaimana kepribadian mereka membentuk persepsi terhadap orang lain dan masyarakat.

2.1.3 Sosiologis

Sosiologis, seperti namanya, merupakan dimensi yang merujuk pada kondisi sosial sebuah tokoh. Lingkungan di sekitarnya dan peran tokoh tersebut dalam masyarakat dan komunitasnya dibahas dalam dimensi ini. Aspek ini dapat dianalisa melalui kehidupan sehari-harinya dalam masyarakat dan rutinitasnya.

2.2 SHAPE LANGUAGE

Shape language, atau “bahasa bentuk”, membahas tentang bagaimana penggunaan bentuk dasar dapat menggambarkan karakteristik yang berbeda dalam tokoh. Menurut David Colman, bentuk dari sebuah tokoh dan postur mereka memberikan lebih banyak tokoh kepada tokoh daripada ekspresi wajah.\. Beberapa bentuk digunakan untuk menyampaikan kepribadian sebuah tokoh

2.2.1 Bulat

Digunakan untuk menyampaikan kelembutan, pribadi yang lucu bahkan halus. Bulat berarti persatuan dan kedamaian, dengan bentuknya yang halus dan tidak bersudut, bulat juga digunakan untuk menggambarkan persatuan dan komunitas

2.2.2 Kotak

Diasosiasikan dengan bentuk yang kuat dan stabil. Karena bentuknya yang sejajar dengan sudut dan sisi yang sama bentuknya, kotak seringkali digunakan untuk menandai tokoh yang setara dan kuat.

2.2.3 Segitiga

Dalam bahasa bentuk, segitiga sering berarti kecepatan dan pergerakan. Karena bentuk segitiga yang tidak setara, biasa juga digunakan untuk menggambarkan ketidakstabilan bahkan kejahatan. Arah segitiga yang bisa di putar dari atas dan bawah juga menggambarkan hierarki bahkan tensi

2.3 WARNA

Dalam buku *Zur Farbenlehre* oleh Johann Wolfgang von Goethe, teori warna merujuk pada bagaimana sifat warna dan persepsi manusia terhadap warna tertentu. Menurut Linda Holtzschue dalam bukunya *Understanding Color: An Introduction for Designers*, warna dapat menjadi alat komunikasi suasana dan perasaan secara non-verbal dan tergantung dari warna dan intensitas setiap warna dapat memberikan efek-efek berbeda pada manusia (Holtzschue, 2012). Wassily Kandinsky juga melakukan sebuah eksperimen untuk membuktikan efek warna tertentu pada manusia. (Kandinsky, 1946). Setiap warna memiliki efek psikologis yang berbeda pada manusia dan diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Merah: Darah, semangat, keberanian, cinta, bahaya
2. Biru: Langit, laut, ketenangan, stabilitas, kesedihan
3. Kuning: Matahari, kebahagiaan, ketakutan
4. Hijau: Alam, penyembuhan, kesehatan, kesakitan
5. Jingga: Energi, api
6. Hitam: Kematian, kejahatan, depresi
7. Putih: Kepercayaan, kebersihan
8. Pink: Kemanisan, cinta, keanak-anakan

2.4 KARAKTERISTIK UNIK

Diluar bentuk fisik dan warna tokoh, terdapat juga tambahan karakteristik unik pada tubuh tokoh yang dapat membedakannya dengan tokoh lain. Karakteristik unik ini juga dapat menjadi cara untuk penonton mencoba menginterpretasi kepribadian dan asal usul tokoh melalui teknik *show don't tell*. (Cash, 2012).

2.5 ZOOSEMIOTICS

Zoosemiotik adalah semiotika zoologi yang berarti studi semiotika yang meneliti aspek dan tanda yang ada dalam hewan. Zoosemiotik dikenal oleh ahli zoologi sebagai semiotis hewan, studi yang meneliti pengetahuan hewan. Menurut Ernest Sosa (2001), terdapat sebuah perbedaan yang signifikan antara semiotik manusia dengan semiotis hewan, di mana semiotik manusia berisi pengetahuan reflektif yang epistemik yang tidak dimiliki hewan. Dengan adanya studi ini, manusia dapat mengerti akan cara komunikasi hewan dan bagaimana pengetahuan hewani mereka dapat berkontribusi pada kondisi kehidupan mereka.

2.6 ANTROPOMORFISME

Antropomorfisme merupakan proses di mana manusia memberikan bentuk manusia terhadap hewan. “Bentuk” dalam konteks ini memiliki arti yang berbeda dari memberikan wujud manusia terhadap hewan atau hanya karakteristik dan kepribadian yang dianggap manusiawi kepada hewan (Danielsson, 2020). Antropomorfisme datang dari kata Yunani “Anthropos” yang berarti manusia, dan “Morphe” yang berarti bentuk. Kata antropomorfisme pertama digunakan secara umum pada tahun 1753 saat orang mulai memberikan bentuk fisik terhadap Tuhan. Seni antropomorfik ini juga berguna bagi pemburu purba untuk berempati dengan hewan dan memprediksi apa yang akan mereka lakukan untuk mempermudah proses berburu.

2.7 ASTROTEOLOGI

Astroteologi merupakan studi yang menyampurkan teologi sistematis dengan sains luar angkasa. Astroteologi digunakan untuk mengidentifikasi mitologi sekaligus unsur keagamaan yang ada dalam sains astronomi sesuai dengan berbagai macam kultur di dunia (Peters, 2009). Studi ini menggunakan studi astronomi yang sudah ada sejak awal seperti konstelasi dan bulan, dan mengaplikasikan kepercayaan akan mitologi dan teologi

Konstelasi merupakan sekumpulan bintang-bintang di langit yang diberikan bentuk dan nama sesuai dengan figur mitologi yang digambarkan. (Mangum, 2012).

Konstelasi dibentuk oleh manusia peradaban kuno sebagai alat navigasi dan untuk mendeterminasi pergantian musim dan waktu. Konstelasi dapat diidentifikasi oleh pola dan garis yang dibentuk oleh sekumpulan bintang dalam posisi yang spesifik. Mitologi Yunani mendeskripsikan konstelasi sebagai pahlawan dan hewan kesukaan para dewa.

1. Orion

Orion, dalam mitologi Yunani Kuno, merupakan anak Poseidon. Seorang pemburu berbadan besar dengan kemampuan untuk berjalan di dalam air. Orion tidak sengaja dibunuh oleh dewi pemburu Artemis dan untuk mengenangnya, ia meletakkan bentuk tubuhnya dalam bintang. Konstelasi Orion terdiri atas 7 bintang utama yang membentuk figur seseorang dengan panah.

2. Lepus

Lepus merupakan salah satu nama terbaru dalam mitologi Yunani Kuno. Lepus merupakan seekor kelinci yang dikagumi oleh Hermes karena kecepatan dan kelincahannya sehingga Hermes meletakkannya di langit. Posisi Lepus berada di bawah Orion, menggambarkan Lepus yang melarikan diri dari Orion. Konstelasi Lepus memiliki 20 bintang dengan 2 bintang paling terang, membentuk seekor kelinci yang berhadapan ke lawan arah Orion.

3. Bulan

Dalam mitologi, Bulan sering digambarkan sebagai figure dewi karena asosiasi siklus bulan dengan siklus wanita. Dewi Selene merupakan penggambaran Bulan yang terpopuler saat ini. Ia didepiksi sebagai wanita cantik dengan rambut bergelombang dan mahkota bagaikan bulan sabit

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 Deskripsi Karya

The Selenian Prince (IDN: Pangeran Bulan) merupakan film animasi pendek 2D yang menggunakan teknik *Limited Animation* dalam produksinya. Film individual