

Desain tokoh yang akan digunakan untuk pembahasan ini bukanlah desain asli, melainkan sebuah replika yang dibuat mirip dengan nama samaran “Segitiga” agar penulis bisa menyampaikan pembahasan mengenai desain tokoh kepada pembaca dan menjaga kerahasiaan proyek *Spacemonkeys Animation Studio*.

1.1 Rumusan Masalah

Bagaimana pembuatan desain tokoh pendamping maskot di *Spacemonkeys Animation Studio*?

Dalam mendesain sebuah tokoh, ada prinsip-prinsip untuk menjadi bahan pertimbangan yang berpengaruh pada karakteristik tokoh tersebut secara naratif atau penampilan. Aspek-aspek ini penting untuk dipertimbangkan agar maskot tersebut, walaupun pendamping maskot utama, bisa membantu membawa naratif dan cerita yang ingin disampaikan oleh studio.

Batasan masalah:

1. Topik bahasan akan membahas desain tokoh dengan nama Segitiga.
2. Pembahasan akan meliputi aspek bentuk dan warna pada desain tokoh.

1.2 Tujuan Penelitian

Selain untuk memenuhi persyaratan kelulusan, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang apa saja yang menjadi pertimbangan dalam mendesain sebuah tokoh dari bagaimana bentuk dan warna bisa menceritakan watak karakter tersebut,

2. STUDI LITERATUR

2.1 Pentingnya Maskot Untuk Perusahaan

Cayla (2013) mengatakan bahwa maskot adalah refleksi dari keinginan manusia yang sangat dalam untuk memahami dunia melalui objek antropomorfik.

Ganapathy, Gupta, Arora (2024) menjelaskan bahwa maskot itu harus mudah dikenal dan konsisten, karena maskot memberikan perasaan terhadap merek kepada konsumen untuk membantu mereka terhubung kepada mereknya, melebihi dari iklan. Maskot juga sangat berguna dalam pemasaran karena maskot mengrepresentasikan visual dari merek tersebut dan estetikanya.

Maskot biasanya muncul di sebuah merek yang dipastikan memiliki banyak konsumen seperti merek makanan dan minuman di mana ada maskot *Colonel Sanders* untuk *KFC*, Ronald McDonald untuk *McDonalds*, atau si jeruk dari Nutrisari untuk memperkuat marketing produk mereka. Namun tidak hanya pada merek makanan dan minuman, maskot juga bisa dimiliki oleh perusahaan produk lain seperti Michelin yang memiliki maskot bernama Bibendum.

2.2 3D Karakter

Menurut Mulyawan (2015), 3D karakter, yaitu psikologi, sosiologi, dan fisik, merupakan struktur fundamental dari sebuah karakter. Ketiga aspek tersebut dapat membuat sebuah tokoh fiktif terasa lebih nyata karena psikologi, sosiologi, dan fisik adalah apa yang dimiliki manusia sungguhan. Terutama jika setiap tokoh memiliki kondisi psikologi yang berbeda, kedudukan sosial yang berbeda, atau bentuk fisik yang berbeda.

2.2.1. Psikologi

Psikologi adalah ilmu yang mempelajari perilaku sebuah organisme. Dijelaskan juga dari perilaku masih dapat dibagi menjadi proses kognitif, status emosi, dan aksi. Proses kognitif mengarah pada bagaimana sesuatu berpikir, status emosi adalah apa yang dirasakan oleh sebuah individu, dan aksi merupakan apa yang dilakukan oleh individu tersebut (Bruno, 2002)

2.2.2. Sosiologi

Sosiologi adalah pembelajaran sistematis mengenai kehidupan sosial manusia, kelompok, dan masyarakat (Itulua-Abumere, 2014). Selain itu, *American Heritage Science Dictionary* (2013) mengartikan bahwa

sosiologi adalah penelitian mengenai sikap sosial seseorang, dari mana asalnya, perkembangannya, organisasinya, dan institusinya.

2.2.3 Fisik

Penampilan fisik merujuk ke penampilan luar dari sebuah individu. Walaupun kita memiliki penampilan fisik utama yang membuat diri kita unik dari yang lain, penampilan fisik kita masih bisa mengalami perubahan banyak (K.E. McPherson, 2012)

2.3 Prinsip Mendesain Tokoh

Rizo (2020). Menjelaskan bahwa ada 8 prinsip dalam mendesain sebuah tokoh, untuk pembahasan penelitian ini Penulis akan mengambil 3 yang menjadi dasar pembahasan untuk desain Segitiga.

2.3.1. Bahasa Bentuk

Bentuk dari sebuah tokoh bisa menyampaikan sebuah informasi secara visual mengenai karakteristik tokoh tersebut. Setiap bentuk dasar, yaitu lingkaran, segitiga, dan, kotak, bisa menyampaikan emosi dan sifat, dan dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah cerita (Rizo, 2020).

- a) Lingkaran memiliki konotasi imut, bersahabat, dan mudah disayang Seperti Sinterklas atau hewan berbulu. Wanita menarik juga sering dideskripsikan dengan banyak lengkungan dan lingkaran, dan gambar seorang bayi bergantung berat dengan lingkaran dan lengkungan sebagai visual mereka (Bancroft, 2006)



Gambar 2.1 Bulkhead dari *Transformers Prime* (2010)
(Sumber: https://tfwiki.net/wiki/Bulkhead_%28Prime%29)

Gambar 2.2 Louis dari *The Princess and The Frog* (2009)
(Sumber: <https://disneystheprincessandthefrog.fandom.com/wiki/Louis>)

- b) Kotak mendepiksikan tokoh yang dapat diandalkan dan kuat. Seperti penjaga di sebuah klub di mana mereka berbentuk kotak. Banyak desain pahlawan super juga bergantung pada bentuk kotak (Bancroft, 2006)



Gambar 2.3 Optimus Prime dari *Transformers One* (2024)
(Sumber: [https://tfwiki.net/wiki/Optimus_Prime_\(One\)](https://tfwiki.net/wiki/Optimus_Prime_(One)))

Gambar 2.4 Wall-E dari *Wall-E* (2008)
(Sumber: <https://charactercommunity.fandom.com/wiki/WALL-E>)

- c) Segitiga dengan mudahnya memberikan cerita yang lebih sinis, mencurigakan, dan biasanya menggambarkan karakter jahat dalam desain tokoh, seperti Darth Vader yang memiliki kepala berbentuk segitiga (Bancroft, 2006)



Gambar 2.5 Megatron dari *Transformers Prime* (2010)
(Sumber: https://tfwiki.net/wiki/Megatron_%28WFC%29)

Gambar 2.6 Claude Frollo dari *The Hunchback of Notre Dame* (1996)
(Sumber: https://kingdomhearts.fandom.com/wiki/Claude_Frollo)

2.3.2. Ukuran

Ukuran bisa digunakan untuk menyampaikan emosi tertentu kepada penonton, dan menggunakannya untuk memainkan ekspektasi penonton ketika melihat sebuah tokoh. Seperti tokoh yang besar dan terlihat seram bisa menjadi seseorang yang lembut dan rapuh, sementara tokoh yang kecil bisa menjadi seseorang yang agresif dan brutal. (Rizo, 2020)



Gambar 2.7 Vander (200 cm) dari *Arcane* (2021)
(Sumber: <https://hero.fandom.com/wiki/Vander>)

Gambar 2.8 Jinx (160 cm) dari *Arcane* (2021)
(Sumber: [https://vsbattles.fandom.com/wiki/Jinx_\(Arcane\)](https://vsbattles.fandom.com/wiki/Jinx_(Arcane)))

2.3.3. Psikologi Warna

Tillman (2019) menjelaskan bahwa setiap warna dapat menyampaikan emosi yang berbeda-beda dan dalam pembuatan desain disarankan untuk menggunakan warna yang bisa saling mengimbangi satu sama lain seperti merah dan hijau, ungu dan kuning, dan biru dan oranye. Pencampuran sebuah warna juga bisa mengubah arti sebuah warna sehingga memiliki lebih dari satu warna dapat menceritakan lebih mengenai tokoh tersebut secara visual. Pengertian emosi setiap warna tersebut adalah sebagai berikut;

- a. Merah menceritakan aksi, percaya diri, bahaya, kekuatan, determinasi, semangat, keinginan, marah, dan cinta.



Gambar 2.9 Akaza Banban (DekaRed) dari *Tokusou Sentai Dekaranger* (2004)
(Sumber: https://powerrangers.fandom.com/wiki/Banban_Akaza)



Gambar 2.10 Raphael dari *Baldur's Gate 3* (2023)
(Sumber: <https://bg3.wiki/wiki/Raphael>)

- b. Kuning menggambarkan kebijakan, kesenangan, keceriaan, kecerdasan, kesakitan, kecemburuan, rasa pengecut, rasa nyaman, rasa kehidupan, optimisme, dan rasa kewalahan.



Gambar 2.11 Mothra dari *Godzilla X Kong: The New Empire* (2024)
(Sumber: [https://godzilla.fandom.com/wiki/Mothra_\(MonsterVerse\)](https://godzilla.fandom.com/wiki/Mothra_(MonsterVerse)))



Gambar 2.12 B-127 (Bumblebee) dari *Transformers One* (2024)
(Sumber: https://tfwiki.net/wiki/Bumblebee_%28One%29)

- c. Biru biasanya menyampaikan rasa kepercayaan, kesetiaan, ketenangan, pemahaman, pengetahuan, kekuatan, integritas, dan dingin.



Gambar 2.13 Hades dari *Hercules* (1997)
(Sumber: <https://disney.fandom.com/wiki/Hades>)



Gambar 2.14 Sailor Mercury dari *Sailor Moon* (1992)
(Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Sailor_Mercury)

- d. Ungu dapat menyampaukan nobilitas, keanggunan, misteri, royalitas, sihir, ambisi, kekayaan, harga diri, dan kreatifitas.



Gambar 2.15 Colonel Xiao Longbao dari *Uchu Sentai Kyuranger* (2017)
(Sumber: https://powerrangers.fandom.com/wiki/Shou_Ronpo)



Gambar 2.16 The Evil Queen dari *Snow White and The Seven Dwarfs* (1992)
(Sumber: https://disneyvillains.fandom.com/wiki/The_Evil_Queen)

- f. Hijau menceritakan alam, pertumbuhan, harmoni, kesuburan, keamanan, uang, kemewahan, optimisme, relaksasi, kejujuran, kecemburuan, rasa muda, dan rasa sakit.

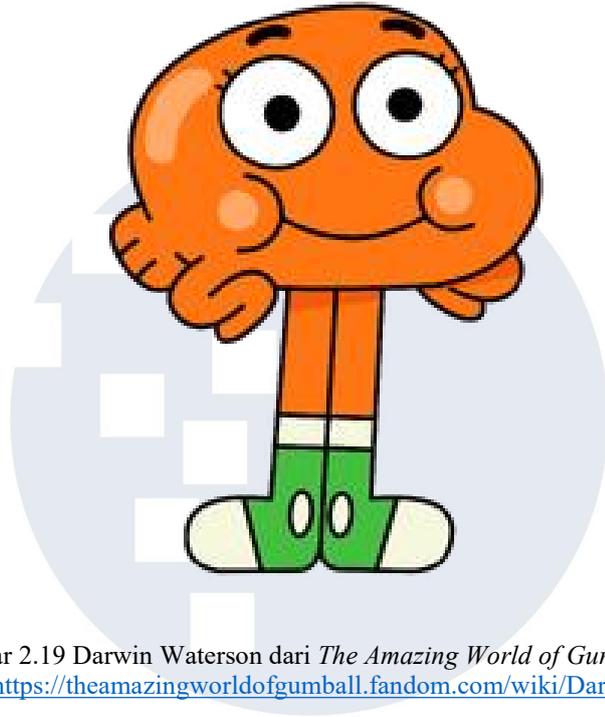


Gambar 2.17 Sersi dari *Eternals* (2021)
(Sumber: <https://comicvine.gamespot.com/sersi/4005-2118/>)



Gambar 2.18 Grinch dari *How The Grinch Stole Christmas* (1957)
(Sumber: <https://www.liputan6.com/citizen6/read/5163452/rekomendasi-4-film-the-grinch-yang-cocok-ditonton-saat-rayakan-natal-bareng-keluarga>)

- g. Oranye biasanya menyampaikan perasaan kesenangan, antusias, kreatifitas, kekaguman, determinasi, ketertarikan, sukses, dan kebijakan.



Gambar 2.19 Darwin Watterson dari *The Amazing World of Gumball* (2011)
(Sumber: https://theamazingworldofgumball.fandom.com/wiki/Darwin_Watterson)



Gambar 2.20 The Lorax dari *The Lorax* (2012)
(Sumber: <https://illumination.fandom.com/wiki/Lorax>)

- g. Hitam menunjukkan perasaan kekuatan, keanggunan, formalitas, kematian, jahat, misteri, ketakutan, kesedihan, sofistikasi, kekuatan, depresi, dan bersedih.

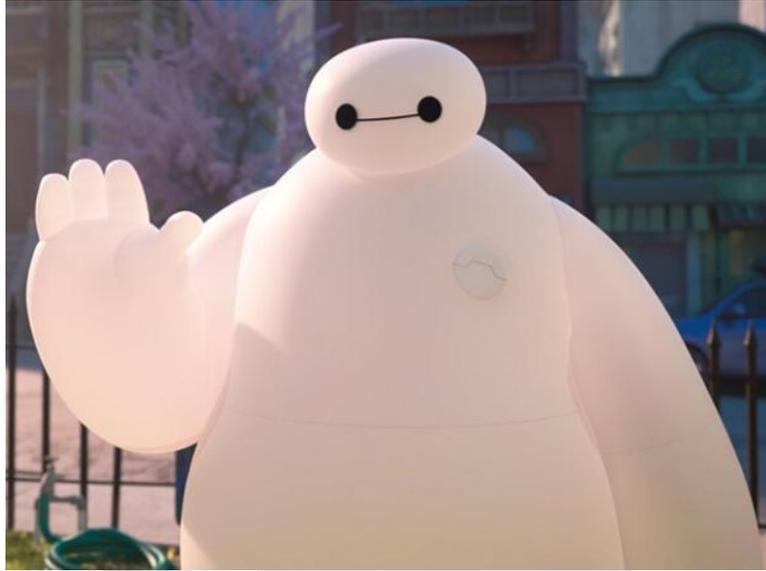


Gambar 2.21 Godzilla dari *Godzilla* (2014)
(Sumber: <https://youtu.be/HV78r77KZQg?si=6Snzr750eaYZP5B->)



Gambar 2.22 Lord Morpheus dari *The Sandman* (2022)
(Sumber: <https://www.gamesradar.com/sandman-the-comic-dream-endless-daniel-hall-morpheus/>)

- h. Putih menyampaikan perasaan kebersihan, kesucian, keperawanan, kedamaian, ketidakdosaan, sederhana, cahaya, kebaikan, dan kesempurnaan.



Gambar 2.23 Baymax dari *Big Hero 6* (2014)
(Sumber: <https://ondisneyplus.disney.com/show/baymax>)



Gambar 2.24 Casper dari *The Friendly Ghost* (1945)
(Sumber: https://casper.fandom.com/wiki/Casper_the_Friendly_Ghost)

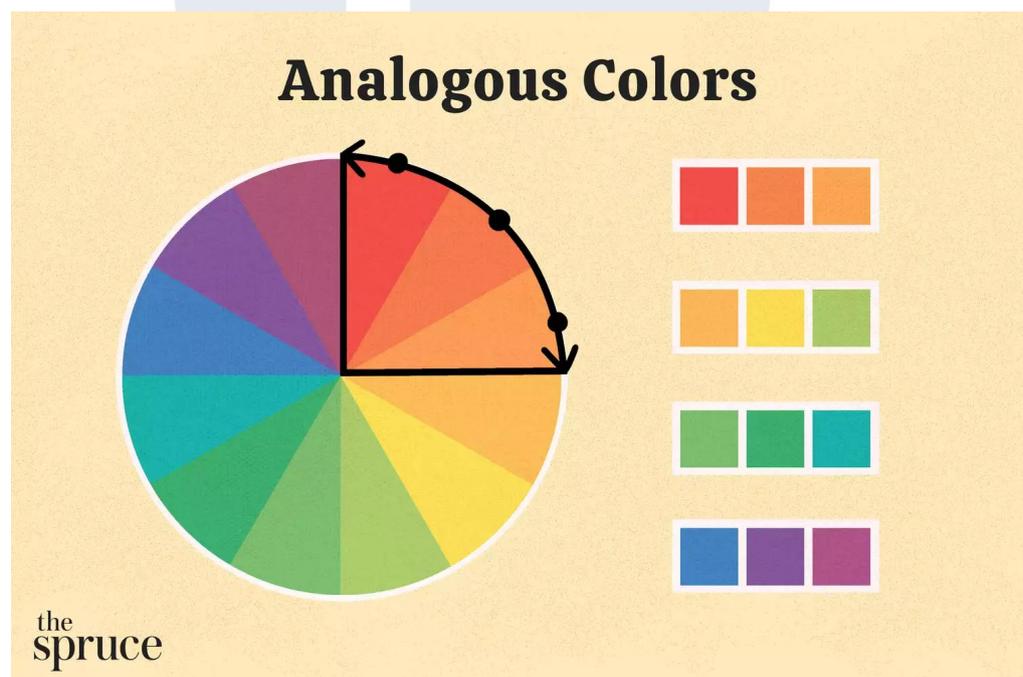
2.3.4. Skema Warna

Dalam teori warna yang mempelajari bagaimana campuran sebuah warna untuk menciptakan estetis dan harmoni, skema warna adalah pencampuran dua atau lebih jenis warna dari roda warna untuk menciptakan harmoni visual (Figma).

Jenis-jenis skema warna tersebut adalah sebagai berikut.

a. Analogus

Warna analogus adalah pilihan warna yang saling bersampingan di roda warna, di mana salah satu adalah warna utama, kedua adalah warna pendukung, dan ketiga adalah warna aksen (Figma)

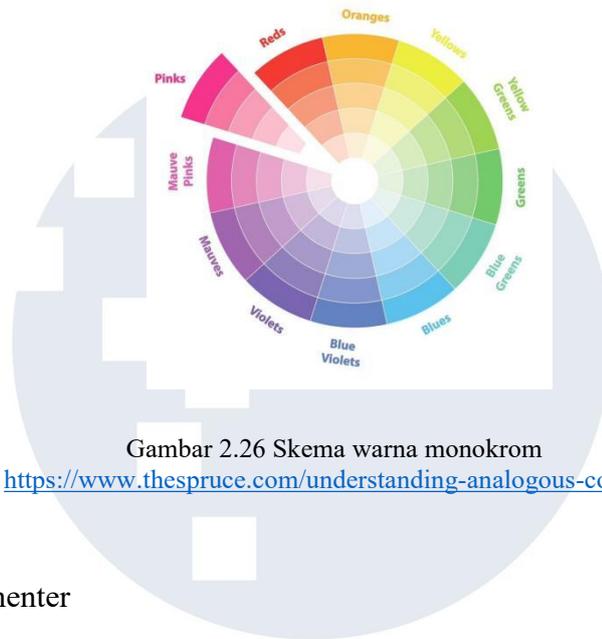


Gambar 2.25 Skema warna analogus

(Sumber: <https://www.thespruce.com/understanding-analogous-colors-1973820>)

b. Monokrom

Warna monokrom merupakan satu warna yang memiliki kegelapan atau keterangan yang berbeda untuk membuat penampilan kesatuan dan kohesif (Figma)

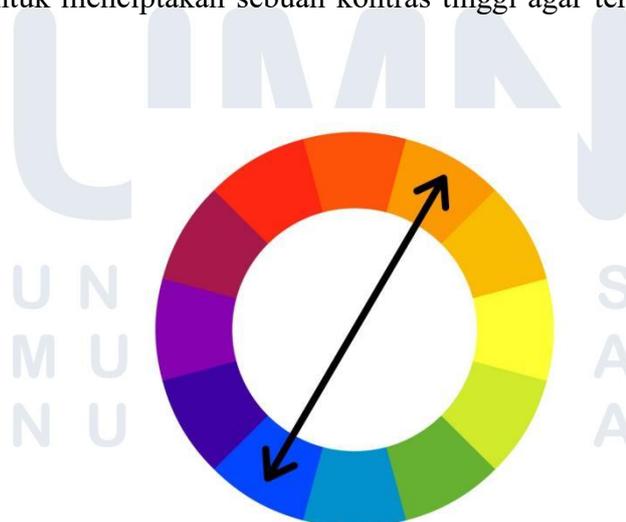


Gambar 2.26 Skema warna monokrom

(Sumber: <https://www.thespruce.com/understanding-analogous-colors-1973820>)

c. Komplimenter

Warna komplimenter adalah dua warna yang saling berhadapan di roda warna untuk menciptakan sebuah kontras tinggi agar terlihat mencolok (Figma)

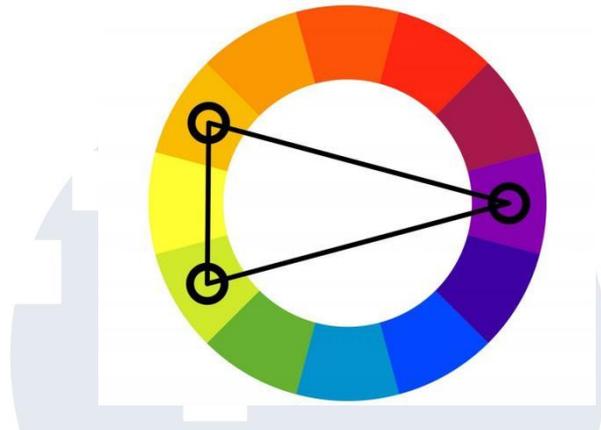


Gambar 2.27 Skema warna komplimenter

(Sumber: <https://phlearn.com/magazine/guide-to-complementary-colors-in-photography/>)

d. Komplimenter terpisah

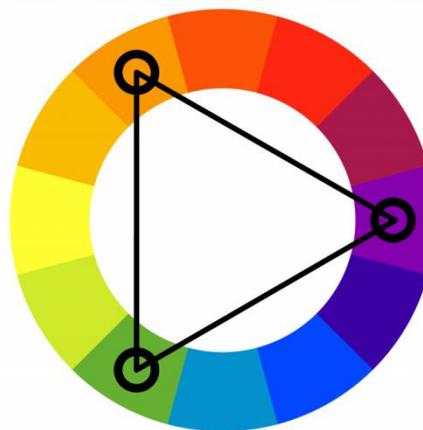
Warna komplimenter terpisah sama dengan komplimenter biasa, hanya saja di satu sisi terpilih dua warna yang bersampingan sehingga ada tiga warna yang terpilih (Figma)



Gambar 2.28 Skema warna komplimenter terpisah
(Sumber: <https://www.color-meanings.com/split-complementary-colors/>)

e. Triadik

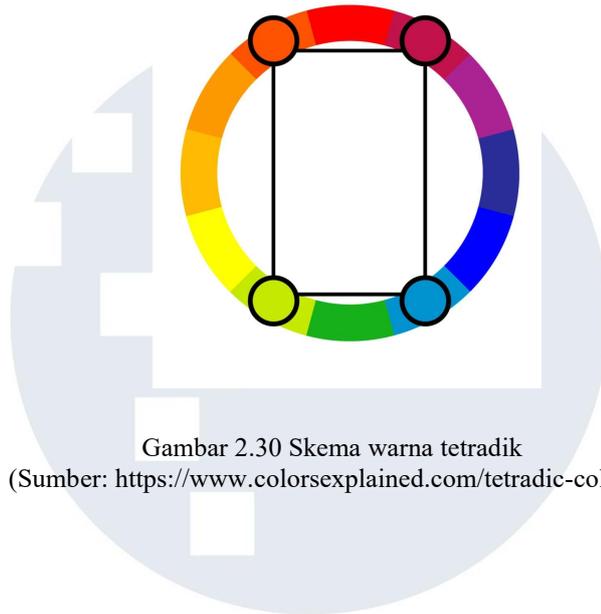
Warna triadik adalah tiga warna yang memiliki jarak yang sama di roda warna, skema ini dipakai untuk membuat desain yang *vibrant* dan seimbang (Figma)



Gambar 2.29 Skema warna triadik
(Sumber: <https://www.color-meanings.com/triadic-colors/>)

f. Tetratik

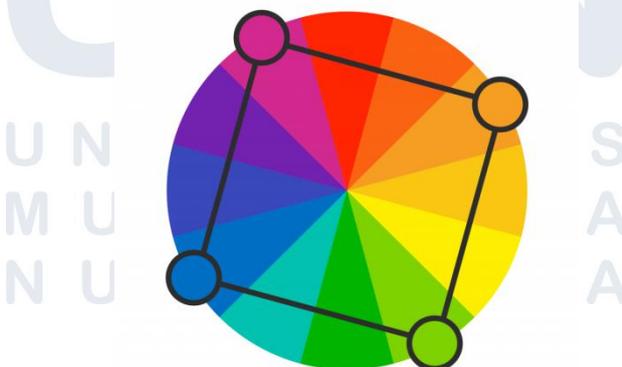
Pilihan warna tetratik membentuk persegi panjang di roda warna, artinya dua warna komplementer terhubung dari dua sisi roda warna. Skema ini digunakan untuk keseimbangan dan drama visual (Figma)



Gambar 2.30 Skema warna tetratik
(Sumber: <https://www.colorsexplained.com/tetradic-colors/>)

g. Kotak

Skema warna kotak mirip dengan tetratik hanya saja membentuk kotak ketimbang persegi panjang, skema warna ini memberikan kombinasi warna yang beragam (Figma)



Gambar 2.31 Skema warna kotak
(Sumber: <https://www.color-meanings.com/square-color-schemes/>)