

kontribusi terhadap pengembangan ilmu desain karakter dalam medium *motion comic* serta menjadi referensi bagi karya serupa di masa depan.

2. STUDI LITERATUR

2.1 Motion Comic

Motion comic merupakan bentuk evolusi dari komik tradisional yang mengintegrasikan elemen visual seperti panel, balon percakapan, dan ilustrasi statis dengan elemen audio dan gerakan terbatas. McCloud (2009) dalam bukunya "*Making Comics*" menjelaskan bahwa kekuatan utama media komik terletak pada kombinasi gambar dan teks yang mampu menyampaikan makna secara simultan dan mendalam. Dalam *motion comic*, kombinasi ini diperluas dengan tambahan unsur waktu melalui animasi ringan, efek suara, dan musik latar, sehingga pengalaman membaca berubah menjadi pengalaman menonton. Format ini menjadi solusi praktis dan ekonomis dalam menyampaikan cerita kompleks tanpa harus memproduksi animasi penuh. *Motion comic* juga memberikan ruang eksplorasi artistik yang luas bagi kreator independen yang ingin menyampaikan narasi personal secara visual.

2.2 Perancangan Karakter

Perancangan karakter adalah proses sistematis dalam membangun identitas visual dan psikologis tokoh. Corbett (2013) menyatakan bahwa karakter tidak hanya menjadi penggerak cerita, tetapi juga representasi nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh pencipta karya. Setiap karakter idealnya memiliki latar belakang yang logis, motivasi yang kuat, serta konflik internal yang menjadikannya hidup dan meyakinkan. Dalam konteks visual, aspek perancangan karakter meliputi postur tubuh, ekspresi wajah, kostum, serta atribut visual lain yang mendukung peran dan posisi karakter dalam cerita.

2.3 Elemen-elemen Desain Karakter

Cawthon (2019) menekankan bahwa desain karakter yang efektif memiliki tiga elemen utama: kejelasan bentuk, ekspresivitas, dan konsistensi visual. Proporsi tubuh, bentuk wajah, gaya rambut, hingga warna kostum harus dirancang agar mudah dikenali sekaligus mencerminkan sifat dasar karakter.

2.4 Psikologi Warna dalam Desain Karakter

Dalam proses perancangan karakter, warna memiliki peran yang sangat penting. Tidak hanya sekadar elemen visual, warna sering kali digunakan untuk menyampaikan suasana hati, sifat karakter, bahkan kondisi psikologis tokoh dalam cerita. Seperti yang disampaikan oleh Block (2013), warna bisa membentuk persepsi emosional penonton hanya lewat tampilan visual. Misalnya, warna merah sering dihubungkan dengan kekuatan dan keberanian,

Berdasarkan teori Faber Birren dalam *Color Psychology and Color Therapy* (2016), setiap warna memiliki asosiasi psikologis yang memengaruhi persepsi penonton secara emosional. Warna hijau, misalnya, melambangkan keseimbangan, ketenangan, dan kedewasaan. Ia menciptakan kesan yang membumi serta merepresentasikan keterikatan pada masa lalu dan refleksi batin yang mendalam. Sementara itu, putih diasosiasikan dengan kesucian, kejujuran, dan kedamaian spiritual. Dalam konteks visual, putih berfungsi sebagai simbol transendensi dan kesederhanaan, serta membuka ruang interpretasi emosional yang luas.

Warna putih, menurut Birren memiliki asosiasi kuat dengan kesucian, kejujuran, dan kedamaian spiritual. Warna ini sering digunakan untuk menciptakan kesan bersih, netral, dan tenang. Putih juga melambangkan permulaan baru, ruang kosong untuk refleksi, serta keterbukaan terhadap pengalaman emosional atau spiritual yang lebih dalam (Birren, 2016).

Dalam konteks psikologi warna, putih tidak hanya menyampaikan keheningan dan ketulusan, tetapi juga dapat menjadi simbol transendensi dan penerimaan, menunjukkan kebebasan dari konflik atau beban emosional. Warna ini kerap digunakan untuk menegaskan ketenangan batin, kejernihan pikiran, serta kondisi yang damai dan harmonis secara visual (Birren, 2016).

Warna coklat memberikan nuansa stabil dan bumi, mencerminkan kehangatan, keteguhan, dan pengalaman hidup. Menurut Birren, coklat juga membawa kesan klasik yang menenangkan dan konservatif, cocok digunakan untuk karakter atau suasana yang penuh ketenangan batin. Di sisi lain, warna merah muda atau pink menyampaikan kelembutan, cinta, dan kerentanan emosional. Pink menciptakan nuansa melankolis dan romantis, serta menumbuhkan empati penonton terhadap karakter yang penuh kasih sayang dan kenangan. Terakhir, warna merah membawa energi emosional yang kuat, menggambarkan semangat, keberanian, dan intensitas perasaan. Dalam cerita visual, merah sering digunakan untuk menarik perhatian dan mempertegas emosi yang membara seperti cinta yang kuat atau kerinduan yang dalam (Birren, 2016).

Penggunaan warna-warna tersebut tidak hanya membantu menggambarkan kepribadian tokoh, tapi juga memperjelas relasi dan konflik emosional antara mereka. Kontras antara warna hangat dan dingin yang ditampilkan lewat busana dan suasana visual di sekitar tokoh ikut memperkuat cerita, tanpa harus banyak dialog. Jadi, bisa dibilang bahwa warna menjadi salah satu alat penting dalam membangun kedalaman karakter dan suasana dalam *motion comic* ini.

Josef Albers, dalam bukunya *Interaction of Color* (2006), menekankan bahwa warna merupakan elemen visual yang sangat relatif dan kontekstual. Menurut Albers, persepsi manusia terhadap warna sangat dipengaruhi oleh warna-warna lain yang ada di sekitarnya. warna tidak bisa dipahami secara mutlak karena selalu berubah tergantung lingkungan visual dan hubungan kontrasnya dengan warna lain.

2.5 Tiga Dimensi Karakter

Konsep karakter tiga dimensi menurut Egri (dalam Corbett, 2013) mencakup tiga aspek utama: fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Pendekatan ini memungkinkan karakter dikembangkan secara menyeluruh dan realistis, sehingga penonton dapat memahami tindakan serta keputusan mereka dalam

2.5.1 Dimensi Fisiologis

Dimensi fisiologis mencakup ciri fisik seperti usia, jenis kelamin, tinggi badan, dan penampilan luar. Penampilan visual memberikan Kesan pertama bagi penonton dan menjadi alat naratif untuk menyampaikan peran sosial maupun kondisi emosional karakter.

2.5.2 Dimensi Sosiologis

Menyangkut latar belakang keluarga, profesi, tingkat pendidikan, serta hubungan sosial. Lingkungan sosial karakter memengaruhi cara pandang dan Tindakan dalam cerita. Dalam motion comic, ini tercermin melalui latar tempat, kostum dan interaksi dengan tokoh lain.

2.5.3 Dimensi Psikologis

Aspek terdalam yang meliputi motivasi, trauma, nilai-nilai, serta konflik batin. Dimensi ini biasanya tergambarkan melalui ekspresi wajah, narasi suara (*voice-over*), dan dinamika adegan. Karakter yang memiliki konflik internal lebih mudah menciptakan resonansi emosional dengan penonton.

Tierno (2011) menekankan pentingnya membedakan antara karakter yang aktif dan pasif dalam struktur cerita. Karakter aktif adalah mereka yang mendorong jalannya cerita dengan keputusan dan tindakan yang mereka ambil secara sadar, bahkan ketika menghadapi konflik besar. Sebaliknya, karakter pasif cenderung hanya bereaksi terhadap peristiwa tanpa mengambil inisiatif, sehingga alur cerita menjadi lemah dan kehilangan daya tarik. Dalam konteks ini, Tierno menegaskan bahwa karakter utama yang kuat adalah mereka yang mengambil pilihan, meskipun pilihan itu salah, karena melalui tindakan itulah karakter berkembang dan mengungkapkan sifat sejatinya.