

segitiga di desainnya pada tahun 2001 menunjukkan dirinya yang mulai aktif. Perubahan sifat nanda juga ditunjukkan lewat warna bajunya yang dulu dominan dengan warna merah, menjadi dominan berwarna ungu. Perubahan warna ini menunjukkan dirinya yang dulu penuh kebahagiaan dan merayakan studinya ke luar, menjadi pribadi yang harus menghadapi kedukaannya dengan tenang dan kreatif. Warna kuning dalam desainnya di tahun 2001 menunjukkan optimisme dalam diri Nanda. Aspek ketidakseimbangan yang ada di dalam desain tokoh Nanda di tahun 2001 melambangkan semangat dan kedinamisan dalam dirinya dalam mengatasi dan menghadapi rasa dukanya.

Perubahan sifat Yunus terlihat dalam segi warna dan keseimbangannya. Yunus awalnya memiliki desain yang simetris, lengkap dengan motif Ulos Mangiring yang ada di kedua sisi kemejanya. Namun di desain tahun 2001, Yunus memiliki keseimbangan asimetris setelah kepergian Rania. Ketidakseimbangan tersebut menunjukkan dirinya yang tidak stabil setelah istrinya meninggal. Motif yang digunakan Yunus dalam desainnya di tahun 2001 adalah motif Ulos Sibolang, yang biasa digunakan sebagai simbol kedukaan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Alharbi, A. (2016). Balance as a Principle of Interior Design. *International Journal of Scientific & Engineering Research*, 7(4), 325–326.
- Attademo, G. (2021). Color and/is narration. The narrative role of color in Wes Anderson's filmic images. *Color Culture and Science Journal*, 13(1), 07–13. <https://doi.org/10.23738/CCSJ.130101>
- Bethke, S., & Keigel, N. (2019). Fashion and history: there is no doubt that clothes matter. *International Journal of Fashion Studies*, 6(2), 183–191. https://doi.org/https://doi.org/10.1386/infos_00003_2
- Egri, L. (2015). *THE ART OF CREATIVE WRITING*. Citadel Press.
- Feist, J., Feist, G. J., & Roberts, T.-A. (2018). *Theories of Personality* (9th ed.). McGraw-Hill Education.
- Hapsari, R., & Adil, M. (2022). *Sejarah Indonesia*. Penerbit Erlangga.
- Himawan, E. M., Pohlman, A., & Louis, W. (2022). Revisiting the may 1998 riots in indonesia: civilians and their untold memories. *Journal of Current Southeast Asian Affairs*, 41(2), 240–257.

<https://doi.org/10.1177/18681034221084320>

- Kalmakurki, M. (2021). *Digital character costume design in computer-animated feature films*. 290.
- Kusumawardhani, R. M. I., & Daulay, M. C. M. (2020). Animation: Medium and practice in indonesia. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 502(Imdes), 144–149. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201202.068>
- Landa, R. (2019). *Graphic Design Solutions* (6th ed.). Cengage.
- Lukmanto, C. M. (2020). Coloring the world of visually impaired character in “broken faith.” *Proceedings of the International Conference of Innovation in Media and Visual Design (IMDES 2020)*, 80–85. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201202.057>
- McKee, R. (2021). *Character: The Art of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen* (1st ed.). Hachette Book Group.
- Miketić, N., Pinćer, I., & Lilić, A. (2018). Integration of the visual elements of art and personality factors in process of character design. *9th International Symposium on Graphic Engineering and Design*, 533–539. <https://doi.org/https://doi.org/10.24867/GRID-2018-p64>
- Paksi, D. N. F. (2021). *Warna dalam Dunia Visual*. 2, 90–97. <https://doi.org/10.52290>
- Rall, H. (2017). *Animation: From concepts and production*. CRC Press.
- Rori, R. A. Y., & Wahyudi, A. T. (2022). Proses kreatif pembuatan desain karakter dalam karya ilustrasi. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(0).
- Sakti Aroisi, N. (2022). Iklan animasi “sebuah kenangan manis” dalam perspektif kritik. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 3(2), 169–182. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v3i2.4638>
- Sari, R. J. (2020). Analisis peran perubahan karakter tokoh utama dalam pembangunan tahapan tangga dramatik pada Film SPLIT. *Rekam*, 16(2), 87–102. <https://doi.org/10.24821/rekam.v16i2.4244>
- Tillman, B. (2019). Creative Character Design Second Edition. In *Creative Character Design*. CRC Press.
- Welters, L., & Lillethun, A. (2018). Fashion history: A global view. *Fashion History: A Global View*, 1–224.
- Wu, J. (2016). Jade mythological genes and chinese cultural identity. *International Journal on Studies in English Language and Literature*, 4(11), 27–37. <https://doi.org/10.20431/2347-3134.0411007>
- Yin, F. (2023). Analysis of the role of costume design in shaping the characters of film and television. *Frontiers in Art Research*, 5(6), 58–63.

<https://doi.org/10.25236/FAR.2023.050611>



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA