



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Kata animasi diambil dari bahasa Latin yang artinya memberi kehidupan (Wright, 2013). Sesuai dengan pengertiannya, animasi adalah film yang menunjukkan gambar secara berurutan sehingga memberi ilusi gerak saat gambar dimainkan secara berurutan. Dalam animasi ada berbagai teknik yang dapat kita lihat, seperti 2D, 3D, *stop-motion*, *hybrid animation* dan macam-macam jenis lainnya. Setiap teknik memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, contohnya animasi 3D atau *stop-motion* tidak memiliki fleksibilitas yang dimiliki oleh animasi 2D. Sejak pertama kali dibuat dan diperlihatkan kepada masyarakat pada tahun 1906 dalam film *Humorous Phases of Funny Faces*, animasi telah banyak berevolusi (Jones & Oliff, 2017)

2.1.1. Animasi Hybrid

Animasi *hybrid* merupakan gabungan antara media animasi dua dimensional (2D) dan tiga dimensional (3D). Walau media animasi 2D dan 3D dapat digunakan dan sudah digunakan secara individual seperti animasi Disney 3D *The Incredibles* dan animasi 2D *Dumbo*, munculnya gambar 2D dalam animasi 3D membuat para seniman menemukan cara yang lebih kreatif dalam menggabungkan media animasi. Munculnya animasi hybrid didahului oleh Disney pada film *Where the Wild Things Are* (1983) yang dilakukan oleh John Lassiter dalam sebuah tes singkat. (O'Hailey, 2010)

Pada buku *Hybrid Animation: Integrating 2d and 3d Assets* oleh O’Hailey (2010), dijelaskan bagaimana film animasi *Treasure Planet* dibuat. Dalam film tersebut, karakter 2D digambar dengan 3D yang sudah lengkap dirender agar 2D dapat disesuaikan dengan envi yang digunakan. Biasanya penggunaan media penggabungan seperti ini adalah untuk asset animasi atau elemen-elem *non-character*. Kombinasi elemen 3D dan animasi 2D dapat dilihat pada film *Mulan* milik Disney dan animasi *The Simpsons Movie*.

2.2. Tokoh

(Ekström, 2013) Di dalam cerita, tokoh menjadi salah satu aspek yang paling penting, dimana ia berperan untuk mengambil keputusan yang menjadi alasan berlanjutnya sebuah cerita. Secara tidak langsung tokohnya yang membangun emosi dan lingkungan sekitarnya. Untuk itu para *character designer* perlu tahu, mengerti dan mengenal tokohnya dengan baik agar dapat menunjukkan emosi pada desain yang akan dirancang.

2.2.1. Desain Tokoh

Menurut Haitao Su dan Vincent Zhao (2012), *character design* berarti mendesain sebuah tokoh berupa manusia atau menyerupai manusia. Setiap tokoh tersebut mempunyai keunikan khusus. Pengertian dari *character design* adalah merancang tokoh dari tubuh dan penampilan luar tokoh, termasuk model rambut, pakaian yang digunakan, dan properti yang digunakan oleh tokoh.

2.3. 3 Dimensional Character

Menurut Marianne Krawcyk and Jeannie Novak (2007) pada buku berjudul *Game Development Essentials, Game Story & Character Development*, dalam merancang tokoh hal pertama yang perlu dilakukan adalah menentukan latar belakang cerita pada setiap tokoh. Untuk membuat latar belakang tersebut kita mengenal sebutan *3 dimensional character* yang meliputi:

2.3.1. Fisiologi Tokoh

Menurut Marianne Krawcyk and Jeannie Novak (2007) dalam buku berjudul *Game Development Essentials, Game Story & Character Development*, keadaan fisik dapat mempengaruhi kepribadian karakter. Napoleon Bonaparte sering disebut sebagai seorang yang berparas pendek. Namun untuk menghapus kesan inferior yang melekat pada dirinya, ia bertekad untuk menguasai seluruh Eropa. Pertanyaan yang lahir dari pernyataan tersebut adalah apakah Napoleon Bonaparte memiliki ambisi yang sama besarnya ketika ia terlahir dengan tubuh yang tinggi? Hal ini dapat menjadi contoh bahwa bentuk fisik seseorang secara tidak langsung dapat mempengaruhi kepribadiannya.

Perancangan fisiologi karakter meliputi hal-hal seperti jenis kelamin, umur, warna pada rambut dan mata, bentuk dan ukuran wajah, penampilan fisik, tanda yang membedakan karakter, ekspresi wajah, *gesture*, kesehatan fisik dan genetika. Dalam merancang fisiologi atau fisik karakter, kita tidak boleh hanya memikirkan segi visualnya saja namun bagaimana rancangan kita dapat mempengaruhi kepribadian karakter tersebut.

2.3.2. Sosiologi Tokoh

Dalam perancangan sebuah tokoh, menentukan latar belakang sosial akan berkontribusi dalam pembentukan tokoh pada cerita. Contoh dari kontribusi tersebut adalah, seorang anak raja akan memiliki cara pandang yang berbeda dengan seorang anak dari buruh pabrik. Kondisi ekonomi keluarga hanyalah sebagian kecil dari aspek sosiologi yang besar. Berikut adalah aspek-aspek sosiologi yang dapat membantu pembentukan segi sosiologi sebuah tokoh:

1. Ekonomi

Kelas sosial yang dapat mempengaruhi cara pandang tokoh terhadap dunianya.

2. Keluarga

Kondisi keluarga tokoh, meliputi saudara atau pekerjaan orang tua tokoh.

3. Marital

Tidak hanya menentukan status tokoh menikah atau tidak, namun juga menentukan pandangan tokoh terhadap pernikahan.

4. Pekerjaan

Jika tokoh memiliki pekerjaan yang bukan merupakan pekerjaan impiannya kita perlu memikirkan apa yang dirasakan oleh tokoh kita mengenai pekerjaan tersebut. Begitu pula jika tokoh mendapatkan pekerjaan yang biasa saja.

5. Pendidikan

Pandangan tokoh yang mementingkan pendidikan akan berbeda dengan tokoh yang lebih mementingkan pekerjaan.

6. Agama

Tentukan bagaimana agama berpengaruh pada tokoh di dalam cerita, apakah agama bisa menjadi penghalang atau menjadi pedoman tokoh.

7. Ras

Berhubungan dengan environment tokoh, tentukan bagaimana reaksi lingkungan terhadap ras tokoh.

8. Politik

Tentukan alasan tokoh dalam memilih politik tertentu.

2.3.3. Psikologi Tokoh

Psikologi merupakan ilmu mengenai perilaku tokoh tersebut. Perilaku sebuah tokoh dipicu oleh emosi, melalui emosi ini penonton dapat mengetahui dan mengerti tentang tokoh kita. Hal-hal yang mempengaruhi pembentukan psikologi tokoh:

1. Kepercayaan

Tentukan bagaimana tokoh menilai tindakan yang benar atau salah melalui kepercayaannya.

2. Aktivitas seksual

Tidak berhubungan dengan seringnya tokoh melakukan kegiatan seks, tapi apa yang tokoh pikir jika berbicara mengenai hal yang berhubungan dengan konteks seksualitas.

3. Temperamen

Tentukan reaksi tokoh pada sebuah situasi, cepat marah atau berpikir dengan logical atau emosional.

4. Sikap

Keseharian tokoh, seorang yang pesimis atau optimis.

5. Extrovert atau introvert

Disaat lelah, tokoh akan memilih menghabiskan waktu bersama teman atau lebih memilih menghabiskan waktu sendiri.

6. Kepintaran

Jenis kepintaran yang dimiliki tokoh (kerajinan, atau IQ yang tinggi).

7. Kepintaran emosional

Bagaimana tokoh bertindak secara emosional? Seorang yang pencemburu, iri hati, atau pelit?.

2.4. Physiognomy

Physiognomy merupakan sebuah seni dalam menilai seseorang dari karakteristik wajah. Hal ini berawal dari teori kuno yang menuliskan hubungan antara penampilan fisik, tempramen dan perilaku. dan hanya fitur wajah yang dapat diinterpretasikan menggunakan physiognomy (Rutkowska, 2010). Kemudian Ekaterina Kamenskaya dan Georgy Kukharev (2008) menambahkan bahwa penilaian penampilan memang difokuskan terutama pada fitur wajah, namun selain itu juga pada tekstur dan kualitas kulit. Hal-hal tersebutlah yang dapat memberi wawasan tentang tokoh atau kepribadian seseorang.

Terutama dalam film pendek, dimana penonton tidak memiliki banyak waktu untuk mengenal tokoh. Dengan begitu akan lebih mudah jika kepribadian tokoh dapat dimengerti pada waktu pertama kali dilihat. (Sullivan, K., Schumer, G., Alexander, K., 2008)

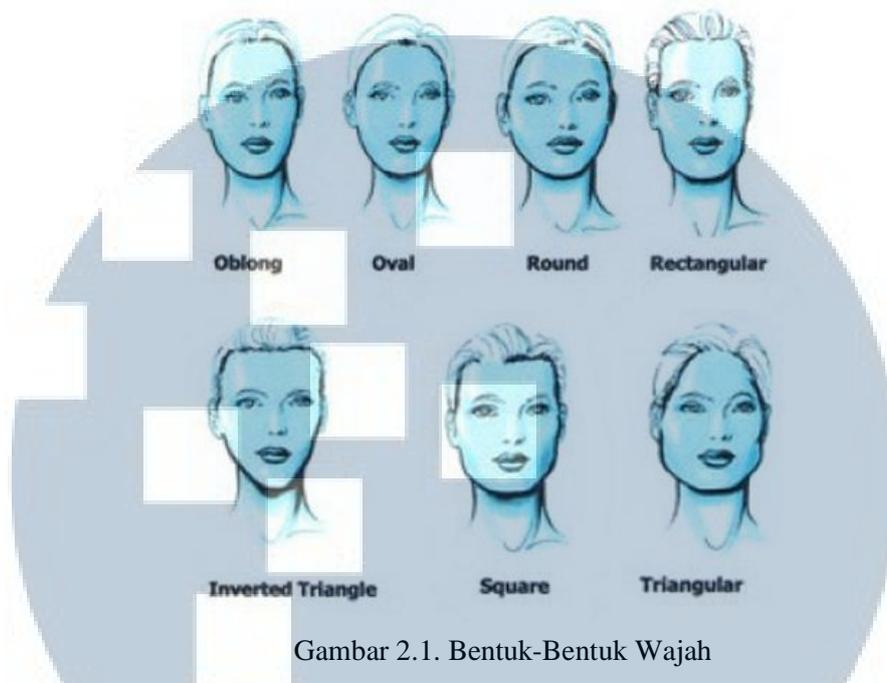
Dalam mengukur karakteristik dan psikologis manusia pada penampilan fisik, ada beberapa pendekatan yang digunakan.

2.4.1. Wajah

Selama lebih dari 2500 tahun, banyak filsuf, sejarawan dan dokter yang secara terbuka mendukung gagasan bahwa watak seseorang tercermin pada wajah mereka (Kamenskaya, E. & Kukharev, G., 2008). Aparna Sateesh Kini dan Dr. C N Ravi Kumar (2014) menulis di dalam bukunya, dengan menggunakan beberapa perhitungan, kita dapat melihat watak seseorang melalui bentuk wajahnya, didukung dengan bentuk hidung, mulut, dan telinga seperti berikut.

Tabel 2.1. Bentuk wajah dan karakteristiknya
(Personality Identification using Facial Features, 2014)

Feature	Character
Round face	Sensitive and caring
Oblong face	Practical and methodical
Triangular face	Creative. fiery temperament
Square face	Intelligent, analytical, decisive mind, bold
Rectangular face	Dominant with less force
Oval face	Balanced, diplomats



Gambar 2.1. Bentuk-Bentuk Wajah

(<https://goo.gl/BEc3t9>)

Bentuk telinga diukur berdasarkan ujung atas bagian hidung dan ujung bawah hidung. Ujung hidung paling atas berada diantara kedua alis dan bagian paling bawahnya jatuh diujung hidung. Bila hidung lebih panjang dari ukuran telinga, maka telinga dianggap kecil. Bila ukuran telinga lebih panjang dari ukuran hidung, maka telinga dianggap besar. Telinga akan dikategorikan telinga normal jika ukurannya dengan hidung sama.

Tabel 2.2. Bentuk telinga dan karakteristiknya
(Personality Identification using Facial Features, 2014)

Feature	Character
Small ears	Honorable, mannered and affectionate
Big ears	Generosity and free spirit
Normal ears	Materialism

Tabel 2.3. Bentuk dahi dan karakteristiknya
(Personality Identification using Facial Features, 2014)

Feature	Character
Wide forehead	Intuitive nature, imagination
High forehead	Permanent success
Square forehead	Honesty, sincerity

Tabel 2.4. Jarak mata dan karakteristiknya
(Personality Identification using Facial Features, 2014)

Feature	Character
Small eye distance	Powerful ability to concentrate, focused, hates to be disturbed, stressed and has deep interest in details
Large eye distance	Having trouble in concentrating for long period of time, does not care much about small details and good managerial skills

2.4.2. Bentuk Tubuh

Kamenskaya dan Kukharev (2008) mengutip 3 *somatotype* inti milik Sheldon, tokoh seseorang menurut bentuk tubuh. Berikut adalah 3 *somatotype* milik Sheldon.

U M N
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

Sheldon's Somatotype	Character	Shape	Picture
Endomorph [viscerotonic]	Relaxed, sociable, tolerant, comfort-loving, peaceful	Plump, buxom, developed visceral structure	
Mesomorph [somatotonic]	Active, assertive, vigorous, combative	Muscular	
Ectomorph [cerebrotonic]	Quiet, fragile, restrained, non-assertive, sensitive	Lean, delicate, poor muscles	

Gambar 2.2. *Somatotypes* dan interpretasi tokoh milik Sheldon
(Kamenskaya & Kukharev, 2008)

Penampilan fisik seperti tengkorak, bahu, tangan, jari, kaki dan suara juga dapat menjelaskan ciri-ciri kepribadian seseorang. Berikut adalah contoh mengenai ciri-ciri kepribadian seseorang pada penampilan fisiknya berdasarkan tipe *psychological* milik Carl Jung.

OUTER APPEARANCE					
No.	Physical character	Sensing		Intuitive	
01	The form of bones and muscles	Short and thick, muscles are pronounced 		Lengthy and thin, muscles aren't pronounced 	
02	Form of the nose	Sensing + Logical	Sensing + Ethical	Intuitive + Ethical	Intuitive + Logical
		«triangle with peak on the top» Horizontal line in the nose bridge. 		«triangle with peak on the top» 	«triangle with peak in the bottom» 

Gambar 2.3. Penampilan fisik dan interpretasinya.
(Kamenskaya & Kukharev, 2008)

2.5. Shapes

Personality tokoh dapat diceritakan secara tidak langsung melalui penampilan luarnya, dengan begitu visual yang akan ditampilkan harus jelas dan mudah ditebak oleh penonton. Agar dapat mencapai hal tersebut, pada awal proses perancangan tokoh bentuk akan berperan untuk merepresentasikan *personality* tokoh. Bentuk-bentuk dasar yang dapat berpengaruh pada kepribadian tokoh adalah;

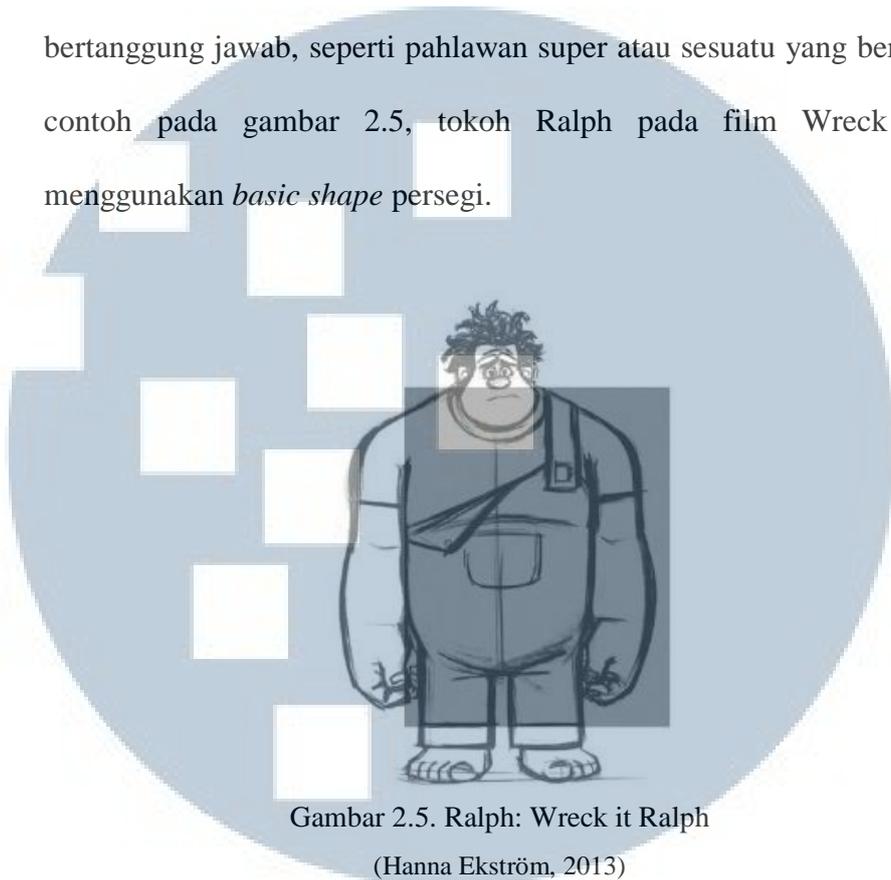
1. *Circle*: Bentuk melingkar, bergelombang atau yang tidak mempunyai siku dianggap sebagai bentuk paling ramah karena tidak memiliki siku tajam. Bentuk lingkaran memiliki arti lembut dan tidak berbahaya. Tokoh dengan bentuk lingkaran biasanya menciptakan tokoh yang mudah disukai. Contohnya seperti karakter Mario Bros pada gambar 3.4.



Gambar 2.4. Mario Bros
(Hanna Ekström, 2013)

2. *Squares*: Bentuk yang mirip dengan persegi memiliki relasi dengan garis horizontal dan vertical yang menampilkan atau melambangkan kekuatan, stabilitas dan percaya diri. Persegi juga memberi kesan raksasa, menakutkan dan konyol. Biasanya bentuk ini digunakan pada tokoh dengan sifat yang

bertanggung jawab, seperti pahlawan super atau sesuatu yang berat. Seperti contoh pada gambar 2.5, tokoh Ralph pada film Wreck it Ralph menggunakan *basic shape* persegi.



3. *Triangles*: Segitiga biasanya dihubungkan dengan kekuatan atau sesuatu yang kuat. Jika dilihat secara keseluruhan bentuk ini adalah bentuk yang paling dinamis dibanding bentuk-bentuk lainnya. Tokoh jahat, atau dominan biasanya menggunakan *basic shape* ini karena bentuk segitiga memberi kesan jahat dan mengancam. Namun untuk beberapa kasus segitiga dapat memberi kesan ketidakstabilan dan tensi (Sloan, 2015). Seperti contoh pada gambar 0.5., tokoh Don Paolo menggunakan *basic shape* segitiga.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



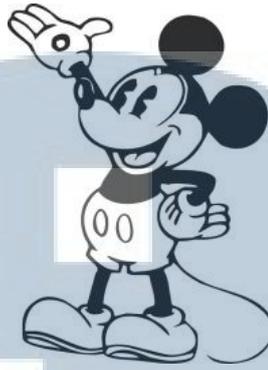
Gambar 2.6. Don Paolo
(Hanna Ekström, 2013)

Bentuk dasar dapat membantu dalam menyampaikan ide tentang kepribadian tokoh dengan lebih mudah. Bentuk yang telah disusun dalam membentuk tokoh harus dapat menggambarkan kepribadian tokoh tersebut dengan sendirinya. Dalam merancang, sebuah tokoh akan lebih kuat dan nyata jika memiliki tokoh pembandingnya dan penting untuk membuat tokoh terlihat bagus saat mereka bersama. Hal tersebut dapat diraih dengan membuat proporsi bentuk dan badan yang sangat berbeda dapat membuat visual yang sangat menarik.

2.6. Hierarki Tokoh

Di dalam dunia tokoh, terdapat sebuah hierarki yang membagi sebuah tokoh dalam tingkat kesulitan dan peran dalam cerita. Pembagian hierarki ini dikubuhkan melalui gaya gambar yang digunakan. Berikut adalah kategori-kategori tersebut menurut Tom Bancroft (2006).

1. *Iconic*: Gaya gambar yang sangat sederhana. Contohnya seperti karakter Mickey Mouse.



Gambar 2.7. Mickey Mouse

(<https://goo.gl/OLIHNe>)

2. *Simple*: Tipe gambar *stylized*, dan memiliki ekspresi muka yang lebih beragam dari pada gaya gambar *iconic*. Contohnya seperti animasi The Flintstones.



Gambar 2.8. The Flintstones

(<https://goo.gl/e1G4Re>)

3. *Broad*: Didesain untuk *cartoony acting*. Lebih ekspresif dari pada gaya gambar *simple*. *Broad* membutuhkan mata dan mulut yang besar untuk ekspresi muka yang *exaggerate*. Contohnya seperti animasi The Looney Toons.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.9. The Looney Toons

(<https://goo.gl/74QBaM>)

4. *Comedy relief*: Gaya gambar yang lebih realis daripada gaya gambar *broad*. Secara penampilan gaya gambar ini lebih halus. Contohnya seperti animasi Disney, *Timon and Pumba*.



Gambar 2.10. Timon and Pumba

(<https://goo.gl/BYYxia>)

5. *Lead character*: Memiliki ekspresi muka, anatomi dan *acting* yang realis agar dapat menyampaikan dan membangun hubungan emosi dengan penonton. Gaya gambar ini memiliki proporsi yang semi-realis. Contohnya seperti animasi Disney dengan karakter manusia, Rapunzel.



Gambar 2.11. Rapunzel
(<https://goo.gl/GWnNrb>)

6. *Realistic* : sangat realistis, menyerupai proporsi tubuh manusia aslinya. Contohnya seperti karakter pada film animasi Shrek.



Gambar 2.12. Shrek
(<https://goo.gl/c16TVu>)

2.7. Warna

Menurut Bancroft (2012) warna dapat digunakan untuk memperkuat kesan yang ingin ditanggapi dan menyampaikan maksud dari sebuah ilustrasi. Contohnya, pada sebuah gambar naga dan monyet, pelukis ingin membuat kesan bahwa naga tersebut adalah naga yang menyemburkan api. Sehingga pelukis memilih untuk menggunakan banyak warna jingga-kekuningan dan merah. Namun setelah berproses, pelukis akhirnya menggunakan warna hijau dan mengganti warna

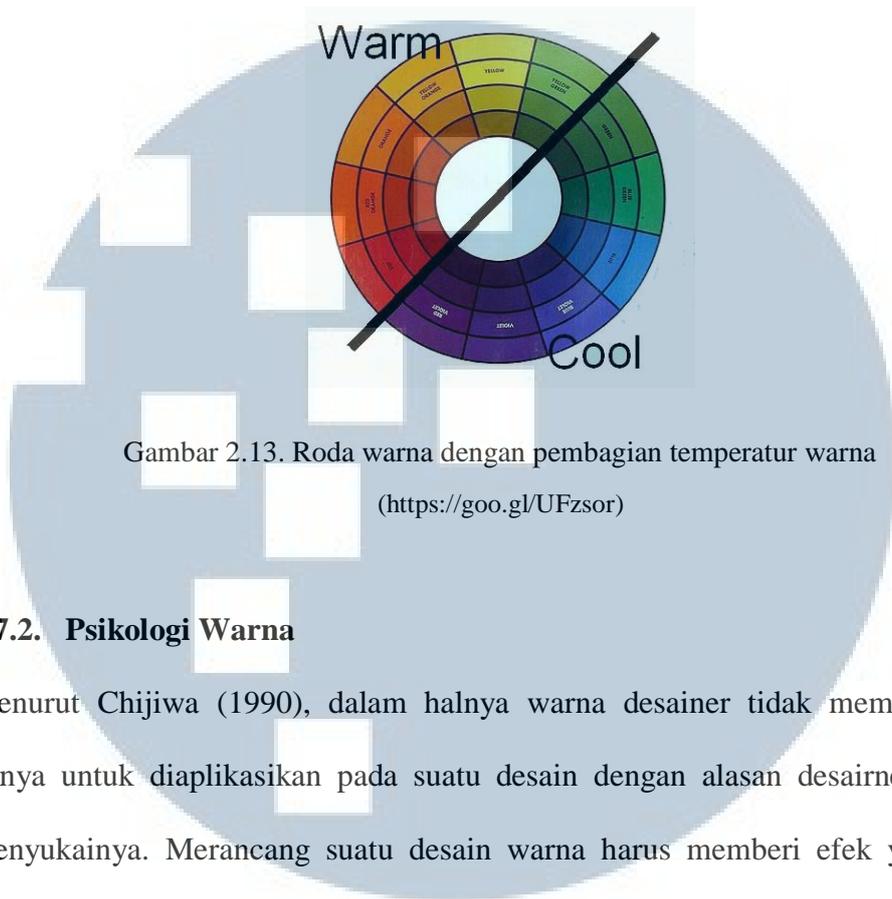
merah dengan warna jingga dan kuning, agar pelukis mendapatkan kesan bahwa naga tersebut seakan terbakar dari dalam.

Dari buku Steven Bleicher (2012) yang berjudul *Contemporary Colour: Theory & Use*, respon kita terhadap warna dibagi menjadi respon yang diturunkan dan bawaan dari warna itu sendiri. Pertama adalah yang kita rasakan sebagai seorang individu dan lainnya yang diajarkan sejak kita masih bayi. Setiap orang lahir ditempat yang berbeda antara satu sama lain, dibesarkan dengan kebudayaan dan status sosial yang juga berbeda. Hal inilah yang mempengaruhi kita dalam menilai warna.

2.7.1. Temperatur Warna

Steven Bleicher (2012) mengatakan dalam bukunya, colour wheel dapat dibagi menjadi 2 grup atau area, yaitu warna hangat dan dingin. Warna-warna yang termasuk dalam kategori warna hangat adalah kuning, jingga, merah, dan memiliki sedikit sentuhan kehijauan. Sedangkan warna-warna yang termasuk kategori warna dingin adalah semua warna yang berada diantara biru dan hijau, dengan sedikit variasi keunguan. Kemudian menurut Hideako Chijiwa (1990) warna-warna hangat menunjukkan sesuatu yang agresif dan liar, sementara warna-warna dingin memberi kesan tenang.

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



Gambar 2.13. Roda warna dengan pembagian temperatur warna
 (<https://goo.gl/UFzsor>)

2.7.2. Psikologi Warna

Menurut Chijiwa (1990), dalam halnya warna desainer tidak memilih warna hanya untuk diaplikasikan pada suatu desain dengan alasan desainer tersebut menyukainya. Merancang suatu desain warna harus memberi efek yang ingin dicapai oleh desainer dan warna tersebut harus memiliki hubungan antara satu sama lain. Dalam buku *Contemporary Colour: Theory & Use*, Bleicher (2012) mengatakan terdapat empat warna-warna primer psikologi yaitu, biru tua, kuning, merah-jingga dan hijau. Berawal dari warna tersebut munculah bermacam-macam warna lainnya yang memiliki *personality*, kegelisahan, dan konflik dalam warna tersebut.

Berikut merupakan daftar warna-warna dan arti psikologisnya menurut

Bleicher dan Chijiwa:

1. Merah

Merah merupakan warna yg memikat dan dapat meningkatkan metabolisme. Warna merah muda menyimbolkan romansa dan kemewahan. (Chijiwa, 1990)

Selain warna merah yang menggambarkan sifat agresif dan tegang, ada variasi warna lainnya yaitu merah – jingga yang memberikan energy, juga merepresentasikan dorongan seperti hasrat, napsu makan, rasa lapar. Merah-jingga juga merepresentasikan keaktifan, seperti berpartisipasi dalam olahraga atau aktivitas fisik lainnya. (Bleicher, 2012)

2. Kuning

Merupakan warna terang dan menenangkan, namun ada beberapa warna kuning yang memberi kesan menyebalkan. (Chijiwa, 1990)

Sedangkan kuning terang memberikan kesan cerah dan kebahagiaan. Namun juga melambangkan seseorang yang sedang mengalami masalah personal yang cukup serius. Warna ini bisa memiliki kesan religious. Individu yang memilih warna ini adalah seseorang yang sangat menantikan masa depan. Warna kuning menggambarkan kerapuhan, ketakutan, kecemasan dan depresi. (Bleicher, 2012)

3. Hijau

Warna ini memberi kesan natural dan menyenangkan, karena adanya keterkaitan dengan rerumput dan pepohonan. Hijau juga menyimbolkan dengki dan iri hati. (Chijiwa, 1990)

4. Biru

Biru memberi efek tenang, dan merupakan warna paling kuat setelah warna merah. (Chijiwa, 1990)

Selain itu, variasi warna biru ada biru-kehijauan. Dengan intensitas biru yang sedikit, warna ini mengekspresikan kesan kokoh dan kuat seperti

pohon. Individu yang memilih biru dapat memiliki watak yang tegas dan penuntut. Terkadang khawatir dengan diri mereka dan hal-hal yang dapat mereka capai. Hijau jika berdiri sendiri adalah warna yang memiliki kesan keseimbangan, kebosanan, dan kesan lembab pada sebuah materi. (Bleicher, 2012)

Variasi lainnya adalah biru tua. Warna yang merepresentasikan ketenangan, harmonisasi dan kenyamanan. Saat biru dipilih pertama kali, hal ini membuat biru merepresentasikan bahwa individu membutuhkan kestabilan mental untuk istirahat, bersantai, dan keinginan untuk recharge. Biru sendiri memiliki relasi dengan pikiran dan kondisi mental seorang individu. Kesan yang sangat menonjol dari warna biru adalah dingin dan kesepian. (Bleicher, 2012)

5. Ungu/Violet

Menurut Belicher (2012) warna ini merepresentasikan seorang individu yang ingin melihat keajaiban dengan pandangan erotis dan intim. Jika warna ini di pilih oleh anak-anak, dapat berarti bahwa mereka ingin melihat dunia yang ajaib. Seorang dewasa yang memilih ini, dapat berarti bahwa individu tersebut sensitive dan memiliki keinginan atau tujuan hidup yang tidak realistis. Kemudian Chijiwa (1990) mengatakan, warna ini memberikan kesan artifisial, dan kehidupan mewah.

6. Coklat

Warna ini memberi kesan subur namun juga dapat memberi kesan sedih.

Coklat tua memberikan kesan keras, sedangkan coklat muda berkesan natural dan karat. (Chijiwa, 1990)

Menurut Bleicher (2012), coklat merepresentasikan sensasi dari tubuh, dan kinerja tubuh. Warna *earthy tone* mengartikan pentingnya rumah dan rasa penerimaan. Individu yang memilih warna ini kemungkinan merasa gelisah dan memiliki keinginan untuk memperbaiki suatu masalah atau situasi.

7. Putih

Putih menyimbolkan kemurnian dan kepolosan, namun juga sering dikaitkan dengan sesuatu yang bersih atau steril. (Chijiwa, 1990)

8. Hitam

Warna ini sering dikaitkan dengan sesuatu yang berbau kejahatan atau kegelapan. Namun, hitam juga memberikan kesan mahal pada suatu desain. (Chijiwa, 1990)

Menurut Bleicher (2012), hitam merepresentasikan keanarkisan dan protes. Individu yang memilih warna ini adalah seorang pemberontak yang menentang apapun. Namun juga seorang yang tidak akan menyerah dan merasa bahwa situasi tidak terjadi seperti yang mereka inginkan.

Warna ini dapat diartikan seorang yang melawan takdir dan bertingkah laku beda dari kebanyakan orang.

9. Abu-abu

Warna netral ini adalah warna yang tidak memihak pada siapapun karena warnanya yang berada di tengah hitam dan putih. Seorang yang memilih abu-abu adalah seorang individu yang ingin memisahkan diri dari semua orang dan apapun, membuat tembok untuk dirinya sendiri. Mereka melihat diri mereka menjalani kehidupan namun tidak terlibat. Mereka lebih memilih untuk berdiri sendiri dengan tenang. (Bleicher, 2012)

2.8. *Post Traumatic Stress Disorder (PTSD)*

Menurut Glenn R. Schirarldi (2009) di dalam bukunya yang berjudul *Post Traumatic Stress Disorder Source Book, Post-Traumatic Stress Disorder* merupakan hasil dari suatu peristiwa ataupun rangkaian peristiwa sangat berat atau memilukan yang dialami oleh seseorang. Peristiwa tersebut seperti perang, pemerkosaan atau penyiksaan. Ini merupakan respon normal dari orang normal yang mengalami situasi abnormal. Kejadian atau peristiwa yang menimpa penderita biasanya sangat parah dan mendadak.

Secara garis besar, penyebab PTSD diklasifikasikan menjadi 3 grup;

- ***Intentional human:*** Peristiwa yang disengaja oleh manusia.

Peristiwa tersebut meliputi, perang, pelecehan seksual, pemerkosaan, pornografi, kekerasan fisik, diintimidasi, diintimidasi, perampokan, terorisme.

- **Unintentional human:** Peristiwa yang tidak disengaja namun terjadi karena manusia. Peristiwa ini meliputi kebakaran, ledakan, kecelakaan lalu lintas, bangunan yang runtuh.
- **Natural Disaster:** Peristiwa yang terjadi karena bencana alam. Peristiwa ini meliputi banjir, gempa, tornado, dan badai.

Biasanya penderita PTSD dari kejadian intentional human paling sulit untuk disembuhkan, kemudian diikuti dengan kejadian unintentional human. Kejadian yang disebabkan oleh bencana alam adalah kejadian yang tidak terlalu complex dan paling mudah untuk disembuhkan. Menurut Jonassah Schliephake (2017) tingkatan PTSD ini tidak selalu diukur dari kejadian yang dialami oleh seorang individu, namun bagaimana individu merespon kejadian tersebut.

2.8.1. *Symptoms*

Menurut Jhon Crane (2012) gejala-gejala pada penderita PTSD dapat berupa;

- **Affective:** anhedonia (ketidakmampuan untuk merasakan emosi positif) dan lumpuhnya emosi pada individu.
- **Behavioural:** *hypervigilance* (respon berlebihan terhadap sesuatu yang dianggap orang normal biasa saja), pasif, sering mengalami mimpi buruk, *flashback*, dan respon berlebihan pada sesuatu.
- **Cognitive:** kenangan yang mengganggu individu bermunculan karena adanya trigger berupa suara, pengelihatan atau peciuman yang

berhubungan dengan kejadian traumatis, individu menjadi sulit untuk berkonsentrasi.

- **Somatic:** sakit kepala, gangguan pencernaan, insomnia, kehilangan keterampilan pengembangan yang sudah diperoleh seperti berbicara di depan umum atau *toilet training*.

2.9. Semiotika

Menurut Umberto Eco, dalam *The Basic Semiotics* oleh Chandler (2007), dikutip bahwa semiotika memperhatikan semua yang dapat dijadikan tanda (Eco, 1976). Semiotika adalah studi mengenai ‘tanda’ dalam dialog sehari-hari, dan segala sesuatu yang ‘ditandai’ oleh tanda tersebut. Segala sesuatu yang memiliki arti lain. Semiotika mempelajari bagaimana tanda-tanda tersebut berkolase antara satu unsur dengan unsur lainnya, sehingga muncul sebuah hasil baru, sebuah perwakilan dari realitas yang kemudian ditandai. Hasil baru yang telah ditandai tersebut memiliki sebuah makna historis tertentu dalam sebuah budaya dan bagaimana manusia berpresepsi atas hal tersebut. (Chandler, 2007)

Pierce memiliki sebuah model triadic mengenai tanda-tanda pada semiotik, yaitu; simbol, icon, dan index. Simbol adalah saat ‘tanda’ tidak menyerupai sesuatu yang ‘ditandai’, seperti bahasa, nomor, kode morse atau lampu lalu lintas. Sedangkan pengertian dalam icon, ‘tanda’ menyerupai atau meniru benda atau sesuatu yang ‘ditandai’, seperti suara, rasa, dan baunya. Contohnya seperti potret manusia, kartun, atau efek suara pada film. Pada index ‘tanda’ langsung berhubungan melalui beberapa cara dengan yang sesuatu yang

‘ditandai’. Contohnya adalah gejala medis yang merupakan hubungan antara rasa sakit dan denyut nadi, kemudian sinyal untuk tanda bisa merupakan ketukan pada pintu, telepon yang berdering. Kemudian Peirce mengatakan, dalam sebuah proses abstrak seorang individu dapat belajar melalui pengalaman.

Menurut Eder (2010) melalui pendekatan semiotik, tokoh merupakan kumpulan penanda yang memiliki makna yang lebih dalam secara tekstual, visual, dan audio visual.

Chandler (2007, hlm. 100) mengutip, menurut Jacques Derrida materi yang ‘ditandai’ (*material form*) memiliki hirarki yang lebih tinggi dari pada ‘tanda’ (*less material form*). Kemudian hal ini mengarah pada sebuah teori dimana kita dapat merubah-rubah persepsi yang ada, dengan mengarahkan persepsi tersebut ke hal lain yang merupakan oposisinya. Dalam pembuatan media yang akan ditampilkan pada masyarakat luas, terdapat sebuah cara dimana mereka merubah-rubah metafora yang ada dengan menggunakan penanda yang bertentangan dari hal tersebut. Hal ini secara tidak langsung akan berhubungan dengan proses pembuatan tokoh, dimana tokoh tersebut tidak bisa dibuat hanya menggunakan *visual stereotype* yang ada.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA