

BAB II TINJAUAN PUSTAKA FILM PADDLE POP DINOTERRA

II.1. Film

II.1.1. Sejarah Film

Sejarah film dimulai dengan penemuan awal fotografi pada abad ke-19 yang memungkinkan penciptaan gambar-gambar yang dapat dipertahankan. Pada tahun 1888, Louis Le Prince menciptakan film pertama yang dikenal dengan judul "Roundhay Garden Scene", menandai awal dari apa yang akan menjadi sinema. Namun, perkembangan yang lebih signifikan terjadi dengan penemuan dan pengembangan kamera film dan proyektor oleh para pionir seperti Thomas Edison dan Lumière bersaudara pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20. Era awal film ditandai dengan film-film pendek yang menampilkan adegan-adegan sederhana sehari-hari, seperti orang-orang berjalan di jalan atau mengekspresikan reaksi lucu. Salah satu film paling terkenal dari era ini adalah "The Great Train Robbery" (1903) karya Edwin S. Porter, yang menjadi terkenal karena teknik-teknik sinematiknya yang inovatif (Cousins 2020).

Pada masa ini, film biasanya diproyeksikan di teater-teater kecil atau pada pameran keliling. Namun, popularitas film berkembang pesat, dan bioskop mulai muncul sebagai tempat khusus untuk menonton film. Perkembangan film bisu diikuti dengan penemuan teknologi suara pada tahun 1920-an, yang membawa revolusi besar dalam industri film. Film-film seperti "The Jazz Singer" (1927) memperkenalkan era film bersuara, mengubah cara penonton mengalami film secara fundamental. Era ini juga menyaksikan kemunculan bintang-bintang film seperti Charlie Chaplin, Buster Keaton, dan Greta Garbo (Cousins 2020).

Periode antar perang diwarnai dengan perkembangan sinema Eropa yang eksperimental dan avant-garde, termasuk gerakan-gerakan seperti Dadaisme dan Surrealisme. Di Amerika Serikat, Studio System menjadi dominan, dengan studio-studio seperti MGM, Warner Bros., dan Paramount menghasilkan film-film besar dengan bintang-bintang terkenal. Pasca Perang Dunia II, sinema dunia mengalami berbagai inovasi artistik dan teknis. Di Perancis, Nouvelle Vague muncul dengan

film-film seperti "Breathless" (1960) karya Jean-Luc Godard, yang menggoyahkan konvensi sinematik tradisional dengan teknik-teknik baru dan narasi yang lebih eksperimental (Cousins 2020).

Selain itu, sinema Asia juga mulai mendapatkan pengakuan internasional, terutama melalui karya-karya dari Jepang (Akira Kurosawa) dan India (Satyajit Ray), yang menampilkan narasi yang kuat dan eksplorasi mendalam tentang kondisi manusia. Perkembangan teknologi di era modern, seperti digitalisasi, memungkinkan lebih banyak orang untuk membuat film secara mandiri dan memperluas batas-batas kreativitas dalam industri film. Film-film seperti "Avatar" (2009) karya James Cameron menunjukkan bagaimana teknologi baru dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman sinematik yang mendalam dan memukau (Cousins 2020).

Selain itu, globalisasi telah membawa film-film dari berbagai budaya dan negara ke internasional. Film-film seperti "Parasite" (2019) dari Korea Selatan memenangkan penghargaan bergengsi seperti Academy Award for Best Picture, menunjukkan pengaruh dan keberagaman sinema global. Sejarah film terus berkembang seiring dengan perubahan dalam teknologi, budaya, dan masyarakat. Film tetap menjadi medium yang kuat untuk menyampaikan cerita, ide, dan emosi, sementara para pembuat film terus mengeksplorasi batas-batasnya dalam hal kreativitas dan ekspresi (Cousins 2020).

II.2. Film Animasi

II.2.1. Definisi Film Animasi

Wells (1998) menguraikan bahwa animasi lebih dari sekadar sekumpulan gambar statis; animasi adalah proses yang memberikan kehidupan kepada gambar-gambar yang sebelumnya tidak bergerak. Dalam konteks film animasi, konsep ini merujuk pada penciptaan ilusi gerakan yang menghidupkan garis dan bentuk yang sebenarnya diam. Wells menekankan bahwa animasi bukan hanya sekadar penyajian gambar secara berurutan, tetapi merupakan bentuk seni yang melibatkan detail dan keahlian teknis yang kompleks. Animator tidak hanya menggambar,

tetapi juga menghidupkan karakter dan cerita, menciptakan pengalaman visual yang dinamis dan menarik bagi penonton.

Proses animasi melibatkan penyajian cepat dari serangkaian gambar yang disusun dengan hati-hati, yang bisa dilakukan secara manual oleh tangan kreatif seorang animator, menggunakan teknologi komputer yang canggih, atau bahkan dengan memanipulasi model fisik untuk menciptakan ilusi gerakan yang menakjubkan. Konsep utama yang mendasari penciptaan ilusi gerakan ini adalah persepsi visual manusia yang dikenal sebagai *persistence of vision*. Prinsip ini menyatakan bahwa mata manusia cenderung mempertahankan gambaran visual selama beberapa fraksi detik setelah gambar itu benar-benar menghilang. Akibatnya, serangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan dengan cepat akan disatukan oleh otak manusia menjadi sebuah gerakan yang mulus dan alami (Wells 1998).

Dalam menciptakan ilusi gerakan, animator memiliki berbagai teknik yang dapat digunakan, seperti animasi cel tradisional, animasi komputer 2D dan 3D, serta animasi stop-motion. Animasi cel tradisional melibatkan menggambar setiap *frame* secara individu, yang kemudian difoto secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Animasi komputer 2D dan 3D menggunakan perangkat lunak digital untuk merancang dan menggerakkan karakter dan latar, memungkinkan detail yang lebih kompleks dan efek visual yang lebih halus. Stop motion, di sisi lain, menggunakan model fisik yang dimanipulasi dan difoto *frame* demi *frame* untuk menciptakan gerakan. Setiap teknik ini memiliki keunikan dan tantangannya sendiri, tetapi semuanya bertujuan untuk menghidupkan gambar dan memberikan pengalaman yang mendalam bagi penonton (Wells 1998).

Animasi bukan hanya terbatas pada gambar bergerak atau program video yang paling umum digunakan dalam proses animasi modern, tetapi juga dapat menggunakan berbagai media lain seperti animasi tangan, animasi kertas, animasi digital, dan animasi eksperimental. Animasi tangan melibatkan menggambar *frame* secara manual, memberikan sentuhan personal dan artistik pada setiap gerakan. Animasi kertas, yang sering digunakan dalam flipbook, menciptakan ilusi gerakan

melalui serangkaian gambar yang digambar pada halaman yang berbeda. Animasi digital memanfaatkan perangkat lunak komputer untuk menciptakan gerakan yang lebih halus dan kompleks. Animasi eksperimental mengeksplorasi batas-batas medium dengan menggunakan teknik dan bahan yang tidak konvensional (Wells 1998).

II.2.2. Sejarah Film Animasi

Sebelum munculnya era film animasi, sudah ada berbagai eksperimen dan inovasi awal dalam bidang gambar bergerak. Misalnya, perangkat seperti Zoetrope dan Praxinoscope telah menciptakan ilusi gerakan dengan menggunakan serangkaian gambar yang berputar. Namun, titik penting dalam sejarah film animasi benar-benar dimulai pada awal abad ke-20, ketika seorang visioner muda bernama Walt Disney, bersama beberapa rekannya, mendirikan studio animasi awal yang dikenal sebagai Laugh-O-Gram Studio di Kansas City pada tahun 1921. Studio ini bertujuan untuk menciptakan dan mendistribusikan film pendek animasi yang menghibur dan inovatif. Meskipun Laugh-O-Gram Studio mengalami kebangkrutan, hal ini tidak menghentikan semangat Disney. Sebaliknya, kebangkrutan tersebut mendorongnya untuk pindah ke Hollywood pada tahun 1923. Di sana, bersama saudaranya, Roy O. Disney, ia mendirikan Disney Brothers Studio, yang kemudian berkembang menjadi Walt Disney Productions, cikal bakal dari apa yang sekarang dikenal sebagai The Walt Disney Company (Finch 1988).

Pada tahun 1928, Walt Disney menciptakan karakter ikonik yang akan mengubah arah sejarah animasi, yaitu Mickey Mouse. Mickey Mouse memulai debutnya dalam film pendek berjudul "Steamboat Willie," yang merupakan salah satu film animasi pertama dengan suara sinkron. Keberhasilan "Steamboat Willie" tidak hanya menjadikan Mickey Mouse sebagai karakter yang sangat populer, tetapi juga memperkuat posisi Disney sebagai inovator di industri animasi. Mickey Mouse dengan cepat menjadi simbol dari apa yang kemudian menjadi kerajaan Disney. Kesuksesan awal ini membawa Disney ke kesepakatan dengan distributor film besar pada saat itu, Columbia Pictures, yang memungkinkannya untuk

memproduksi film-film animasi dalam jumlah yang lebih besar dan dengan skala yang lebih luas (Finch 1988).

Kesuksesan yang lebih besar datang dengan rilis film fitur "Snow White and the Seven Dwarfs" pada tahun 1937. Film ini adalah film animasi fitur pertama yang diproduksi secara penuh dan meraih kesuksesan. "Snow White and the Seven Dwarfs" membawa genre animasi ke tingkat yang baru, menunjukkan bahwa film animasi bisa menjadi medium untuk bercerita dengan kedalaman dan emosi yang setara dengan film *live-action*. Selama beberapa dekade berikutnya, Walt Disney Productions terus memperluas portofolio dengan merilis film-film animasi fitur lainnya seperti "Pinocchio" (1940), "Fantasia" (1940), "Dumbo" (1941), dan "Bambi" (1942). Film-film ini tidak hanya dikenal karena cerita dan karakternya yang menawan tetapi juga karena inovasi teknis dan artistik yang diperkenalkan. Selain itu, Disney juga memperkenalkan karakter-karakter ikonik lainnya seperti Donald Duck, Goofy, dan Disney Princesses, yang semuanya menjadi bagian integral dari budaya pop dan warisan animasi dunia (Finch 1988).

Setelah Perang Dunia II, Walt Disney Productions terus berkembang dan merilis sejumlah film animasi sukses seperti "Cinderella" (1950), "Sleeping Beauty" (1959), dan "101 Dalmatians" (1961). Selama periode ini, Disney tidak hanya berfokus pada film tetapi juga memperluas cakupan bisnisnya dengan membuka Disneyland di California pada tahun 1955. Disneyland adalah taman hiburan pertama dari jenisnya yang menggabungkan wahana bertema dengan cerita-cerita dan karakter Disney. Taman ini menjadi tujuan wisata populer bagi keluarga dari seluruh dunia dan menandai dimulainya era taman hiburan bertema. Disneyland menjadi model bagi taman-taman hiburan lainnya yang kemudian dibangun oleh Disney di berbagai belahan dunia (Finch 1988).

Setelah kematian Walt Disney pada tahun 1966, perusahaan terus berkembang di bawah kepemimpinan Roy O. Disney dan para eksekutif lainnya. Melanjutkan visi Walt dengan merilis film-film animasi yang sukses seperti "The Little Mermaid" (1989), "Beauty and the Beast" (1991), dan "The Lion King" (1994). Film-film ini

menjadi bagian dari apa yang dikenal sebagai Renaisans Disney, sebuah periode di mana Disney kembali ke puncak kejayaan dengan merilis serangkaian film animasi yang diakui secara kritis dan berhasil secara komersial. Setiap film dalam periode ini tidak hanya menampilkan animasi yang indah tetapi juga cerita yang kuat dan musik yang memikat, menegaskan kembali posisi Disney sebagai pemimpin industri animasi (Finch 1988).

Pada tahun 2006, Disney mengakuisisi Pixar Animation Studios, yang telah menjadi produsen film-film animasi sukses seperti "Toy Story" (1995), "Finding Nemo" (2003), dan "The Incredibles" (2004). Akuisisi ini memperkuat posisi Disney dalam industri animasi dengan menggabungkan kreativitas dan inovasi Pixar dengan sumber daya dan jangkauan global Disney. Kolaborasi antara Disney dan Pixar menghasilkan sejumlah film animasi yang sukses, baik secara kritis maupun komersial, seperti "Up" (2009), "Inside Out" (2015), dan "Coco" (2017). Akuisisi ini menunjukkan strategi Disney dalam mempertahankan dominasinya di industri animasi dan terus berinovasi untuk menarik penonton dari berbagai generasi. Dengan langkah-langkah strategis ini, Disney terus memainkan peran utama dalam membentuk lanskap animasi global dan memperkenalkan cerita serta karakter yang akan dikenang sepanjang masa (Finch 1988).

II.3. Karakter

II.3.1. Definisi Karakter

Karakter dalam dunia animasi dan film dapat berupa beragam objek, termasuk manusia, hewan, atau benda lainnya. Hal yang paling penting adalah kemampuan karakter tersebut dalam memerankan cerita dengan baik, tanpa memandang bentuk fisiknya. Misalnya, dalam animasi yang menampilkan karakter binatang, terdapat dua jenis pendekatan: karakter binatang yang dijadikan mirip manusia (*anthropomorphic*) dan karakter binatang yang tetap tampil sebagai binatang sejati. Seperti yang dijelaskan oleh Wahana Komputer, ilustrasi binatang sering digunakan dalam film atau animasi yang ditujukan untuk segmen anak-anak karena sifatnya yang menghibur dan mudah diidentifikasi oleh anak-anak.

Menurut Gumelar, karakter yang kuat adalah kombinasi dari berbagai elemen seperti tampilan wajah, bentuk tubuh, kostum, aksesoris, serta latar belakang tradisi, budaya, kebiasaan, dan kepribadian dari tokoh yang diciptakan. Dalam bukunya "Making Comics", Scott McCloud menjelaskan bahwa kepribadian adalah bagian penting dari karakter, selain aspek tampilan fisik. Kepribadian adalah faktor psikologis dari sebuah karakter yang terbentuk melalui pengaruh lingkungan dan pengalaman hidup. Oleh karena itu, analisis karakter yang mendalam menggunakan teori karakter yang dipaparkan oleh McCloud sangat penting. Teori ini membahas pembentukan karakter yang baik dan berkualitas dengan mempertimbangkan unsur kejiwaan, aspek visual, dan ekspresi sikap.

Desain karakter juga merupakan salah satu aspek penting yang sangat diperhatikan oleh penonton. Karakter adalah elemen yang membawa cerita dalam sebuah pertunjukan, baik dalam pagelaran panggung, film *live-action*, atau film animasi. Partono Soenyoto (2017) menyatakan bahwa karakter adalah tokoh utama yang membawa cerita dalam sebuah pertunjukan. Desain karakter dibuat berdasarkan tuntutan dari skrip yang ada, baik sebagai tokoh protagonis maupun antagonis. Menurut Maestri, salah satu unsur terpenting dari animasi yang baik adalah desain karakter yang efektif dan menarik.

Scott McCloud juga menekankan tiga hal yang tidak boleh dilupakan ketika menciptakan karakter yang bagus: inner life, visual distinction, dan sikap ekspresif. Inner life mengacu pada kehidupan batin atau kejiwaan karakter, yang berarti sisi dalam kehidupan karakter tersebut (McCloud 2007). Kejiwaan karakter dibentuk oleh sikap dan pengalaman hidup yang mempengaruhi cara pandang dan reaksi terhadap situasi tertentu. Visual distinction atau ciri visual adalah aspek yang membedakan karakter tersebut secara visual dari karakter lainnya. Aspek ini mencakup fitur fisik yang unik dan detail yang membuat karakter tersebut mudah dikenali dan diingat oleh penonton (McCloud 2007).

Sikap ekspresif adalah bagian lain yang sangat penting dalam desain karakter. Sikap ini mencakup cara karakter bergerak, berbicara, dan bereaksi terhadap lingkungan

sekitarnya. Ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang sesuai dapat memberikan informasi tambahan tentang kepribadian dan perasaan karakter, membuatnya lebih hidup dan realistis bagi penonton. Ketika sebuah karakter memiliki inner life, visual distinction, dan sikap ekspresif yang kuat, ia mampu mengomunikasikan cerita dan emosinya secara efektif kepada penonton, menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan memuaskan.

Dengan mempertimbangkan semua elemen ini, seorang animator atau desainer karakter dapat menciptakan tokoh-tokoh yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memiliki kedalaman emosional dan kepribadian yang kuat. Hal ini penting untuk memastikan bahwa karakter tersebut dapat berperan secara efektif dalam menyampaikan cerita dan membuat penonton terlibat secara emosional dengan apa yang disaksikan. Karakter yang dirancang dengan baik menjadi kunci utama dalam keberhasilan sebuah film atau animasi, memberikan fondasi yang kuat bagi narasi yang ingin disampaikan.

II.3.2. Pembagian karakter secara Arketipe

Carl Gustav Jung adalah seorang psikiater dan psikoterapis Swiss yang mendirikan aliran psikologi analitis. Jung lahir pada 26 Juli 1875 di Kesswil, Swiss, dan meninggal pada 6 Juni 1961. Jung adalah murid sekaligus sahabat dari Sigmund Freud, penemu psikoanalisa. Setelah bertahun-tahun menganalisis berbagai kelemahan dari psikoanalisa, Jung kemudian merumuskan suatu teori baru bernama *Analytical Psychology* atau Psikologi Analitis (Harbunangin 2016).

Jung meyakini bahwa Keputusan, cara kita berpikir, bahkan nasib kita tidak hanya ditentukan oleh satu hal, yaitu seks. Menurut teori Freud bahwasannya seks lah yang menentukan hidup seseorang. Namun, Jung berpendapat bahwa sebagian besar dari perilaku kita ditentkan pula oleh pengalaman emosional yang telah diwarisi oleh nenek moyang kita selama berabad-abad. Jung tidak menolak mentah-mentah teori yang dirumuskan oleh Freud, terutama tentang ketidaksadaran. Ia mengatakan bahwasannya tidak hanya itu (Harbunangin 2016).

Jung, dalam pemikirannya yang mendalam tentang psikologi, memperkenalkan konsep yang sangat berpengaruh dalam studi manusia: ketidaksadaran kolektif. Konsep ini secara substansial berbeda dari ketidaksadaran pribadi yang dikenal pada umumnya. Ketidaksadaran pribadi, yang biasanya diidentifikasi dalam psikoanalisis, merujuk pada materi yang ditekan atau dilupakan oleh individu, termasuk ingatan atau pengalaman yang tidak disadari. Namun, Jung mengarahkan perhatiannya pada lapisan lebih dalam dari pikiran manusia, yang disebutnya sebagai ketidaksadaran kolektif (Jung 1959).

Ketidaksadaran kolektif, menurut Jung, adalah *reservoir* universal yang menyimpan pengalaman dan ingatan bersama yang dimiliki oleh seluruh umat manusia. Ini adalah warisan dari generasi ke generasi, melebihi batas-batas individu. Di dalamnya, dapat ditemukan arketip, elemen-elemen fundamental yang menjadi pola atau model yang universal. Ini bukanlah gambar atau motif konkret, tetapi lebih merupakan kecenderungan untuk menghasilkan gambaran atau motif tertentu yang muncul dari ketidaksadaran kolektif (Jung 1959).

Pentingnya konsep ini terletak pada universalitasnya. Arketipe tidak terbatas pada budaya tertentu atau periode waktu tertentu, melainkan melintasi batas-batas individu dan kelompok yang menciptakan dasar kuat untuk pemahaman yang lebih dalam tentang sifat manusia dan pengalaman kolektif. Dengan memahami arketipe, maka dapat digali lebih dalam ke dalam esensi manusia, menyingkap lapisan-lapisan bawah sadar yang membentuk pola perilaku dan pemikiran yang seringkali tidak disadari. Dengan demikian, konsep ketidaksadaran kolektif dan arketipe yang terkandung di dalamnya menjadi bagian integral dari pemahaman psikologi manusia yang lebih luas (Jung 1959).

Menurut Jung, konsep arketipe merupakan salah satu teori sentral dalam psikologi analitis. Jung mengidentifikasi empat arketipe utama, yang mencakup *the persona*, *the shadow*, *the anima/animus*, and *the self*. Namun, ia juga menekankan bahwa jumlah arketipe yang mungkin ada tidak terbatas. Keberadaan dan peran arketipe ini mengindikasikan adanya struktur dasar yang universal dalam pikiran dan

perilaku manusia, yang mempengaruhi pemahaman dan pengalaman individu terhadap diri dan dunia sekitarnya (Jung 1959).

Jung mengakui bahwa empat arketipe utama memiliki potensi untuk saling berinteraksi dan menghasilkan variasi arketipe yang lebih kompleks. Interaksi antara arketipe-arketipe ini memberikan dorongan terhadap munculnya 12 figur arketipe. Figur-figur ini mencakup beragam manifestasi psikologis yang melibatkan peran-peran kompleks dalam struktur psikologis individu. Misalnya, beberapa contoh figur arketipe yang dihasilkan oleh interaksi arketipe utama adalah: *the hero*, *the trickster*, *the Sage*, *the Rebel*, *the Lover*, *the Caregiver*, *the Creator*, *the Destroyer*, *the Innocent*, *the Ruler*, *the Explorer*, dan *the Everyman*.

Ketika membahas proses desain karakter, pemahaman tentang konsep arketipe menjadi sangat penting. Arketipe merujuk pada pola atau model dasar yang dianggap merepresentasikan pengalaman, perilaku, atau karakteristik universal manusia. Dalam proses desain karakter, karakter sering dibagi menjadi berbagai jenis berdasarkan pada arketipe. Arketipe sendiri adalah konsep yang mengacu pada pola atau model dasar yang dianggap merepresentasikan pengalaman, perilaku, atau karakteristik universal manusia. Dalam konteks desain karakter, arketipe mengacu pada jenis-jenis karakter yang secara konsisten muncul dalam berbagai cerita dan budaya. Karakter-karakter ini sering dikaitkan dengan sifat dan karakteristik tertentu yang menjadi ciri khasnya. Konsistensi dalam karakteristik ini menjadikan arketipe sebagai kerangka dasar yang mengidentifikasi karakter tertentu, dari yang baik hingga yang buruk (Tillman 2011).

Sejumlah besar Arketipe dapat ditemukan sepanjang sejarah, mulai dari karya-karya Shakespeare hingga ajaran Plato. Saat ini, Arketipe yang paling umum digunakan didefinisikan oleh psikolog Swiss Carl Jung. Jung, yang merupakan kolega dari Sigmund Freud, mengkaji konsep pikiran sadar dan bawah sadar. Jung meyakini bahwa beberapa gagasan bawaan yang berulang-ulang mendefinisikan karakter-karakter spesifik. Gagasan-gagasan bawaan ini menjadi alat yang digunakan oleh manusia, secara individual, untuk memahami orang-orang yang

dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, maupun karakter-karakter dalam karya fiksi (Tillman 2011).

Jung memang telah mengembangkan sejumlah besar Arketipe, dan beberapa di antaranya sangat umum digunakan dalam film modern. Berikut adalah beberapa contoh Arketipe karakter yang sering muncul dalam film (Tillman 2011):

1. *The Hero* (Pahlawan)

Karakter ini adalah tokoh utama yang berani, kuat, dan bertujuan untuk mencapai tujuan besar. Karakter ini sering dihadapkan pada konflik dan tantangan yang harus diatasi dalam perjalanannya.

2. *The Shadow* (Bayangan):

Karakter ini merupakan sisi gelap atau tersembunyi dari pahlawan atau tokoh utama. Karakter ini mungkin merupakan musuh dalam diri sendiri atau mewakili kekuatan jahat atau kegelapan yang harus dihadapi oleh pahlawan.

3. *The Fools* (Si Bodoh):

Karakter ini sering memberikan hiburan atau komedi dalam cerita, tetapi seringkali memiliki kebijaksanaan tersembunyi atau memberikan wawasan yang tidak terduga kepada tokoh utama.

4. *The Anima/Animus* (Anima/Animus):

Ini adalah representasi dari aspek feminin (Anima) dalam pria atau aspek maskulin (Animus) dalam wanita. Karakter ini sering muncul sebagai romansa atau hubungan penting dalam cerita.

5. *The Mentor* (Pemandu):

Karakter ini adalah tokoh bijak yang memberikan bimbingan, nasehat, atau pelatihan kepada pahlawan atau tokoh utama. Karakter ini membantu dalam pengembangan dan pertumbuhan karakter utama.

6. *The trickster* (Penipu):

Karakter ini sering memberikan humor atau kekacauan dalam cerita. Karakter ini mungkin memiliki motif tersembunyi atau tujuan yang tidak jelas, dan sering menghadirkan tantangan atau masalah bagi tokoh utama.

II.3.3. Pembagian Karakter Berdasarkan Bentuk Menurut Bryan Tillman

Suatu karakter pada sebuah cerita bisa dilihat juga dari bentuknya. Pada dasarnya, bentuk-bentuk digunakan untuk mendefinisikan benda-benda tertentu dan kemungkinan penggunaannya. Misalnya, jika manusia gua pada masa lalu memutuskan bahwa bentuk persegi lebih baik untuk mobilitas dan pergerakan, maka kita mungkin akan menggunakan bentuk persegi pada mobil kita alih-alih lingkaran. Namun, beruntung bagi kita, yang di pilih adalah bentuk lingkaran (Tillman 2011).

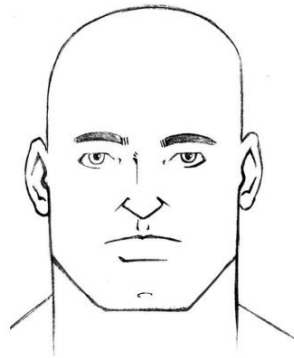
Pemilihan bentuk dalam desain karakter juga memiliki dampak yang signifikan. Bentuk yang sederhana dan bulat cenderung memberikan kesan ramah dan mudah didekati, seperti yang sering terlihat pada karakter-karakter animasi untuk anak-anak. Sebaliknya, bentuk yang tajam dan bersudut dapat memberikan kesan tegas dan berbahaya, yang sering digunakan untuk karakter antagonis atau pahlawan dengan sifat keras. Seperti roda lingkaran yang dipilih karena fungsionalitasnya, desain karakter yang efektif memerlukan pemahaman mendalam tentang bagaimana bentuk-bentuk dasar dapat mempengaruhi persepsi dan emosi pengamat.



Gambar II. 1 Persegi

Sumber: Tillman 2011

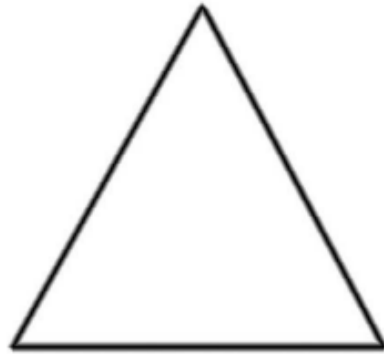
Dalam desain karakter, bentuk dasar yang digunakan sangat mempengaruhi persepsi audiens terhadap karakter tersebut. Sebagai contoh, bentuk persegi sering kali diasosiasikan dengan stabilitas, kepercayaan, kejujuran, keteraturan, kepatuhan, keamanan, kesetaraan, dan maskulinitas. Ketika bentuk persegi dominan dalam desain suatu karakter, karakter tersebut akan mencerminkan sifat-sifat tersebut. Penting bagi desainer karakter untuk memahami asosiasi bentuk-bentuk dasar ini agar karakter yang diciptakan tidak menyampaikan pesan yang salah atau tidak sesuai dengan sifat yang diinginkan (Tillman 2011).



Gambar II. 2 Wajah dengan Bentuk Dasar Persegi

Sumber: Tillman 2011

Salah satu contoh penggunaan bentuk persegi dalam desain karakter adalah karakter yang memiliki rahang persegi. Dengan memahami makna di balik bentuk persegi, seperti stabilitas, kepercayaan, dan kejujuran, kita dapat melihat bagaimana sifat-sifat tersebut tercermin dalam karakter tersebut. Hal ini membuat desainer dan penonton karakter merenungkan makna di balik berbagai bentuk yang diketahui dan bagaimana bentuk-bentuk tersebut mempengaruhi persepsi karakter (Tillman 2011).



Gambar II. 3 Segitiga

Sumber: Tillman 2011

Dalam desain karakter, bentuk segitiga juga memiliki makna yang khas. Umumnya, bentuk segitiga diasosiasikan dengan aksi, agresi, energi, licik, konflik, dan ketegangan. Bentuk segitiga sering muncul dalam desain karakter, terutama pada wajah, untuk menekankan sifat-sifat tersebut. Memahami makna di balik bentuk segitiga membantu desainer dalam menciptakan karakter yang sesuai dengan sifat yang ingin ditampilkan, serta mempengaruhi persepsi pengamat terhadap karakter tersebut (Tillman 2011).

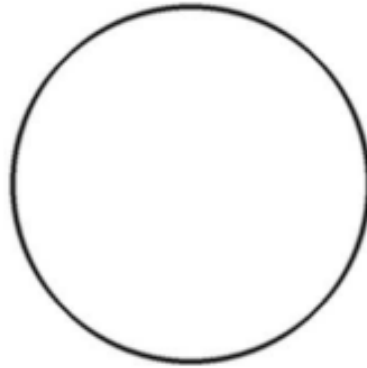


Gambar II. 4 Wajah dengan Bentuk Dasar Segitiga

Sumber: Tillman 2011

Bentuk segitiga sering ditemukan dalam desain wajah karakter. Ketika melihat wajah karakter dengan elemen segitiga, persepsi kita tentang karakter tersebut mungkin akan selaras dengan makna yang diasosiasikan dengan segitiga, seperti aksi, agresi, energi, licik, konflik, dan ketegangan. Pemahaman tentang makna di balik bentuk segitiga ini membantu desainer memastikan bahwa penampilan

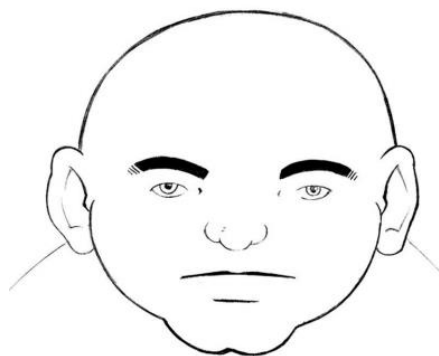
karakter sesuai dengan sifat yang ingin disampaikan kepada pengamat (Tillman 2011).



Gambar II. 5 Lingkaran

Sumber: Tillman 2011

Bentuk lingkaran dalam desain karakter juga memiliki makna yang khas. Lingkaran sering kali diasosiasikan dengan kelengkapan, keluwesan, keceriaan, kenyamanan, kesatuan, perlindungan, dan sifat kekanak-kanakan. Ketika digunakan dalam desain karakter, bentuk lingkaran dapat menyampaikan sifat-sifat ini kepada audiens. Memahami makna di balik bentuk lingkaran memungkinkan desainer menciptakan karakter yang memancarkan kehangatan, keceriaan, dan kenyamanan, sesuai dengan sifat yang diinginkan (Tillman 2011).



Gambar II. 6 Wajah dengan Bentuk Dasar Lingkaran

Sumber: Tillman 2011

Ketika melihat desain wajah karakter yang mengandung elemen bentuk lingkaran, kita dapat memperhatikan bagaimana karakter tersebut mencerminkan makna-

makna yang diasosiasikan dengan lingkaran, seperti kelengkapan, keluwesan, keceriaan, kenyamanan, kesatuan, perlindungan, dan sifat kekanak-kanakan. Melalui desain ini, desainer dapat menilai seberapa baik karakter tersebut mengkomunikasikan sifat-sifat ini kepada audiens, serta memastikan bahwa penampilan karakter sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

Beberapa orang mungkin berpendapat bahwa makna di balik bentuk-bentuk dasar bukanlah fokus utama dalam desain karakter. Meskipun pendapat tersebut sah, penting untuk diingat bahwa bentuk yang digunakan dalam desain karakter dapat menyampaikan cerita yang berbeda dari yang dimaksudkan. Oleh karena itu, mengetahui makna di balik berbagai bentuk sangat berguna sebagai referensi di masa depan. Bentuk-bentuk tidak hanya mempengaruhi desain wajah karakter, tetapi juga dapat mempengaruhi bentuk tubuh (Tillman 2011).

Bentuk merupakan elemen krusial dalam desain karakter, berfungsi tidak hanya sebagai panduan dalam merancang karakter tetapi juga memegang peranan penting dalam menyampaikan pesan dan sifat karakter tersebut. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bentuk mempengaruhi tidak hanya pada wajah karakter, tetapi juga pada keseluruhan tubuh karakter. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Bryan Tillman, "Bentuk tidak hanya berperan pada wajah karakter, tetapi juga pada tubuhnya." Pemahaman mendalam mengenai bentuk dan peranannya dalam desain karakter sangat penting untuk menciptakan karakter yang efektif dan sesuai dengan tujuan desain.

II.3.4. Peran Karakter

Dalam pemahaman mengenai esensi sebuah narasi dalam bentuk komik, Will Eisner, seorang tokoh yang sangat berpengaruh dalam dunia seni grafis, menawarkan pandangan yang mendalam tentang bagaimana karakter-karakter dalam karya tersebut dipahami, dibentuk, dan disampaikan kepada pembaca. Melalui karyanya yang terkenal, "Comics and Sequential Art," Eisner merenungkan dengan cermat tentang peran penokohan dalam menentukan keberhasilan sebuah komik. Menurut Eisner, karakter dalam sebuah komik bukan sekadar menjadi pion

dalam alur cerita, melainkan fondasi yang menghidupkan dan merangsang emosi pembaca. Karakter juga berfungsi sebagai jendela yang membawa pembaca masuk ke dalam dunia imajinatif, sehingga sangat penting bagi karakter-karakter ini untuk dilengkapi dengan dimensi-dimensi yang memadai. Kedalaman psikologis, latar belakang yang kaya, dan motivasi yang jelas untuk bertindak adalah elemen-elemen yang membuat karakter tersebut benar-benar hidup dan relevan bagi pembaca (Eisner 1985).

Eisner juga memberikan perhatian khusus pada ekspresi visual dalam pembentukan karakter. Baginya, kata-kata dalam dialog saja tidak cukup untuk menghidupkan karakter. Gambar-gambar yang memperlihatkan ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan penampilan fisik karakter memainkan peran yang sangat penting. Semua aspek visual ini harus diatur sedemikian rupa sehingga mencerminkan kepribadian dan emosi yang autentik dari setiap karakter. Karena komik adalah media visual, penggunaan gambar yang kuat dan ekspresif sangat krusial dalam menyampaikan pesan-pesan yang mendalam kepada pembaca. Visual yang efektif dapat mengkomunikasikan nuansa emosional yang mungkin sulit ditangkap melalui teks saja, sehingga memperkaya pengalaman membaca (Eisner 1985).

Konsistensi karakter adalah prinsip lain yang dianggap penting oleh Eisner. Menurutnya, karakter-karakter harus tetap konsisten dengan dirinya sendiri sepanjang cerita, kecuali jika ada perkembangan karakter yang disengaja. Konsistensi ini menciptakan keterhubungan yang stabil antara karakter dan pembaca, sehingga menjaga keaslian karakter dalam keseluruhan naratif. Perkembangan karakter yang baik dapat menunjukkan pertumbuhan atau perubahan yang alami, yang bisa menjadi elemen kunci dalam narasi yang kuat dan memikat. Tanpa konsistensi, karakter bisa terasa tidak nyata atau tidak meyakinkan, yang dapat mengurangi daya tarik cerita (Eisner 1985).

Eisner juga menyoroti pentingnya karakter dalam membangun hubungan emosional dengan pembaca. Karakter yang berhasil adalah Karakter yang mampu membangun ikatan emosional yang kuat dengan pembaca melalui sifat-sifat yang dapat

dipahami atau diidentifikasi oleh pembaca. Menciptakan karakter yang memancing rasa simpati atau empati dari pembaca adalah kunci untuk membuat karya komik menjadi benar-benar berkesan dan melekat dalam ingatan. Karakter yang relatable, dengan perjuangan dan kelebihan yang nyata, dapat membuat pembaca merasa terlibat secara emosional dan lebih terikat pada cerita yang disampaikan (Eisner 1985).

Melalui konsep-konsep ini, Eisner memberikan pandangan yang mendalam dan holistik tentang peran karakter dalam karya komik. Dengan demikian, para pembuat komik dan peneliti memiliki landasan yang kuat untuk mengembangkan karakter-karakter yang menarik, kompleks, dan relevan bagi pembaca. Eisner menekankan bahwa karakter yang kuat tidak hanya mendukung cerita tetapi juga menjadi jembatan yang menghubungkan dunia fiksi dengan realitas pembaca. Ini adalah prinsip dasar yang menjadikan komik bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium seni yang mendalam dan signifikan (Eisner 1985).

II.4. Desain Karakter dalam Animasi dan Arketipe Jung

Teori desain karakter dalam animasi berfokus pada bagaimana karakter animasi dirancang untuk mencerminkan kepribadian tertentu dan bagaimana elemen visual dari karakter tersebut dapat dihubungkan dengan arketipe Carl Gustav Jung. Desain karakter merupakan bagian integral dalam dunia animasi karena karakter inilah yang membawa cerita dan pesan kepada penonton. Setiap elemen visual, mulai dari bentuk tubuh hingga pilihan warna, dirancang untuk mengekspresikan kepribadian karakter yang mendalam dan menggambarkan pola psikologis universal yang dikenal sebagai arketipe.

II.4.1. Prinsip Desain Karakter

Desain karakter yang efektif mencerminkan kepribadian yang diinginkan melalui penggunaan elemen visual seperti bentuk, warna, dan proporsi. Seperti yang diungkapkan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston, dua animator legendaris Disney, dalam buku *The Illusion of Life: Disney Animation*, "karakter animasi

haruslah hidup, memiliki kedalaman emosional, dan mampu menyampaikan cerita dengan cara yang menarik dan universal" (Thomas & Johnston 1981).

1. Kepribadian dalam Desain: Penggunaan elemen visual yang spesifik dapat mengkomunikasikan kepribadian tertentu. Misalnya, karakter dengan bentuk tubuh yang besar dan kuat sering kali melambangkan kekuatan atau dominasi, sementara karakter yang lebih kecil dan lembut mungkin menggambarkan kelemahan atau keluguan.
2. Silhouette dan Ekspresi: Untuk memastikan bahwa karakter mudah dikenali dan menarik perhatian, siluet karakter haruslah unik. Hal ini menegaskan bahwa, bahkan dalam bentuk bayangan, karakter harus tetap dapat dikenali (Thomas & Johnston 1981). Ekspresi wajah dan gerakan tubuh juga sangat penting dalam menyampaikan emosi dan pikiran karakter secara visual.

II.4.2. Hubungan dengan Arketipe Jung

Arketipe, menurut Carl Jung, adalah pola atau simbol universal yang muncul dalam mimpi, mitos, dan seni (Jung, 1968). Dalam desain karakter, arketipe ini dapat digunakan sebagai panduan dalam menciptakan karakter yang memiliki daya tarik universal dan resonansi emosional yang mendalam.

1. Arketipe: Sebagai contoh, arketipe Pahlawan dalam teori Jungian sering kali digambarkan sebagai sosok yang berani, kuat, dan memiliki tujuan besar. Dalam animasi, karakter ini mungkin dirancang dengan fitur-fitur yang menonjolkan keberanian dan tekad, seperti postur tubuh yang tegak dan ekspresi wajah yang tegas (Jung, 1968).
2. Integrasi Simbolisme: Warna dan bentuk yang digunakan dalam desain karakter juga dapat mengandung simbolisme yang terkait dengan arketipe. Misalnya, warna merah dapat digunakan untuk menggambarkan karakter yang penuh semangat atau agresif, sesuai dengan simbolisme warna dalam psikologi Jungian (Boucouvalas, 2015).

Desain karakter dalam animasi bukan hanya soal membuat visual yang menarik, tetapi juga tentang menciptakan karakter yang dapat mewakili kepribadian dan arketipe universal yang diidentifikasi oleh Carl Jung. Melalui pemahaman yang mendalam tentang teori desain karakter dan arketipe Jungian, animator dapat menciptakan karakter yang memiliki kedalaman psikologis, resonansi emosional, dan daya tarik universal.

II.5. Narasi

Menurut Todorov, setiap cerita memiliki dua elemen penting yang saling melengkapi: cerita itu sendiri, yang mencakup urutan peristiwa yang terjadi, dan plot, yang merupakan cara di mana peristiwa-peristiwa tersebut disajikan kepada pembaca atau penonton. Pemahaman ini memberikan dasar untuk memahami struktur naratif, yang Todorov gambarkan sebagai suatu perjalanan dari keseimbangan menuju ketidakseimbangan, dan kemudian kembali ke keseimbangan.

Pada tahap awal, cerita dimulai dengan keadaan yang normal, di mana segalanya berjalan dengan baik dan tidak ada gangguan yang terjadi. Ini adalah saat di mana pembaca atau penonton diperkenalkan kepada dunia cerita dan karakter-karakternya, serta keterkaitan satu sama lain. Situasi ini menciptakan dasar untuk memahami peristiwa-peristiwa yang akan datang.

Namun, segalanya berubah ketika terjadi gangguan. Gangguan ini bisa berupa tindakan jahat, konflik, atau peristiwa dramatis lainnya yang mengganggu keseimbangan yang ada sebelumnya. Ini adalah titik balik dalam cerita di mana ketegangan mulai terasa, dan pembaca atau penonton tertarik untuk mengetahui bagaimana tokoh-tokoh akan bereaksi terhadap gangguan tersebut.

Dalam modifikasi yang dibuat oleh Lacey dan Gillespie, tahap gangguan semakin diperjelas dan diperinci. Lacey dan Gillespie menambahkan elemen-elemen seperti peningkatan ketegangan dan puncak konflik, yang membantu menciptakan tingkat

ketegangan yang lebih besar dalam cerita. Ini menciptakan dinamika yang lebih kompleks dan menarik bagi pembaca atau penonton.

Tabel II. 1 Struktur Narasi

	Lacey	Gillespie
1.	Kondisi keseimbangan dan keteraturan	Eksposisi, kondisi awal
2.	Gangguan terhadap keseimbangan	Gangguan, kekacauan
3.	Kesadaran terjadi gangguan	Komplikasi, membesarnya kekacauan
4.	Upaya memperbaiki gangguan	Klimaks, konflik memuncak
5.	Pemulihan menuju keseimbangan	Penyelesaian dan akhir.

Setelah mencapai puncak konflik, cerita tidak berakhir di sana. Tokoh-tokoh utama berusaha untuk mengatasi gangguan tersebut. Ini adalah saat di mana tokoh menunjukkan kekuatan dan keteguhan karakter, dan mungkin melakukan tindakan-tindakan heroik untuk mengembalikan keseimbangan dan keteraturan yang hilang. Ini adalah momen penting dalam cerita di mana pembaca atau penonton merasa tegang dan penasaran dengan bagaimana cerita akan berakhir.

Akhirnya, setelah melalui segala rintangan, keseimbangan dipulihkan. Gangguan diselesaikan, dan cerita mencapai akhir yang memuaskan. Ini bisa berupa kesimpulan yang memuaskan, pembelajaran yang diperoleh oleh tokoh-tokoh utama, atau kedamaian yang kembali ke dunia cerita. Ini adalah momen di mana pembaca atau penonton merasa puas dengan perjalanan yang telah dilalui bersama tokoh-tokoh tersebut, dan meninggalkan cerita dengan perasaan yang memuaskan dan berkesan.

II.5.1. Struktur Narasi Gillespie

Marie Gillespie adalah seorang profesor dalam bidang komunikasi dan budaya yang telah meneliti secara ekstensif mengenai teori narasi dan perannya dalam media

massa dan budaya populer. Dalam karyanya, Gillespie mengeksplorasi bagaimana narasi dibangun dan bagaimana itu mempengaruhi serta merefleksikan masyarakat dan budaya (Gillespie, 2006).

Struktur narasi yang pertama kali dikemukakan oleh Todorov telah menjadi dasar penting dalam analisis naratif dalam karya sastra dan film. Namun, seiring berjalannya waktu, teori ini mengalami modifikasi yang signifikan oleh para ahli seperti Lacey dan Gillespie. Modifikasi yang diusulkan oleh Lacey dan Gillespie mengubah struktur narasi yang awalnya hanya terdiri dari tiga babak menjadi lima babak, menciptakan kerangka kerja yang lebih lengkap dan rinci untuk menganalisis naratif dalam karya-karya modern.

1. Eksposisi (Kondisi Awal)

Babak pertama dari struktur narasi lima babak adalah eksposisi. Pada tahap ini, penulis memperkenalkan elemen-elemen dasar cerita, termasuk karakter utama, latar (setting), dan premis. Eksposisi berfungsi untuk memberikan audiens pemahaman dasar tentang dunia cerita sebelum konflik dimulai. Misalnya, penulis bisa menggambarkan protagonis yang hidup damai di sebuah kota kecil, memperkenalkan rutinitas dan hubungan dengan karakter lain. Informasi ini penting untuk membangun ikatan emosional antara audiens dan karakter, serta memberikan konteks yang diperlukan untuk memahami perubahan dan konflik yang akan datang.

2. Gangguan (Kekacauan)

Tahap kedua adalah gangguan atau kekacauan, di mana sebuah insiden pemicu mengacaukan kondisi awal. Gangguan ini merupakan titik kritis yang menggerakkan cerita ke depan. Contoh gangguan bisa berupa serangan mendadak dari musuh, penemuan rahasia yang mengejutkan, atau bencana alam yang mengubah hidup karakter secara drastis. Insiden ini penting karena menciptakan konflik utama yang akan menjadi fokus cerita. Tanpa gangguan, cerita akan tetap datar dan tidak memiliki arah yang jelas.

3. Komplikasi (Membesarnya Kekacauan)

Setelah gangguan awal, cerita berlanjut ke tahap komplikasi, di mana konflik yang diperkenalkan menjadi semakin rumit dan tantangan yang dihadapi karakter semakin berat. Babak ini biasanya merupakan bagian terpanjang dari cerita, karena di sinilah banyak peristiwa dan rintangan tambahan diperkenalkan untuk meningkatkan ketegangan. Misalnya, jika protagonis menghadapi musuh, mungkin akan menemukan bahwa musuh lebih kuat dan cerdas daripada yang diduga. Setiap langkah maju mungkin dihadapkan dengan hambatan baru, dan keputusan yang diambil karakter sering kali membawa konsekuensi yang tidak terduga, menambah lapisan kompleksitas pada narasi.

4. Klimaks (Konflik Memuncak)

Tahap keempat adalah klimaks, yaitu puncak dari semua konflik dan ketegangan yang telah dibangun sepanjang cerita. Klimaks adalah momen intens di mana karakter utama menghadapi konflik terbesar atau ancaman paling kritis. Ini adalah titik di mana segalanya dipertaruhkan dan keputusan yang diambil karakter akan menentukan hasil akhir dari cerita. Misalnya, dalam sebuah cerita petualangan, klimaks mungkin berupa pertempuran epik antara protagonis dan antagonis. Atau dalam drama psikologis, mungkin berupa konfrontasi emosional yang mengguncang. Klimaks adalah momen yang sangat penting karena menentukan nasib karakter dan arah cerita menuju resolusi.

5. Penyelesaian dan Akhir

Babak kelima adalah penyelesaian dan akhir, di mana konflik yang memuncak diselesaikan dan cerita mencapai kesimpulan yang memuaskan. Pada tahap ini, penulis menunjukkan dampak dari klimaks pada karakter dan dunia. Penyelesaian sering kali memberikan jawaban atas pertanyaan yang telah diajukan sepanjang cerita dan menunjukkan bagaimana karakter telah berubah atau berkembang. Misalnya, jika protagonis berhasil mengalahkan musuh, babak penyelesaian mungkin menunjukkan bagaimana kehidupan kembali normal, namun dengan pemahaman atau apresiasi baru tentang dunia. Penyelesaian ini penting untuk

memberikan penutupan bagi audiens dan memastikan bahwa semua elemen cerita terikat dengan baik.

Dalam konteks film "Paddle Pop Dinoterra", struktur narasi yang digunakan tampaknya mengikuti pendekatan yang diusulkan oleh Gillespie. Gillespie mengembangkan struktur narasi yang terdiri dari lima babak, yaitu eksposisi, gangguan, komplikasi, klimaks, dan penyelesaian. Dalam film ini, dapat diidentifikasi pengaturan naratif yang mencerminkan pola ini, di mana cerita diperkenalkan, konflik mencapai puncaknya, dan akhirnya resolusi ditemukan. Dengan demikian, struktur narasi Gillespie, yang menawarkan pandangan yang lebih terperinci tentang progresi cerita, tampaknya menjadi kerangka yang digunakan untuk mengarahkan alur cerita dalam film "Paddle Pop Dinoterra".

II.6. Teori Warna Menurut Sir David Brewster

Warna adalah salah satu elemen penting dalam kehidupan sehari-hari dan berperan krusial dalam berbagai bidang, termasuk seni, desain, psikologi, dan komunikasi. Kemampuan manusia untuk mengenali dan merespons warna tidak hanya berdasarkan persepsi visual, tetapi juga terkait dengan pengalaman emosional dan budaya. Sir David Brewster, seorang ilmuwan dan optikawan terkemuka, melakukan studi mendalam tentang warna, yang membawa pemahaman baru tentang sifat dan dampak warna terhadap manusia. Teori warna Brewster menggambarkan bagaimana warna dihasilkan, diklasifikasikan, dan diterapkan dalam berbagai konteks. Melalui analisis terhadap warna hangat dan dingin, serta pengaruhnya terhadap persepsi dan emosi, teori ini memberikan wawasan yang berharga bagi desainer, seniman, dan peneliti.

II.6.1. Definisi Teori Warna

Teori warna adalah cabang ilmu yang mempelajari bagaimana warna dihasilkan, dipersepsikan, dan digunakan dalam berbagai konteks. Sir David Brewster, seorang ilmuwan dan optikawan, memberikan kontribusi penting dalam bidang ini melalui penjelasan tentang sifat optik warna, serta dampak emosional dan psikologis dari warna terhadap manusia. Brewster berpendapat bahwa "warna merupakan hasil dari

interaksi cahaya dan objek, di mana panjang gelombang cahaya yang dipantulkan oleh objek mempengaruhi persepsi warna yang dihasilkan" (Brewster 1832).

II.6.2. Klasifikasi Warna

Brewster mengklasifikasikan warna menjadi dua kategori utama: warna hangat dan warna dingin, yang masing-masing memberikan kesan dan emosi yang berbeda.

1. Warna Hangat

Warna hangat mencakup warna-warna seperti merah, oranye, dan kuning. Ciri-ciri dan dampak dari warna hangat adalah sebagai berikut:

- **Kesan Emosional:** Warna hangat sering dikaitkan dengan "perasaan positif, seperti semangat, energi, dan kehangatan" (Finlay 2002). Misalnya, warna merah melambangkan cinta dan keberanian, sementara kuning diasosiasikan dengan keceriaan dan kebahagiaan.
- **Aplikasi dalam Desain:** Dalam konteks desain interior atau seni, warna hangat digunakan untuk menciptakan suasana yang "intim dan akrab" (Shevell 2003). Ruang yang didekorasi dengan warna-warna hangat dapat memberikan rasa kedekatan dan meningkatkan interaksi sosial.

2. Warna Dingin

Warna dingin mencakup warna-warna seperti biru, hijau, dan ungu. Ciri-ciri dan dampak dari warna dingin adalah sebagai berikut:

- **Kesan Emosional:** Warna dingin cenderung memberikan kesan "tenang, damai, dan stabil" (Mollica 2016). Warna biru sering dikaitkan dengan ketenangan dan kepercayaan, sedangkan hijau melambangkan pertumbuhan dan keseimbangan.
- **Aplikasi dalam Desain:** Warna dingin banyak digunakan dalam desain ruang yang ingin menciptakan suasana "relaksasi dan ketenangan" (Hardin 1988). Penggunaan warna dingin juga dapat menciptakan ilusi ruang yang lebih luas.

II.6.3. Pengaruh Warna Terhadap Persepsi dan Emosi

Brewster menekankan bahwa pengaruh warna terhadap persepsi dan emosi bersifat subjektif dan dapat bervariasi tergantung pada konteks budaya dan pengalaman individu.

- Asosiasi Budaya: Warna dapat memiliki makna yang berbeda di berbagai budaya. Misalnya, "warna merah dapat berarti keberanian dalam budaya tertentu, tetapi melambangkan bahaya dalam konteks lain" (Albers 1963). Hal ini menunjukkan bahwa persepsi warna dipengaruhi oleh norma dan nilai budaya yang berbeda
- Pengalaman Pribadi: Reaksi terhadap warna juga dipengaruhi oleh pengalaman pribadi seseorang. Individu yang memiliki kenangan positif terkait dengan warna tertentu mungkin merasakannya dengan cara yang berbeda dibandingkan dengan orang lain yang tidak memiliki asosiasi yang sama (Albers 1963).

II.6.4. Prinsip Estetika dan Desain

Brewster menekankan pentingnya warna dalam konteks estetika dan desain.

- Kedalaman dan Dimensi: Warna dapat digunakan untuk menciptakan kedalaman dalam karya seni. Misalnya, "objek yang diberi warna hangat akan terlihat lebih dekat, sementara objek dengan warna dingin akan tampak lebih jauh" (Shevell, 2003). Penggunaan teknik ini sangat efektif dalam menggambarkan ruang dan perspektif.
- Komposisi Warna: Brewster juga membahas tentang "kombinasi warna yang harmonis" (Finlay, 2002). Warna yang saling melengkapi (*complementary colors*) dapat menciptakan ketegangan visual yang menarik, sedangkan warna yang sejenis (*analogous colors*) dapat menciptakan suasana yang lebih tenang dan harmonis. Ini penting dalam desain grafis, seni lukis, dan berbagai bentuk komunikasi visual lainnya.

Teori warna menurut Brewster memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana warna dapat memengaruhi persepsi dan emosi. Klasifikasi warna menjadi warna hangat dan dingin menunjukkan bahwa pemilihan warna dalam desain dan seni memiliki dampak yang signifikan terhadap pengalaman visual dan psikologis. Pemahaman yang baik tentang teori warna dapat membantu dalam menciptakan karya yang lebih efektif dan berpengaruh.