

Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter

Raissa Mandy Shan Hahury
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Ilmu Kreatif, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto no.121-131, Surabaya
e12180044@john.petra.ac.id

Abstrak

Mendesain karakter merupakan tahap yang penting sebelum membuat suatu cerita atau media. Karakter, dalam media ilustrasi seperti komik, *game*, animasi, atau film, merupakan sosok manusia atau makhluk yang dapat dibuat murni melalui imajinasi atau mengambil inspirasi dari dunia nyata. Meski menyampaikan suatu cerita tanpa karakter merupakan opsi, keberadaan karakter memiliki peranan penting dalam menuntun alur dan menjaga ketertarikan pembaca, sehingga desain karakter merupakan aspek yang perlu diperhatikan. Dua hal yang berperan penting dalam mendesain karakter adalah warna dan siluet. Apabila diaplikasikan dengan benar, maka warna dan siluet dapat membantu dalam memberi kepribadian dan memberikan identitas unik pada karakter. Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis konten. Tujuannya adalah untuk membentuk pemahaman mengenai suatu topik.

Kata kunci: warna, desain karakter, siluet

Abstract

Designing a character is an important step before making a story or a media. Character, in illustration-related medias such as comic, game, animation, or movie, is a human or creature that can be made purely from imagination or by taking inspiration from real life. Even though making a story without characters is an option, the existence of characters has an important role in leading the flow of a storyline and maintain readers' interest, so character design is an aspect that needs to be considered. Two things that play an important role in designing characters are color and silhouette. If applied correctly, color and silhouette can help defining personalities and giving a unique identity for a character. The data analysis method that is used is content analysis method. The purpose is to shape an understanding of a certain topic.

Keywords: color, character design, silhouette

Pendahuluan

Dalam media visual, desain karakter merupakan proses dimana ilustrator merangkai mulai dari penampilan, estetis, kepribadian, serta tampilan fisik suatu tokoh. Tokoh ini dapat berwujud manusia, binatang, monster, dan sebagainya serta nantinya dapat digunakan untuk menggarap media lain seperti komik, *game*, atau film. Menurut situs *studiobinder*, kepribadian suatu karakter memiliki peranan penting dalam menciptakan bentuk fisik serta memilih palet warna yang akan digunakan. Tentu saja semua ilustrator akan memulai dengan mendesain karakter yang tidak biasa dan unik sehingga mudah dapat

tampil mencolok atau unik. Inspirasi bisa didapat melalui sosok tokoh di dunia nyata seperti selebriti atau orang terdekat seperti orang tua. Setelah didesain, maka *world-building* dapat dibangun mengikuti dengan karakter yang sudah ada. Karakter dapat membantu menentukan arah jalur cerita yang akan disampaikan kemudian. Apabila cerita yang ingin disampaikan mengandung adegan untuk kalangan dewasa, maka desain karakter perlu tampil realistis atau mengerikan. Sebaliknya apabila cerita ditujukan untuk kalangan anak-anak, maka desain karakter perlu tampil lucu dan berwarna-warni. Tentu saja hal ini tidak dapat membatasi kekreatifan

ilustrator karena terdapat media dengan desain karakter tertentu namun cerita yang disampaikan bertolak belakang. Salah satu contohnya adalah *Happy Tree Friends*, serial animasi dewasa yang diciptakan oleh Aubrey Ankrum, Rhode Montijo, dan Kenn Navarro. Serial ini memiliki desain karakter yang lucu dan berwarna-warni sehingga orang yang tidak mengetahui akan langsung mengira bahwa *Happy Tree Friends* adalah serial anak-anak.



Sumber: Youtube MondoMedia

Gambar 1. Salah satu contoh penggunaan gaya gambar dan warna pada animasi *Happy Tree Friends*

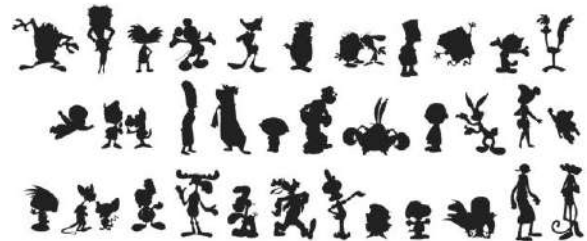
Selain itu, desain karakter serta warna yang dipakai dapat menentukan karakteristik. Warna juga bisa dipakai untuk menentukan karakter penting dalam suatu cerita. Salah satunya adalah Aang dari seri *Avatar: The Last Airbender*, dimana warna yang digunakan sangat berbeda dengan karakter lain. Warna yang digunakan pada Aang merupakan perpaduan warna hangat serta dingin, sedangkan karakter lain berfokus pada satu jenis warna saja. Dari segi penampilan, Aang tampil mencolok ketika disandingkan dengan karakter lain. Tidak hanya itu, namun warna yang digunakan pada Aang sangat menggambarkan karakteristiknya. Dalam serial *Avatar*, Aang digambarkan sebagai sosok yang ceria, hangat, dan optimis. Semua kepribadian itu digambarkan pada pemilihan warna oranye dan kuning.



Sumber: Nickelodeon Animation Studio

Gambar 2. Aang dari seri *Avatar: The Last Airbender*

Berdasarkan contoh dan penjelasan di atas, maka tujuan penulis menganalisis topik penggunaan warna dan siluet adalah untuk mempelajari alasan mengapa kedua hal ini merupakan proses penting dalam mendesain karakter. Warna dapat membantu menunjukkan karakteristik serta peranan suatu karakter dalam cerita, dan siluet membantu untuk membedakan dan memberitahu apabila suatu karakter mudah dikenali atau tidak.



Sumber: characterdesignreferences.com

Gambar 3. Beberapa contoh siluet karakter dalam dunia animasi

Metode Penelitian

Sebelum menganalisa, diperlukan beberapa hal seperti data primer, data sekunder, serta studi literatur.

Data primer

Data primer didapat melalui analisis dan pengumpulan data melalui program magang dan hasil belajar selama perkuliahan, serta pendokumentasian hasil kerja selama magang yang berkaitan dengan *character design*.

Data sekunder

Data sekunder didapat melalui artikel *online* serta jurnal, serta buku yang berkaitan dengan *color theory*, *silhouette*, dan *character design*.

Instrumen penelitian

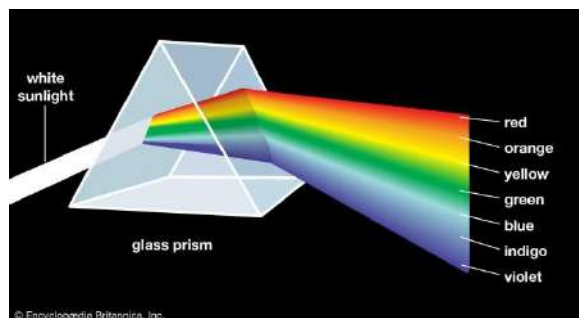
Pengumpulan data dilakukan dengan mencatat perbandingan hasil belajar selama kuliah dan magang, laptop, *handphone*, serta jaringan internet.

Teknik analisis data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis konten. Alasan menggunakan teknik ini adalah untuk membentuk pemahaman akan topik yang sedang dianalisis. Adapun hal-hal yang akan dianalisis adalah *color theory* dan siluet.

Pembahasan

Secara singkat, warna merupakan pantulan dari cahaya yang kemudian ditangkap mata. Untuk dapat melihat warna, maka manusia membutuhkan cahaya. Konsep ini ditemukan oleh Isaac Newton pada tahun 1666 ketika ia melakukan eksperimen dengan membuat lubang pada sebuah papan kayu untuk menangkap cahaya, kemudian ia mengarahkan cahaya tersebut pada prisma dan meletakkan kertas putih pada arah cahaya jatuh. Kemudian ia meletakkan prisma kedua, namun cahaya yang dihasilkan hanyalah putih. Isaac Newton pun menyimpulkan bahwa prisma pertama dapat mengurai cahaya putih dan menunjukkan susunan warna pelangi, dan ketika diarahkan ke prisma kedua susunan warna pelangi tersebut kembali terkonsentrasi sehingga yang keluar adalah cahaya putih.

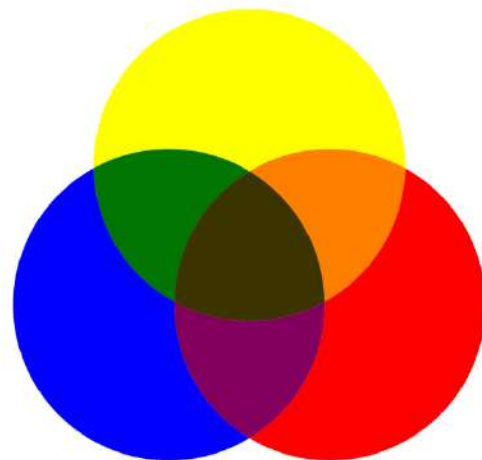


Gambar 4. Eksperimen prisma Isaac Newton

Melalui penemuan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa cahaya, meski terlihat putih, mengandung tujuh susunan warna yang terdiri dari merah, oranye, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Campuran ini lebih dikenal dengan sebutan *white light*. Cahaya

apapun akan selalu mengandung warna pelangi ini. Cahaya juga mengandung gelombang elektromagnetik yang bergerak pada kecepatan 300,000 km/detik. Ketika cahaya putih mengenai objek yang berwarna putih pula, warna yang ditangkap mata tetaplah putih karena semua warna terpantul. Ketika mengenai benda dengan warna tertentu, semisal merah, maka cahaya merahlah yang terpantul. Objek warna hitam tidak memantulkan apapun dan menyerap cahaya.

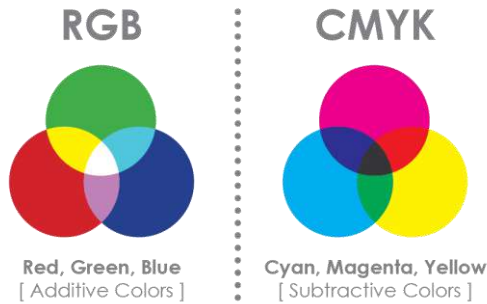
Tujuh warna utama tentu diambil dari susunan warna merah, oranye, kuning, hijau, biru, nila dan ungu. Namun dari semua warna ini diambil tiga warna yang disebut *primary colors* (warna primer) yang secara umum terdiri dari merah, kuning, dan biru. Apabila membicarakan warna primer umum dan secara tradisional, maka susunan tersebut yang akan disebut. Namun dalam dunia perkomputeran dan ilustrasi digital, *primary colors* yang digunakan adalah RGB (*red, green, blue*). Dari penjelasan penggunaan warna primer pada media digital dan tradisional, maka sesungguhnya dapat ditarik kesimpulan bahwa susunan warna apapun dapat disebut sebagai warna primer, namun bukan berarti susunan warna tersebut merupakan susunan yang efektif. Pada seni tradisional, mencampur warna merah, kuning, serta biru akan menghasilkan jenis warna yang bermacam-macam sehingga menjadikannya sebagai susunan warna primer yang ideal.



Gambar 5. RYB color mode

Untuk kepentingan digital, terdapat dua susunan warna yang digunakan, yaitu RGB dan CMYK. RGB digunakan pada layar seperti komputer, TV, dan

scanner dikarenakan warna latar belakang layar monitor adalah hitam, sehingga warna RGB memiliki fungsi untuk mencerahkan latar gelap. CMYK sendiri digunakan untuk kepentingan mencetak dikarenakan akurasi warnanya yang lebih baik ketimbang RGB.



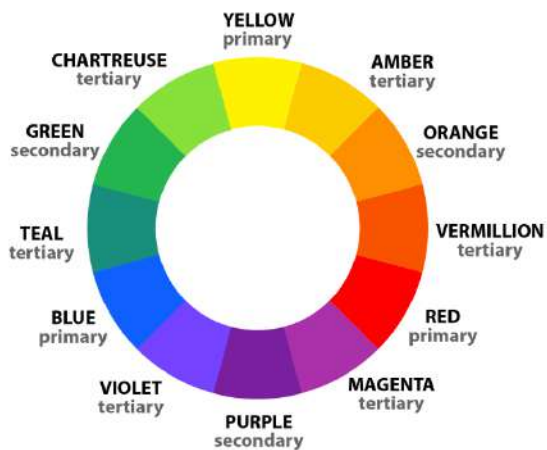
Sumber: China Best Printing Limited

Gambar 6. Perbedaan RGB dan CMYK

Color wheel

Dalam teori warna, terdapat *color wheel*, yaitu susunan hue warna berbentuk lingkaran yang menampilkan relasi warna *primary* (primer), *secondary* (sekunder), dan *tertiary* (tersier). Penjelasanannya adalah sebagai berikut:

1. Warna primer, terdiri dari merah, kuning, biru
2. Warna sekunder, terdiri dari hasil pencampuran warna primer (hijau, oranye, dan ungu)
3. Warna tersier terdiri dari hasil pencampuran warna primer dan sekunder (*magenta, teal*)

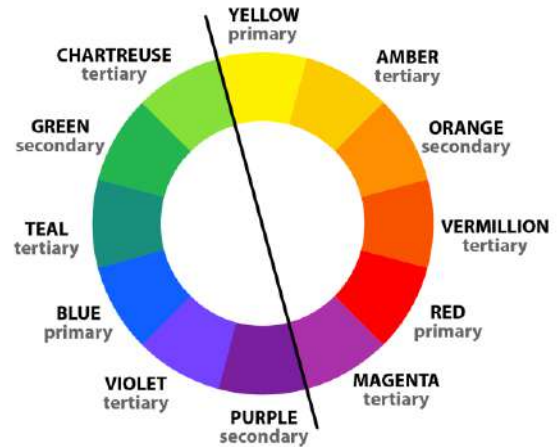


Sumber: Color Meanings

Gambar 6. Color wheel beserta dengan warna primer, sekunder, dan tersier

Warm dan cool colors

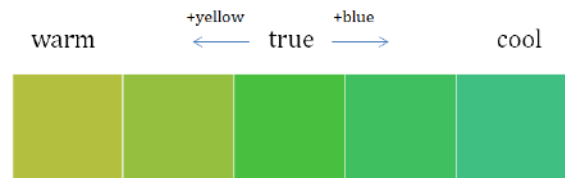
Dari *color wheel* ini, jenis warna masih dapat dibagi lagi menjadi dua, yaitu warna hangat dan warna dingin. Warna yang termasuk dalam *warm colors* dimulai dari warna kuning hingga magenta, sedangkan untuk *cool colors* dimulai dari ungu hingga hijau. Pembagiannya bisa dengan menarik garis pada warna terakhir yang mendekati kebalikannya.



Sumber: Color Meanings

Gambar 7. Color wheel yang sudah dibagi menjadi dua kategori warm dan cool colors

Terkadang seseorang dapat kebingungan ketika apakah ini termasuk dalam kategori *warm* atau *cool* ketika melihat suatu warna dikarenakan *hue* dan pencahayaan dapat merubah temperatur suatu warna, namun aturan tetap untuk menentukan warna *warm* dan *cool* adalah warna yang mendekati merah dan kuning termasuk dalam kategori *warm*, sedangkan warna yang mendekati biru termasuk *cool*.



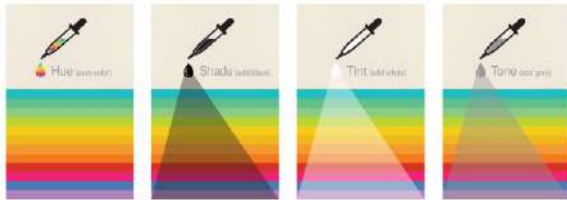
Sumber: Elegance Redefined

Gambar 8. Hijau, yang merupakan warna cool, bisa berubah menjadi warm tergantung pada hue yang digunakan

Hue, tints, shades, tones

Selain pembagian warna menjadi *warm* dan *cool*, warna dibagi lagi menjadi 4 kategori, yaitu *hue*, *shade*, *tint*, dan *tone*. Secara singkat, *tint*, *tone*, dan *shade* merupakan bagian dari *hue*. *Hue* sendiri

merupakan warna murni. *Tint* merupakan *hue* yang telah dicampur warna putih, *shade* merupakan *hue* yang dicampur warna hitam, dan *tone* merupakan *hue* yang telah dicampur oleh warna abu-abu.

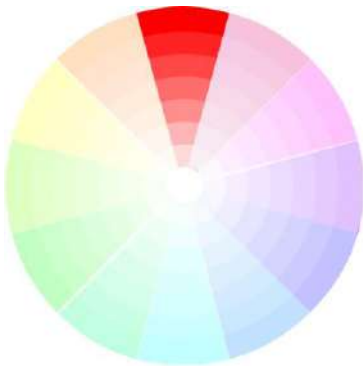


Sumber: 99designs

Gambar 9. Penjelasan mengenai *hue*, *shade*, *tint*, dan *tone*

Skema warna

Skema warna merupakan susunan atau kombinasi warna dan sering digunakan untuk kepentingan artistik. Tujuan dari skema warna adalah untuk menciptakan kombinasi warna yang estetik, enak dipandang mata, serta menciptakan gaya dan daya tarik. Selain itu, dengan skema warna, ilustrator atau desainer tidak perlu membuang banyak waktu menentukan warna apa saja yang akan dipakai. Ada jutaan skema warna yang bisa desainer pakai, namun bukan berarti skema tersebut ideal atau mengandung warna yang cocok. Skema warna ideal dibagi menjadi enam jenis, yaitu *monochromatic*, *analogous*, *complementary*, *triadic*, *split-complementary*, dan *tetradic*.



Gambar 10. Skema warna *monochromatic*

Skema warna *monochromatic* merupakan kombinasi warna yang menggunakan satu *hue* saja dan condong bermain dengan *shades*, *tones*, dan *tints*. Skema

warna ini merupakan skema yang paling mudah dalam hal pemilihan warna karena hanya perlu bermain dengan gelap-terang suatu *hue*. Skema warna ini sangat populer dan kini sering sekali digunakan untuk mendesain *website* atau interior. Ketika menggunakan skema *monochromatic*, perlu diingat *mood* apa yang ingin diutarakan, terutama dalam mendesain karakter. Dikarenakan minimalnya warna yang dipakai pada skema ini, maka diperlukan perencanaan dalam memilih *tones*, *shades*, atau *tints* sehingga tidak menyampur.



Gambar 11. Contoh skema warna *monochromatic*



Sumber: ColorPalettes.net

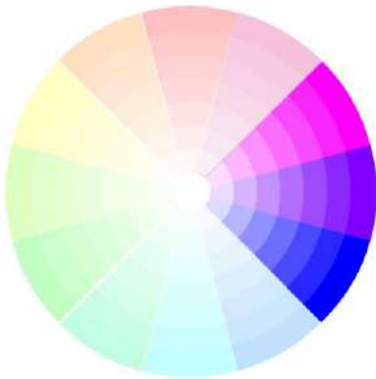
Gambar 12. Contoh skema warna *monochromatic* yang diambil dari objek dunia nyata



Sumber: *Pixar*

Gambar 13. Contoh penggunaan skema warna *monochromatic* pada desain karakter Sadness dari film *Inside Out*

Skema warna *analogous* merupakan kombinasi dari warna yang mendekati satu sama lain atau bersebalahan dalam *color wheel*. Dikarenakan posisi dari warna yang digunakan pada skema ini, kombinasi yang didapat akan tampil senada dan dapat menciptakan susunan warna yang indah. Perlu diingat jika menggunakan skema warna *analogous*, ada baiknya apabila dapat memilih satu warna yang mendominasi dan dua warna sebagai *accent*.



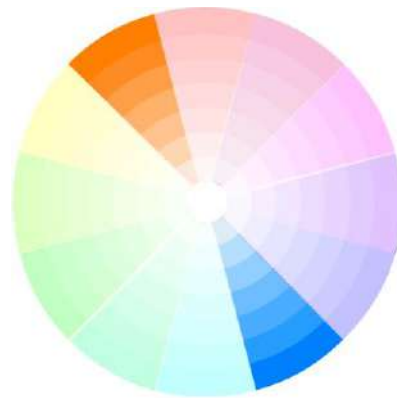
Gambar 14. Skema warna *analogous*



Sumber: *Cartoon Network*

Gambar 15. Contoh penggunaan skema warna *analogous* pada karakter Finn dari serial animasi *Adventure Time*

Berikutnya ada skema warna *complementary*. Skema warna ini dapat dibuat dengan memilih satu warna dalam *color wheel* kemudian memilih warna yang berseberangan. Skema warna ini merupakan salah satu susunan yang sering digunakan dikarenakan kombinasi yang didapat biasanya terdiri dari warna *warm* dan *cool*. Skema ini dapat menciptakan kontras dan keseimbangan.



Gambar 16. Skema warna *complementary*



Sumber: *Respawn Entertainment*

Gambar 17. Contoh penggunaan skema warna *complementary* pada karakter Wattson dari game *Apex Legends*

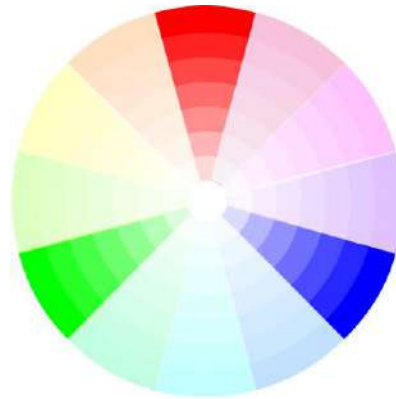
Dalam mendesain karakter, skema warna *complementary* dapat memberi kesan mendalam pada karakteristik atau kepribadian karakter tersebut. Salah satu contohnya adalah Wattson dari *Apex Legends*. Meski memiliki kepribadian yang periang dan suka bercanda, Wattson merupakan karakter yang cerdas dan merupakan sosok yang membantu dalam membangun arena di *Apex Games*. Contoh lainnya adalah Aang dari serial animasi *Avatar: The Last Airbender*. Kepribadian dan karakteristik Aang ditegaskan melalui skema warna yang digunakan. Aang memiliki sifat yang santai dan hangat, namun perlu diingat bahwa dia merupakan Avatar, sosok terkuat dalam serial tersebut. Hal ini tentu bisa langsung dilihat dari warna yang digunakan pada pakaian yang dikenakan Aang serta tanda panah di kepalanya.



Sumber: *Nickelodeon Animation Studio*

Gambar 18. Penggunaan skema warna *complementary* pada desain Aang

Berikutnya ada skema warna *triadic*, dimana kombinasi diambil dari tiga warna yang berjarak sama jauh pada *color wheel* dan membentuk segitiga. Skema warna ini biasanya terlihat sangat kontras dan cukup sulit untuk diaplikasikan. Salah satu trik dalam menggunakan skema ini adalah dengan menentukan satu warna sebagai *hue* utama, kemudian menggunakan dua warna lain sebagai *accent*. Cara lain adalah dengan mengatur komposisi sehingga warna dalam skema dapat digunakan secara merata.



Gambar 19. Skema warna *triadic*



Sumber: *Nintendo*

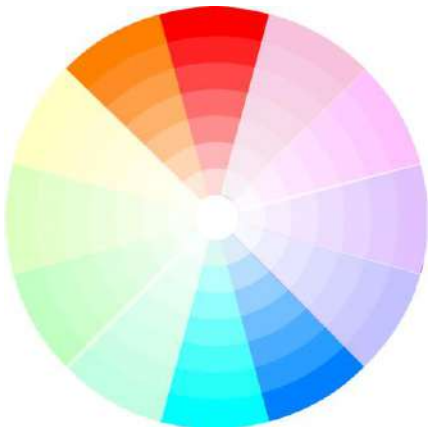
Gambar 20. Penggunaan skema warna *triadic* pada karakter Mabel dari game *Animal Crossing*



Sumber: *DC Comics*

Gambar 21. Penggunaan skema warna triadic pada karakter Superman

Skema warna berikutnya adalah *split complementary*, dimana dua warna yang bersebelahan digabungkan dengan warna yang berseberangan. Skema ini hampir serupa dengan *complementary* dan perbedaannya hanya pada jumlah warna yang digunakan, dimana skema *complementary* hanya menggunakan satu warna sedangkan *split complementary* menggunakan dua warna bersebelahan.



Gambar 22. Skema warna *split complementary*

Fungsinya kurang lebih sama dengan skema *complementary*, yaitu untuk menghasilkan susunan warna yang kontras. Pada desain karakter, skema ini juga membantu dalam menentukan kepribadian atau tujuan dari suatu karakter. Contohnya adalah Merida dari film *Brave*. Ia didesain mengenakan baju berwarna biru yang memberi kesan elegan dikarenakan perannya sebagai putri, namun keberanian dan sifat tangguhnyanya digambarkan melalui warna rambutnya yang merah menyala.



Sumber: *Pixar*

Gambar 23. Contoh penggunaan skema *split complementary* pada karakter Merida dari animasi *Brave*

Contoh lainnya bisa dilihat dari karakter Aloy dari game *Horizon: Zero Dawn* dan *Horizon: Forbidden West*, dimana karakternya didesain menggunakan skema warna merah dan biru. Meski desainnya didominasi oleh warna coklat, namun warna biru dan merah tidak lupa ditambahkan. Bahkan kedua warna ini jadi terlihat mencolok dikarenakan warna netral lebih mendominasi.

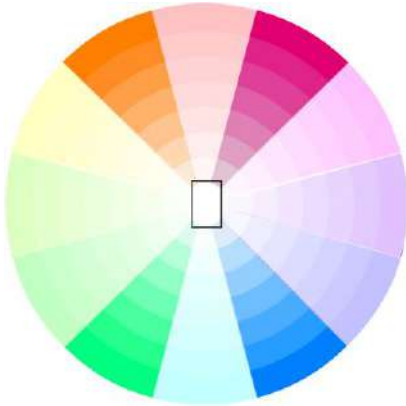


Sumber: *Guerrilla Games*

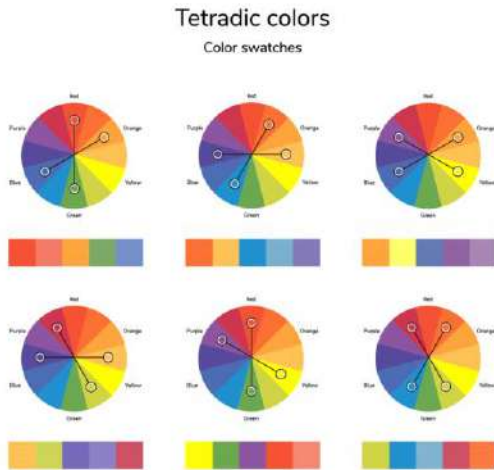
Gambar 24. Aloy dari seri game *Horizon*

Skema warna yang terakhir adalah skema *tetradic* atau biasa disebut juga *rectangular color scheme*, merupakan susunan warna yang hampir serupa dengan skema *triadic*. Hanya saja skema ini tersusun oleh empat warna yang terletak sama rata dalam

color wheel dan apabila disambung maka akan membentuk persegi panjang.



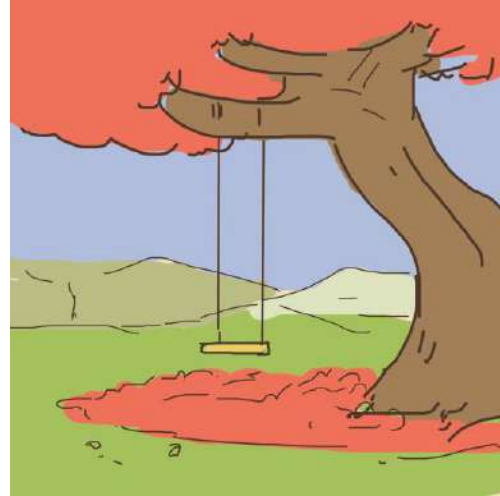
Gambar 25. Skema warna *tetradic*



Sumber: *Color Meanings*

Gambar 26. Contoh palet yang menggunakan skema *tetradic*

Sama seperti skema *complementary*, *tetradic* merupakan skema yang vibran dan kontras. Selain itu, skema ini memiliki susunan warna terbanyak sehingga sedikit sulit untuk digunakan. Salah satu trik dalam menggunakan skema ini adalah dengan memilih satu *hue* terlebih dahulu sebagai warna utama, kemudian tiga warna lainnya dijadikan sebagai *accent*. Trik ini digunakan sehingga warna yang dipakai tidak saling bertabrakan.



Sumber: karya penulis

Gambar 27. Contoh penggunaan skema warna *tetradic* pada ilustrasi

Skema warna ini juga sering dipandang sebagai skema warna yang 'rusuh' dikarenakan banyaknya warna yang digunakan serta tingkat kekontrasan yang dihasilkan. Namun apabila dapat digunakan dengan baik, maka palet ini dapat berfungsi untuk memberi kontras dalam mendesain karakter. Salah satu karakter yang menggunakan skema warna ini adalah Joker dari seri komik *Batman* oleh *DC Comics*. Warna dari karakter Joker didominasi oleh ungu dan hijau dengan sedikit warna merah dan kuning sebagai *accent*. Skema ini tentu menekankan kepribadian dari Joker yang berperan sebagai penjahat yang tidak stabil dalam seri *Batman*.



Sumber: *DC Comics*

Gambar 28. Penggunaan skema warna *tetradic* pada karakter Joker di seri komik *Batman*



Sumber: Warner Bros. Pictures

Gambar 29. Skema warna *tetradic* juga tetap digunakan ketika mendesain visual Joker pada film *Joker* (2019)

Penggunaan skema warna pada desain karakter

Melalui pembahasan di atas, sudah dapat dipastikan bahwa warna merupakan aspek yang sangat penting. Warna membantu dalam merealisasikan karakteristik dan memberi tempat bagi karakter dalam dunia atau cerita yang dibuat. Selain itu, warna juga membantu dalam *world-building* pula sehingga dunia dengan karakter dalam suatu cerita menciptakan relasi dan *'sense of belonging'*. Dalam menyusun skema warna untuk karakter, ada baiknya apabila desainer menentukan *tone range* terlebih dahulu. Tahap ini dilakukan untuk menentukan jumlah warna gelap dan terang yang akan digunakan pada desain karakter.



Sumber: Ann Maulina

Gambar 30. Contoh pengaturan *tone range*

Tahap berikutnya adalah menyusun warna, sebisa mungkin menggunakan salah satu skema warna di atas. Skema yang paling sering digunakan adalah *complementary* dikarenakan susunan warna yang didapat bisa menghasilkan kontras dan keseimbangan.



Sumber: C. W. Fox

Gambar 31. Contoh penggunaan skema warna *complementary* pada desain karakter

Setelah menyusun warna yang akan digunakan, maka desainer perlu menentukan warna apa yang akan menjadi *hue* utama pada desain karakter. Tahap ini perlu dilakukan supaya warna yang dipakai tidak saling bertabrakan.



Sumber: Respawn Entertainment

Gambar 32. Contoh penentuan warna yang akan menjadi *hue* utama dan *accent* pada desain karakter Bloodhound dari *Apex Legends*



Sumber: dokumentasi hasil magang penulis
Gambar 33. Penggunaan skema warna dan penentuan *hue* serta *accent* pada desain karakter Black dari seri *Brave*

Trik berikutnya adalah dengan memandang warna seerti suara dalam ruangan. Apabila semua suara ini terdengar keras, tentu saja tidak akan menciptakan harmoni. Konsep ini tentu perlu diaplikasikan pada pemilihan warna pula. Apabila semua warna yang digunakan kontras semua, maka tidak akan dapat menciptakan harmoni, sehingga pengaturan *shades*, *tones*, dan *tints* diperlukan dalam menyusun skema warna. Maka dari itu, desainer perlu menentukan warna apa yang akan dikurangi saturasinya sehingga warna lain tampil lebih mencolok, baik *hue*-nya yang dikurangi saturasinya atau *accent*-nya. Apabila ada dua warna yang ingin dibuat saturasinya tinggi, maka diperlukan pengaturan



Sumber: dokumentasi mentor
Gambar 35. Contoh penggunaan *hue* kontras bersama dengan *hue* yang dikurangi saturasinya

Salah satu tips yang perlu diingat saat menyusun skema warna dalam desain karakter adalah karakteristik atau *mood* apa yang ingin dibawakan melalui karakter tersebut. Apabila karakter yang didesain memiliki karakteristik yang hangat dan periang, maka skema warnanya haruslah menggunakan *warm colors*. Contoh penggunaan warna ini dapat dilihat dari karakter Klee dan Yoimiya dari *Genshin Impact*. Keduanya memiliki kepribadian yang hangat dan ceria, sehingga *warm colors* digunakan untuk mereka.



Sumber: dokumentasi hasil magang penulis
Gambar 34. Penggunaan skema warna dan penentuan *hue* serta *accent* pada desain karakter White dari seri *Brave*



Sumber: *Hoyoverse*

Gambar 36. Klee (kiri) dan Yoimiya (kanan)

Sebaliknya, apabila karakter yang ingin didesain memiliki kepribadian yang serius dan tenang, maka *cool colors* akan cocok dijadikan skema warnanya. Meski menggunakan hitam saja terdengar menggiurkan, namun ada baiknya apabila desainer karakter bermain dengan warna lain untuk memberi kesan tersebut. Salah satu contohnya adalah penggunaan warna biru gelap dan putih pada karakter Yelan dari *Genshin Impact*.



Sumber: *Hoyoverse*

Gambar 37. Yelan dari *Genshin Impact*

Penggunaan siluet dalam desain karakter

Dalam proses desain karakter, siluet merupakan bentuk *outline* suatu karakter dan diblok hitam.

Meski mungkin terlihat hampir sama, namun siluet berbeda dengan bayangan. Pembuatan siluet merupakan tahap yang cukup penting dalam mendesain karakter karena desainer memiliki kesempatan untuk menciptakan bentuk yang unik sehingga hasil akhirnya dapat terlihat unik dan berbeda dari karakter lain. Desainer biasanya akan memulai desain siluet menggunakan $\frac{3}{4}$ view, namun teknik *mirroring* merupakan cara tercepat dan terbaik. Teknik *mirroring* ini nantinya dapat digunakan sebagai referensi untuk tampilan depan atau belakang suatu karakter.



Sumber: Mike Corriero

Gambar 38. Contoh penggunaan teknik *mirroring* dalam membentuk siluet

Tentu saja meski siluet tampak depan atau $\frac{3}{4}$ terlihat ikonik, desainer tetap perlu membuat siluet dari sudut lain juga. Caranya adalah dengan membuat lembar referensi *orthograph*.



Sumber: Mike Corriero

Gambar 39. Lembar referensi *orthography*

Perlu diingat bahwa makhluk dunia nyata sangat mudah dikenali hanya melalui siluetnya, sehingga desainer karakter harus mengingat konsep ini sebelum membuat siluet untuk karakternya. Mencari referensi melalui foto dan sosok dunia nyata juga akan sangat membantu dalam mendesain siluet untuk karakter. Desainer tidak perlu takut bermain dengan bentuk dan objek ketika menentukan siluet karena eksperimen merupakan sahabat desainer.



Sumber: Feng Zhu

Gambar 40. Contoh desain karakter yang mengambil referensi dari binatang di dunia nyata

Simpulan

Pembuatan siluet merupakan proses penting dalam mendesain karakter karena tahap ini membantu desainer dalam menentukan bentuk karakter seperti apa yang ingin diciptakan. Selain itu, siluet juga membantu dalam membedakan bentuk karakter satu sama lain. Tentu setelah karakter dibuat melalui siluet yang sudah jadi, diperlukan penentuan karakteristik karakter tersebut. Di sinilah penentuan skema warna berperan penting dalam proses ini. Penggunaan warna membantu menentukan kepribadian, karakteristik, serta membantu dalam membangun cerita yang berhubungan dengan suatu karakter.

Daftar Pustaka

DeGuzman, Kyle. (2021, September 19). *What is Character Design — Tips on Creating Iconic Characters*. Retrieved from <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/#:~:text=good%20character%20design.-,Silhouette,recognizable%20solely%20from%20their%20silhouette.>

Corriero, Mike. (2011, Maret 7). *Character and Creature Design Notes*. Retrieved from <http://characterdesignnotes.blogspot.com/2011/03/use-of-silhouettes-in-concept-design.html>

Verkaaik, Erika. (2015, November 30). *The Role of Colour in Character and Scene Design*. Retrieved from

<https://111426studio.wordpress.com/2015/11/30/the-role-of-colour-in-character-and-scene-design/>

Verkaaik, Erika. (2015, November 30). *The Role of Colour in Character and Scene Design*. Retrieved from

<https://111426studio.wordpress.com/2015/11/30/the-role-of-colour-in-character-and-scene-design/>

What Is Color?. pantone.com. Retrieved from <https://www.pantone.com/articles/color-fundamentals/what-is-color>

Color - What Is Color?. crayola.com. Retrieved from <https://www.crayola.com/for-educators/resources-landing/articles/color-what-is-color.aspx>

What is Isaac's Newton Light Experiment?. Twinkl.co.id. Retrieved from <https://www.twinkl.co.id/teaching-wiki/isaac-newtons-light-experiment>

Konstantinovskiy, Michelle. (2021, April 9). *Primary Colors are Red, Yellow and Blue, Right? Well, Not Exactly*. Retrieved from <https://science.howstuffworks.com/primary-colors.htm>

Baird, Christopher S. (2015, Januari 22). *Why are red, yellow, and blue the primary colors in painting but computer screens use red, green, and blue?*. Retrieved from <https://www.wtamu.edu/~cbaird/sq/2015/01/22/why-are-red-yellow-and-blue-the-primary-colors-in-painting-but-computer-screens-use-red-green-and-blue/#:~:text=Each%20image%20pixel%20of%20a,light%20sources%20in%20the%20screen.>

Pahami Perbedaan RGB dan CMYK Untuk Menghindari Kesalahan Cetak. maxipro.co.id. Retrieved from <https://maxipro.co.id/perbedaan-rgb-dan-cmyk-maxipro/>

Alscher, Daniella. (2019, Juni 6). *The 6 Color Schemes to Keep Everything Picture Perfect*. Retrieved from <https://www.g2.com/articles/color-schemes>

Warm Colors – What is the Difference Between Cool and Warm Colors?. artincontext.org. Retrieved from <https://artincontext.org/warm-colors/#:~:text=On%20the%20color%20wheel%20of,tints%20will%20be%20cool%20too.>

Bausenhardt, Julia. (2021, Oktober 5). *How to tell apart warm and cool colors – Color theory tips*.

Retrieved from <https://juliabausenhardt.com/how-to-tell-apart-warm-and-cool-colors-color-theory-tips/>

Clem, Alex. (2019, Mei 8). *What is a Color Scheme: Definitions, Types, and Examples*. Retrieved from <https://www.shutterstock.com/blog/color-scheme-definitions-types-examples>

Maulina, Ann. *Guide to Creating Color Schemes*. Retrieved from <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/156922>

Olesen, Jacob. (2013). *What Are Rectangular Color Schemes and How Do You Use Tetradic Colors?*. Retrieved from <https://www.color-meanings.com/rectangular-tetradic-color-schemes/>

Fox, C. W. (2018, Januari 1). *Building A Color Palette For Your Character*. Retrieved from <https://cwfox.com/2018/02/01/building-a-color-palette-for-your-character/>