

**ANALISIS PERSONALITI KARAKTER PROTAGONIS DAN ANTAGONIS
MELALUI BENTUK DAN WARNA DALAM FILEM ANIMASI *WHEELY* (2018)
*THE ANALYSIS OF PROTAGONIST AND ANTAGONIST CHARACTERS'
PERSONALITY THROUGH SHAPE AND COLOUR
IN ANIMATED FILM WHEELY (2018)***

**Asilah Kamisin¹
Imelda Ann Achin²**

^{1&2}*Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Malaysia Sabah
Asilah_k@yahoo.com; imelda_ann@ums.edu.my
Tarikh diterima: 15 Ogos 2020 / Tarikh dihantar: 27 November 2020*

ABSTRAK

Karakter merupakan antara salah satu elemen penting dalam naratif. Setiap karakter mempunyai personaliti yang tersendiri dan berbeza-beza bagi menghidupkan sesebuah cerita. Kebanyakan reka bentuk karakter animasi tempatan adalah berdasarkan manusia dan haiwan yang mana boleh dinilai dengan mudah, tetapi bagi karakter antropomorfik objek (inanimate) adalah sedikit rumit. Hal ini demikian kerana pergerakan mereka yang terbatas kerana tidak mempunyai anggota kaki, tangan dan juga wajah. Walaupun begitu, personaliti juga boleh dikaji melalui bentuk dan warna pada karakter. Oleh itu, kajian ini akan memfokuskan tentang personaliti karakter protagonis dan antagonis melalui bentuk dan warna. Hal ini demikian kerana kedua-dua aspek ini lebih dominan dalam reka bentuk karakter antropomorfik objek (inanimate) dalam filem animasi *Wheely* (2018). Analisis dibuat berdasarkan konsep Bahasa Bentuk dan teori Colour Affects System dan hasil kajian mendapati bahawa bentuk dan warna dapat melambangkan personaliti karakter protagonis dan antagonis dalam filem animasi *Wheely* (2018).

Kata kunci: Filem animasi, *Wheely*, karakter, personaliti, antropomorfik objek.

ABSTRACT

*Character is one of the most important elements in a narrative. Each character has its own personality and differences in order for a story to be 'alive'. Most of the animation character designs are based on human and animal which can be read easily. As for inanimate object anthropomorphic characters, it can be quite challenging as most of them have no arms, legs and even facial parts which caused limitation in their movements. Thus, this paper will be focusing on how the personality of the protagonist and antagonist characters in the animation film *Wheely* (2018) can be conveyed through shapes and colours as these*

two aspects are the most dominant in inanimate object anthropomorphic characters. The analysis was made based on the concept of Shape Language as well as the Colour Affects System theory. The final result shows that shapes and colours could reflect on the protagonist and antagonist characters' personality in the animated film Wheely (2018).

Keywords: *Animation film, Wheely, character, personality, object anthropomorphic.*

PENGENALAN

Kejayaan Malaysia dalam industri animasi memang tidak dinafikan lagi berikutan penerbitan filem-filem animasi tempatan yang semakin meningkat dan mendapat sambutan di dalam mahupun di luar negara. Salah satunya ialah filem *Wheely* (2018) dihasilkan oleh KRU Studio, animasi tersebut meletakkan karakter antropomorfik objek (*inanimate*), iaitu kenderaan sebagai watak-watak bagi menggerakkan keseluruhan cerita. Malah, *Wheely* (2018) merupakan animasi pertama di Malaysia menampilkan karakter antropomorfik objek (*inanimate*). Karakter antropomorfik objek (*inanimate*) mempunyai limitasi dari segi ciri fizikal tetapi personaliti karakter masih boleh dikaji melalui bentuk dan warna. Dalam bahasa visual, bentuk dan warna mampu berkomunikasi dengan manusia secara universal (Hanna Ekstrom, 2013). Berdasarkan konsep bahasa bentuk; *The Primary Shapes*, terdapat tiga bentuk utama, iaitu bulat, empat segi dan segi tiga dalam reka bentuk karakter, manakala elemen warna, selain berfungsi sebagai penarik perhatian, ia juga mempunyai makna yang tersendiri.

Definisi Animasi

Menurut Hassan Abd. Muthalib (2016), animasi didefinisikan sebagai suatu siri lukisan atau fasa pergerakan yang mana apabila difotograf dan diprojeksi ke atas skrin akan menghasilkan ilusi pergerakan. McLaren telah menjelaskan bahawa animasi bukanlah lukisan yang bergerak tetapi pergerakan yang dilukis (Hassan Abd. Muthalib, 2016). Istilah 'animasi' merupakan perkataan yang terbit daripada perkataan Latin, iaitu *animare* yang bermaksud 'memberi kehidupan kepada'. Dalam konteks perfileman animasi pula, ia merangkumi penghasilan ilusi tiruan dalam pergerakan sesuatu yang tidak bernyawa (*inanimate*) seperti garisan dan bentuk (Paul Wells, 1998). Animasi merupakan salah satu elemen kreatif yang boleh dikatakan paling penting dalam era pemodenan ini. Hal ini demikian kerana animasi adalah suatu bentuk seni, suatu pendekatan dan berperanan sebagai satu medium penyampaian aspek-aspek dalam budaya visual seperti filem, televisyen dan kartun web. Pendek kata, animasi wujud di mana-mana berikutan fungsinya dalam lingkungan teknologi komunikasi baharu dan kebolehpasaran globalnya.

Reka Bentuk Karakter

Terdapat tujuh elemen yang diperlukan dalam mereka bentuk karakter. Elemen tersebut terdiri daripada *archetype*, cerita dan penceritaan (*story and storytelling*), keaslian (*being original*), bentuk (*shapes*), rujukan (*reference*), estetika (*aesthetic*) – warna dan *WOW factor* (Bryan Tillman, 2011). Namun begitu, kajian ini hanya memfokuskan analisis tentang bentuk dan warna disebabkan dua perkara ini memainkan peranan yang penting dalam penampilan karakter.

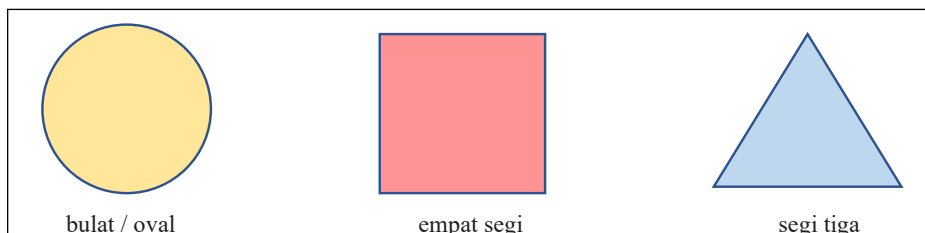
Bentuk dan Warna

Bentuk memainkan peranan besar dalam reka bentuk karakter. Bentuk dapat memberitahu tentang sesebuah karakter secara visual (Bryan Tillman, 2011). Warna merupakan ciri paling penting dalam estetika. Warna dapat memberitahu banyak tentang sesebuah karakter dan ceritanya. Warna juga merupakan salah satu benda yang mudah menarik perhatian manusia (Bryan Tillman, 2011). Bentuk keseluruhan dikenali sebagai ‘bacaan pertama’ bagi sesetengah pereka kerana ia merupakan tanggapan pertama (*first impression*) yang didapati oleh penonton dalam sesebuah karakter atau objek (Scott Spencer, 2012). Warna juga merupakan perkara penting dalam mempengaruhi tanggapan pertama (*first impression*). Oleh itu, pemilihan warna yang tepat amat penting (Leatrice Eiseman, 2003). Tanggapan pertama (*first impression*) amat penting walaupun tanggapan tersebut mungkin adalah salah ataupun berubah selepas mengetahui informasi yang lebih lanjut (Clara Lundwall, 2017). Justeru, bagi menghasilkan cerita yang baik, penggunaan prasangka, simbolisme dan kiasan merupakan kaedah yang sesuai dan halus untuk menunjukkan siapa karakter tersebut dan memastikan audiens dapat menangkap tanggapan pertama yang betul (Clara Lundwall, 2017). Analisis dibuat berdasarkan dua metode iaitu;

a) Konsep Bahasa Bentuk (*The Shape Language*)

Bahasa bentuk merupakan suatu konsep yang digunakan dalam seni dan animasi bagi berkomunikasi tentang maksud berdasarkan bentuk-bentuk yang ada pada sekeliling. Dalam pembentukan karakter, objek atau reka bentuk latar belakang, bentuk berupaya menyampaikan cerita, menunjukkan personaliti dan mampu mencetuskan tindak balas emosi tanpa sebarang penggunaan kata-kata. Bentuk memainkan peranan yang besar dalam reka bentuk karakter. Bentuk juga dapat memberitahu tentang *silhouette* dan fungsi (Bryan Tillman, 2011). Berdasarkan konsep bahasa bentuk *The Primary Shapes*, terdapat tiga bentuk utama, iaitu bulat, segi empat dan segi tiga dalam reka bentuk karakter apabila dipecahkan kepada bayang-bayang (*silhouette*). Keseluruhan penampilan karakter dapat dianalisis

dengan menitikberatkan bayang-bayang (*silhouette*) karakter. Apabila perincian dalaman dan warna dikeluarkan dari karakter, bayang-bayang (*silhouette*) digunakan bagi memastikan garis bentuk (*outline*) sesebuah karakter dapat dikenal pasti dari sudut dan gaya (*pose*) yang pelbagai (Robin J.S. Sloan, 2015). Maksud ketiga bentuk ini juga adalah lebih universal kerana merujuk kepada alam semula jadi berbanding budaya (Clara Lundwall, 2017).



Rajah 1 *The Primary Shapes*

b) ***Colour Affects System* oleh Angela Wright, 1970** (Karen Haller, 2019)

Angela Wright merupakan seorang ahli psikologi di Queen Mary's Hospital, England dan juga Carmel, California yang mengkaji tentang psikologi warna. Kajian beliau mendapati bahawa kesemua *shades*, tona atau *tint* boleh dibahagikan kepada empat kumpulan warna. Setiap kumpulan warna menampilkan jenis personaliti dan setiap personaliti mempunyai pertalian dengan kumpulan warna. Empat jenis personaliti tersebut ialah *morninglight* (jenis 1), *dreamlight* (jenis 2), *fireflight* (jenis 3) dan *starlight* (jenis 4) (Janet Best, 2012).

Kumpulan Warna 1 Cerah, warna hangat yang halus, tidak mengandungi campuran warna hitam.



Personaliti 1 (*Morninglight*)

Personaliti jenis hangat ini berkomunikasi dengan baik dengan jumlah audiens yang besar. Seseorang yang penyayang dan mesra. Memiliki daya tarikan yang kuat, kelihatan ceria dan muda. Secara fizikal, kelihatan bulat pada bahagian wajah, bermata bulat. Pergerakan pantas dan tidak kelihatan berat (Janet Best, 2012).

Kumpulan Warna 2 Warna sejuk, mengandungi lebih banyak warna kelabu, halus tetapi tidak terlalu cerah dan lembut.



Personaliti 2 (*Dreamlight*)

Personaliti ini pendiam dan tenang, mempunyai suara yang halus. Cenderung mempunyai bakat. Secara fizikal, ciri-ciri lebih lembut dan berlekuk. Pergerakan anggun dan tenang. Personaliti ini merupakan jenis yang paling jarang (Janet Best, 2012).

Kumpulan Warna 3 Hangat, tetapi lebih tegas dan panas. Mengandungi campuran warna hitam tetapi warna hitam tidak termasuk dalam kumpulan ini.



Personaliti 3 (*Firelight*)

Tenaga personaliti jenis ini menjurus kepada aksi. Seseorang yang idealistik dan berdisiplin, namun tidak suka dikekang dan suka memberontak. Dari segi fizikal, kelihatan mahal dan kukuh. Mudah berekspresif (Janet Best, 2012).

Kumpulan Warna 4 Sangat terang dan kuat, tiada kehalusan.



Personaliti 4 (*Starlight*)

Jenis personaliti ini kebiasaannya pendiam, terlalu tegang tetapi mempunyai aura yang menarik. Kebanyakan orang mengagumi personaliti ini. Seseorang yang fokus dan tidak mudah terpengaruh. Mempunyai ciri-ciri sebagai ketua. Secara fizikal kelihatan agak tajam (Janet Best, 2012).

Karakter Protagonis dan Antagonis

Protagonis merupakan karakter yang memimpin dalam sesebuah cerita atau novel. Karakter ini akan menyokong atau menjuarai sesuatu idea. Karakter protagonis juga merupakan pusat naratif atau figura peribadi yang utama. Protagonis adalah karakter utama dalam sesebuah cerita (Kamalakar Baburao Gaikwad, 2016).

Protagonis ialah karakter yang akan membawa audiens dalam penerokaan tema dan juga persoalan utama. Pada umumnya, protagonis akan melalui dua pengembaraan, iaitu luaran dan dalaman. Pengembaraan luar adalah dalam bentuk misi fizikal, matlamat atau tugas, manakala pengembaraan dalaman adalah kekurangan dalam personaliti atau karakter yang akan memulakan sesebuah cerita (Kamalakar Baburao Gaikwad, 2016).

Antagonis pula merupakan karakter yang akan menentang protagonis dengan cara menghalangnya daripada mencapai motif atau matlamat utama. Antagonis mempunyai peribadi yang dominan dalam sosial contohnya mengejar sesuatu yang menguntungkan diri, mempunyai kekayaan, reputasi dan kuasa. Karakter ini juga mungkin seseorang yang mementingkan diri, tidak berdisiplin dan mempunyai emosi yang kurang stabil juga kurang bijak (Kamalakar Baburao Gaikwad, 2016). Ketidakhadiran antagonis akan menandakan sesebuah cerita itu tidak menarik dan bosan kerana ketiadaan saspens, keterujaan dan peluang yang dapat memperlihatkan personaliti protagonis apabila karakter tersebut bertindak balas terhadap halangan. Antagonis juga perlu mempunyai kekuatan yang sama dengan protagonis agar tenaga dalam persaingan adalah sama berat (Kamalakar Baburao Gaikwad, 2016).

Disebabkan kedua-dua karakter ini adalah major, maka reka bentuk kedua karakter ini perlu dititikberatkan bagi memudahkan proses pengecaman audiens.


Analisis Personaliti Karakter Protagonis melalui Bentuk dan Warna dalam filem *Wheely* (2018)







Bentuk Karakter Wheely O'Wheels

Dalam filem animasi *Wheely* (2018), Wheely O'Wheels merupakan karakter protagonis. Karakter ini adalah gabungan bentuk bulat dan empat segi. Bentuk bulat dan segi empat merupakan bentuk-bentuk yang sesuai digunakan sebagai bentuk keseluruhan dalam reka bentuk karakter yang baik. Karakter Wheely mempunyai mata yang berasaskan daripada bentuk bulat. Bentuk bulat juga merupakan bentuk yang paling mesra berbanding bentuk yang lain yang mana

paling lazim digunakan dalam watak protagonis, manakala bentuk empat segi memfokuskan kepada kekuatan dan keseimbangan, juga sesuai digunakan dalam watak protagonis (Emma Fredriksson, 2017).

Bentuk	Personaliti	Contoh Adegan
<p>Bulat</p>	<p>Ciri-ciri spesifik bentuk bulat ialah suci atau naif, keremajaan, tenaga, femininiti (Emma Fredriksson, 2017). Bentuk bulat akan menampakkan karakter yang lembut (Camberos, 2001). Bentuk bulat juga dapat mencerminkan kelengkapan, keanggunan, watak yang suka bermain, keselesaan, kesatuan, perlindungan dan keanak-anakkan (Bryan Tillman, 2011). Bentuk bulat memberi maksud kecomelan, selamat dan kemesraan (Michaela Lundmark, 2017).</p>	<p>Adegan 1 Wheely O'Wheels telah menerima cabaran Ben untuk berlumba walaupun dirinya telah bertukar menjadi sebuah teksi hanya untuk mendapatkan wang tunai RM1 juta yang ditawarkan oleh Ben sekiranya dia berjaya memenangi perlumbaan itu. Ben dengan liciknya memperdayakan Wheely dengan melaporkannya kepada polis. Akhirnya Wheely ditahan polis kerana menyertai perlumbaan haram itu. – Situasi ini menggambarkan sifat naif Wheely yang mudah tertipu.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 1</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 2</p> <p>Adegan 2 Pada awal cerita, Wheely sebagai kereta lumba berada dalam perlumbaan rasmi dan bersaing hebat dengan Joe Flow untuk merebut gelaran juara. Selepas bertukar kepada sebuah teksi akibat kerosakan teruk, Wheely masih lagi menerima tawaran perlumbaan haram oleh Ben. – Situasi ini menunjukkan Wheely merupakan karakter yang bertenaga kerana masih boleh berlumba walaupun rosak teruk.</p>

		 <p style="text-align: center;">Gambar 3</p> <p>Adegan 3 Apabila Wheely dihubungi oleh Bella untuk datang ke parti, Wheely berasa sangat gembira, Wheely dan Putt Putt kemudian menari bersama sebelum memulakan perjalanan. Wheely juga merupakan watak yang selalu bercakap besar dan sentiasa tersenyum walaupun ketika dalam situasi yang serius.– Situasi ini menunjukkan sifat keanak-anakan sekali gus perasaan gembira dan kecomelan mereka.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 4</p>
 <p>Segi Empat</p>	<p>Bentuk segi empat merupakan bentuk yang paling neutral dan tegar (Michaela Lundmark, 2017). Bentuk ini juga melambangkan kekuatan dan keseimbangan. Selain itu, bentuk ini menunjukkan karakter boleh dipercayai ataupun karakter yang berat secara semula jadi (Emma Fredriksson, 2017). Umumnya juga, segi empat melambangkan keseimbangan, kebolehpercayaan, kejujuran, arahan atau ketenteraman, keselesaan, keselamatan, kesaksamaan dan maskuliniti (Bryan Tillman, 2011).</p>	<p>Adegan 4 Wheely menyerlahkan kekuatannya ketika dia menyelamatkan Bella daripada ditimpa oleh tiang besi.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 5</p>

Adegan 5

Wheely juga menunjukkan kekuatannya apabila dia berjaya mengatasi traumanya terhadap air yang diakibatkan oleh kemalangan demi menyelamatkan Bella.



Gambar 6

Adegan 6

Wheely tidak gentar untuk merempuh Kaiser yang lebih besar darinya demi menjayakan misinya untuk membawa balik Bella.



Gambar 7



Gambar 8

Berdasarkan adegan (4), (5), (6), situasi tersebut bukan hanya menyerlahkan kekuatan watak Wheely, tetapi sekali gus merangkumi nilai kebolehpercayaan, ketenteraman, keselamatan dan maskuliniti. Contohnya, Bella sangat menghargai jasa Wheely sebagai hero yang menyelamatkannya.

Warna Karakter Wheely O’Wheels

Warna yang paling dominan dalam karakter Wheely ialah warna kuning cerah. Kuning tergolong dalam kategori warna hangat dalam roda warna (Jannah McKinley, 2018).

Kumpulan Warna/ Jenis Personaliti	Personaliti	Contoh Adegan
<p>Kumpulan Warna / Personaliti 1 (<i>Morninglight</i>): Cerah, warna hangat yang halus, tidak mengandungi campuran warna hitam.</p>	<p>Karakteristik peribadi Kecerahan, kehangatan, kemesraan, baharu, muda atau keremajaan, kemeriahan, kebersihan, dan optimistik (Ishu M. Weerasinghe, 2004). Personaliti jenis hangat ini berkomunikasi dengan baik dengan jumlah audiens yang besar. Seseorang yang penyayang dan mesra. Memiliki daya tarikan yang kuat, kelihatan ceria dan muda. Secara fizikal, kelihatan bulat pada bahagian wajah, bermata bulat. Pergerakan pantas dan tidak kelihatan berat (Janet Best, 2012). Membangkitkan perasaan kebijaksanaan, keriangian dan kegembiraan, akal, berwaspada, keselesaan, optimistik, kehidupan dan mudah terharu (Bryan Tillman, 2011).</p> <p>Sifat negatif: Melambangkan ketidakpentingan, bersikap semberono dan tidak matang (Ishu M. Weerasinghe, 2004). Melambangkan keuzuran, sifat pengecut (Bryan Tillman, 2011).</p>	<p>Adegan 7 Wheely menghubungi semua teksi di Bandar Gasket dan meminta bantuan mereka dalam misi menyelamatkan Bella. – Situasi ini membuktikan bahawa Wheely tidak kekok apabila berkomunikasi dengan audiens yang besar.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 9</p> <p>Adegan 8 Wheely merupakan sebuah teksi yang lincah dan selalu tersenyum. Dia memiliki bahagian hadapan dan mata yang bulat. Peribadinya yang penyayang dapat dilihat apabila dia bertekad untuk membantu ibunya mendapatkan dana untuk membaik pulih kafe mereka.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 10</p>

Kumpulan Warna / Personaliti 1 (*Morninglight*): Cerah, warna hangat yang halus, tidak mengandungi campuran warna hitam.

Karakteristik peribadi

Kecerahan, kehangatan, kemesraan, baharu, muda atau keremajaan, kemeriahan, kebersihan, dan optimistik (Ishu M. Weerasinghe, 2004).

Personaliti jenis hangat ini berkomunikasi dengan baik dengan jumlah audiens yang besar. Seseorang yang penyayang dan mesra. Memiliki daya tarikan yang kuat, kelihatan ceria dan muda. Secara fizikal, kelihatan bulat pada bahagian wajah, bermata bulat. Pergerakan pantas dan tidak kelihatan berat (Janet Best, 2012).

Membangkitkan perasaan kebijaksanaan, keriangian dan kegembiraan, akal, berwaspada, keselesaan, optimistik, kehidupan dan mudah terharu (Bryan Tillman, 2011).

Sifat negatif:

M e l a m b a n g k a n ketidakpentingan, bersikap semberono dan tidak matang (Ishu M. Weerasinghe, 2004).

Melambangkan keuzuran, sifat pengecut (Bryan Tillman, 2011).



Gambar 11

Adegan 9

Wheely juga melarang Putt Putt menyertainya untuk menyelamatkan Bella kerana tidak mahu terjadi sesuatu yang buruk kepada kawan baiknya itu.



Gambar 12

Adegan 10

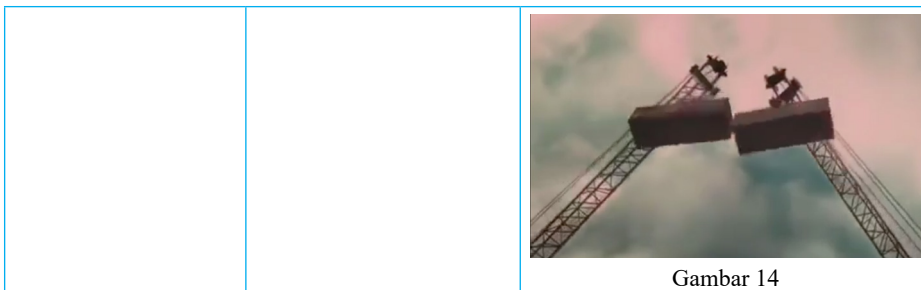
Wheely hampir berputus asa untuk melepaskan diri dari penjara ketika dia tidak dapat melepasi laluan yang digunakan oleh Putt Putt dan geng motosikalnya. Namun, dia berjaya keluar menggunakan runtuhannya sebagai jambatan untuk keluar dari pagar tembok penjara.



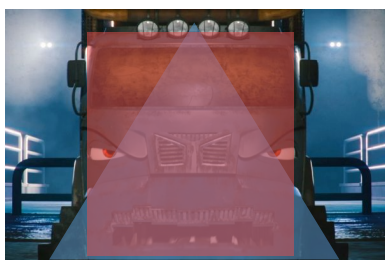
Gambar 13

Adegan 11

Wheely mendapat satu idea bernas bagi menewaskan mesin-mesin tersebut, iaitu dengan mengumpan kedua-dua mesin tersebut ke arah yang sama dan akibatnya kedua mesin tersebut berlanggar sesama mereka lalu mengalami kerosakan – Kebijaksanaan watak Wheely terserlah dalam adegan (7) dan (8).






Analisis Personaliti Karakter Antagonis melalui Bentuk dan Warna dalam filem *Wheely* (2018)



Bentuk Karakter Kaiser

Dalam filem animasi *Wheely* (2018), Kaiser berperanan sebagai karakter antagonis. Reka bentuk Kaiser terdiri daripada gabungan bentuk segi empat dan segi tiga. Segi tiga merupakan bentuk yang tajam dan tegang pada sentuhan. Bentuk ini juga melambangkan tentang amaran. Penggunaan bentuk segi tiga dalam reka bentuk karakter dapat menonjolkan sifat karakter yang jahat atau ciri merbahaya (Clara Lundwall, 2017). Hal ini demikian kerana, ketajaman pada bentuk karakter antagonis dapat mencetuskan ketakutan dalam kalangan audiens dan memberitahu tentang sesuatu yang tidak baik tentang karakter tersebut (Staley, 2014). Pada bahagian hadapan Kaiser dapat dilihat juga gabungan bentuk tiga segi dan empat segi.

Bentuk	Personaliti	Contoh Adegan
 <p>Segi Tiga</p>	<p>Bentuk ini juga melambangkan tentang amaran. Penggunaan bentuk segi tiga dalam reka bentuk karakter dapat menonjolkan sifat karakter yang jahat atau ciri merbahaya (Clara Lundwall, 2017). Umumnya, bentuk segi tiga melambangkan tentang aksi, keagresifan, tenaga, kecurangan, konflik, tekanan (Bryan Tillman, 2011). Bentuk segi tiga juga boleh menunjukkan tentang ancaman, kecelesaran (Michaela Lundmark, 2017).</p>	<p>Adegan 12 Sepanjang penceritaan, Kaiser sering tampil dengan mimik wajah yang ganas. Kaiser menjalankan kerja jenayah dengan ‘menculik’ kereta-kereta yang mewah dengan membawa kereta-kereta tersebut ke luar negara secara haram.</p>  <p>Gambar 15</p>
		<p>Adegan 13 Ketika Kaiser sibuk menghubungi ketua bawahannya untuk berbincang tentang rancangan untuk menculik Bella, sebuah trak kecil yang bekerja di bawahnya secara tidak sengaja telah melanggar Kaiser dan menimbulkan kemarahannya. Kaiser telah mengancam trak kecil tersebut dengan membuangnya ke dalam laut.</p>  <p>Gambar 16</p> <p>Adegan 14 Ketika dia berjaya menculik dan menjerat masuk Bella ke dalam traknya, dia tidak mempedulikan Putt Putt mengarahkannya membebaskan Bella, meneruskan perjalanannya sehingga Putt Putt tidak dapat mengejanya.</p>

Segi Empat

Bentuk segi empat merupakan bentuk yang paling neutral dan tegar (Michaela Lundmark, 2017). Bentuk ini juga melambangkan kekuatan dan keseimbangan. Selain itu juga bentuk ini menunjukkan karakter boleh dipercayai ataupun karakter yang berat secara semula jadi (Emma Fredriksson, 2017). Umumnya juga, segi empat melambangkan keseimbangan, kebolehpercayaan, kejujuran, arahan atau ketenteraman, keselesaan, keselamatan, kesaksamaan, dan maskuliniti (Bryan Tillman, 2011).



Gambar 17

Adegan 15

Kaiser membuktikan kekuatannya apabila dia melanggar mereka dan mengakibatkan Bella berhadapan dengan keadaan bahaya. Kaiser juga cuba menghalang Wheely menyelamatkan Bella daripada terjatuh ke dalam laut.



Gambar 18



Gambar 19

Adegan 16

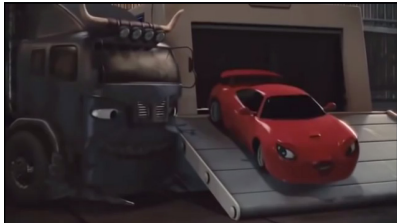

Keseimbangan Kaiser dapat dilihat melalui saiznya, trak besar berjenis 18 roda. Ketika dia menculik Bella atau ketika merempuh Wheely, Kaiser sangat kukuh.



Gambar 20

Warna Karakter Kaiser

Warna yang paling dominan dalam karakter Kaiser ialah biru tua/indigo.

Kumpulan Warna / Jenis Personaliti	Personaliti	Contoh Adegan
<p>Kumpulan Warna / Personaliti 4 (<i>Starlight</i>): Sangat terang dan kuat, tiada kehalusan.</p>	<p>Karakteristik peribadi Kecemerlangan yang tiada kompromi, bercita-cita, efisien, drama, kecanggihan, kemodenan, dan berteknologi tinggi (Ishu M. Weerasinghe, 2004). Jenis personaliti ini kebiasaannya pendiam, terlalu tegang tetapi mempunyai aura yang menarik. Kebanyakan orang mengagumi personaliti ini. Seseorang yang fokus dan tidak mudah terpengaruh. Mempunyai ciri-ciri sebagai ketua. Secara fizikal kelihatan agak tajam (Janet Best, 2012).</p> <p>Sifat negatif Melambatkan keangkuhan, tidak prihatin, tidak mesra, materialistik, kemahalan (Ishu M. Weerasinghe, 2004).</p>	<p>Adegan 17 Terdapat adegan yang memaparkan Kaiser mengimbas bahagian badan kereta (Bella) untuk mencari tahu informasi tentang harga-harga bahagian tersebut. Kaiser tergelak berdekah-dekah selepas mengetahui nilai-nilai bahagian kereta (Bella) yang sangat tinggi.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 21</p> <p>Adegan 18 Kaiser berperanan sebagai ketua yang bertanggungjawab terhadap aktiviti ‘penculikan’ kereta-kereta mewah.</p> <p>Adegan 19 Kaiser tidak menghiraukan akan pujuk rayu para mangsanya (kereta-kereta yang telah ‘diculik’) untuk dibebaskan, sebaliknya meneruskan sahaja kerja jahatnya demi keuntungannya sendiri.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 22</p>

KESIMPULAN

Perbezaan dalam karakter Wheely O'Wheels dan Kaiser dalam filem *Wheely* (2018) adalah sangat besar kerana penggunaan bentuk dan warna. Hal ini dapat menunjukkan bahawa bentuk dan warna dalam karakter memainkan peranan yang sangat penting untuk menunjukkan personaliti karakter secara kasar atau tanggapan pertama (*first impression*). Dalam analisis mendapati bahawa terdapat banyak ciri dari maksud bentuk dan warna yang ada pada personaliti watak Wheely dan Kaiser. Terbukti bahawa perlambangan melalui bentuk dan warna mampu mencerminkan personaliti karakter juga dapat membantu audiens dalam memahami cerita melalui karakter tersebut. Penampilan karakter akan memberi kesan kepada sesebuah cerita. Justeru, dua kaedah yang digunakan dalam analisis ini boleh diaplikasikan oleh penggiat filem industri animasi tempatan dalam mereka bentuk karakter yang bersesuaian dengan personaliti karakter.

RUJUKAN

- Angela Wright. (2003). *A theory of colour psychology and colour harmony*. London: Colour Affects 908 Keyes House, Dolphin Square.
- Bryan Tillman. (2011). *Creative character design*. United Kingdom: Focal Press, Elsevier Inc.
- Clara Lundwall. (2017). *Creating guidelines for game character design*. Lulea, Sweden: Lulea University of Technology.
- Emma Fredriksson. (2017). *Combining Shape, Color and Postures for Ambiguous Character Roles*, Uppsala Universitet.
- Hanna Ekstorm, *How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape*. Hogskolan pa Gotland.
- Hassan Abd. Muthalib. (2016). *From mouse deer to mouse: 70 years of Malaysian animation*. Kuala Lumpur: Akademi Seni Budaya dan Warisan Kebangsaan (ASWARA).
- Ishu M. Weerasinghe. (2004). *Color Psychology (The "Colour Affects" System)*. Acedemia.edu
- Janet Best. (2012). *Colour design: Theories and applications*. Cambridge, UK: Woodhead Publishing Limited.
- Jannah McKinley. (2018). *A guide to color, college of agricultural. Consumer and Environmental Sciences*.
- Kamalakar Baburao Gaikwad, Protagonist: A Prime Mover of the Plot of a Literary Work. *Pune Research Scholar an International Multidisciplinary Journal*. December 2016 – January 2017.
- Karen Haller. (2019). *The little book of colour: How to use the psychology of colour to transform your life*. United Kingdom: Penguin UK.
- Leatrice Eiseman. (2003). *The color answer book: From the world's leading color expert*. Virginia: Capital Books, Inc.

- Michaela Lundmark. (2017). *How to Breath Life into Inanimate Objects*, Lulea University of Technology.
- Paul Wells. (1998). *Understanding Animation*. New York: Routledge.
- Robin J.S. Sloan. (2015). *Virtual character design for games and interactive media*. US: CRC Press Taylor & Francis Group.
- Scott Spencer. (2012). *ZBrush creature design: Creating dynamic concept imagery for film and games*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.

