



Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Menurut Ilham Zoebazary (2010) animasi adalah jenis film yang berasal dari gambar yang digerakan dengan berbagai cara. Awalnya pembuatan animasi memakai lembaran gambar yang diputar sehingga menimbulkan efek bergerak. Di zaman modern ini animasi dibuat dengan teknologi komputer grafis. Teknologi ini membuat perkembangan dunia animasi semakin pesat. Beberapa jenis animasi contohnya animasi 2D, animasi 3D, *motion graphic*, animasi *stop-motion*. Setiap jenis animasi memiliki perbedaan dalam teknis pembuatannya dan memiliki keunikan tersendiri. Film animasi ada yang memiliki cerita naratif ada pula yang bersifat eksperimental.

Dalam animasi yang bercerita, tokoh harus dibuat menarik dan mendukung latar cerita tersebut. Karakter yang hidup akan membuat cerita dalam film animasi menjadi lebih menarik bagi penonton. Perancangan tokoh memperhatikan beberapa aspek berdasarkan teori-teori yang sudah ada dan mencari acuan dari berbagai sumber.

2.2. Merancang Tokoh Animasi

Dalam bukunya yang membahas desain tokoh, Su (2011) mengatakan bahwa mendesain tokoh dapat diartikan sebagai merancang keseluruhan atribut tokoh. dapat juga diartikan dengan perancangan visual tokoh dari tampak depan dan

belakang. Namun, sebenarnya tidak semudah itu karena perancangan tokoh meliputi beragam ekspresi wajah dan berbagai gerakan seperti berjalan, berlari dan melompat. Adapun Aplikasi dari perancangan tokoh sangat luas, meliputi film, animasi, maskot, ilustrasi dan berbagai kegiatan visual kreatif.

Dalam merancang tokoh, ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan, di antaranya:

2.2.1. *Archetype*

Schmidt (2001) mendeskripsikan *archetype* sebagai cetak biru perencanaan seorang penulis dalam membangun tokoh cerita yang ditulisnya berdasarkan *hero*, *villain*, dan *sidekick*. *Archetype* membantu menentukan peran dan sifat setiap tokoh. Dengan kata lain, mencegah kesamaan peran dan sifat antara satu tokoh dengan tokoh lainnya.

Lee (2004) dan Tillmann (2011) menjelaskan tentang beberapa *archetype* di antaranya:

- *Hero*

Merupakan tokoh utama dalam cerita yang memiliki tujuan tersendiri dan berusaha mencapai tujuan tersebut.

- *Shadow*

Merupakan tokoh yang menghalangi tujuan sang *hero*.

- *Fool*

Merupakan tokoh yang digambarkan kebingungan dan selalu salah dalam mengambil keputusan.

- *Mentor*

Merupakan tokoh yang dapat membimbing tokoh *hero* dengan kebijaksanaan yang ia miliki.

- *Trickster*

Merupakan tokoh yang berada di antara baik dan jahat. Tokoh trickster bisa saja membawa alur cerita ke arah yang tak terduga.

- *Anima*

Tokoh yang berperan sebagai sumber ketertarikan cinta.

2.2.2. Three Dimensional Character

Menurut Bancroft (2006), sebelum mendesain tokoh secara visual, terlebih dahulu harus membuat deskripsi yang jelas tentang tokoh tersebut. Deskripsi tersebut nantinya akan menjadi pedoman *concept artist* dalam penggambaran visual tokoh. Deskripsi tersebut terdiri dari tiga dimensi yang membentuk suatu tokoh, yaitu dimensi fisiologis, psikologis dan sosiologis.

Lee (2004) dan Krawzyck (2007) juga mengatakan hal yang sama, bahwa untuk mendesain tokoh diperlukan deskripsi tentang latar belakang tokoh tersebut yang meliputi tiga dimensi, yaitu dimensi fisiologis, psikologis dan sosiologis. Berikut adalah penjelasan mengenai *three dimensional character*:

- Menurut Lee (2004) dimensi fisiologi adalah yang paling mudah untuk dianalisa dan dikenali. Dimensi fisiologi adalah segala sesuatu yang Nampak dari tokoh tersebut seperti, rambut, mata, wajah, postur tubuh, tampilan fisih dan jenis kelamin.
- Menurut Lee (2004) dimensi sosiologi adalah unsur-unsur lingkungan yang mempengaruhi kepribadian tokoh tersebut. Contohnya seperti masa lalu, keluarga dan kebudayaan tempat tokoh tersebut tinggal atau asal-usulnya. Masa lalu adalah unsur yang penting karena akan mempengaruhi sudut pandang (psikologi) dan kepribadian tokoh tersebut saat ini dan saat yang akan datang,
- Menurut Lee (2004) dimensi psikologi aspek yang muncul dari emosi dan perasaan tokoh tersebut. Dimensi psikologi dapat diketahui melalui tindakan yang dilakukan tokoh tersebut.

2.3. Unsur Fisiologi Tokoh

2.3.1. Bentuk Fisik Berdasarkan Jenis Kelamin

Su (2011) menekankan bahwa dalam merancang karakter harus dibedakan antara tokoh pria dan wanita. Dalam mendesain tokoh wanita yang terpenting adalah menangkap unsur kecantikan dan unsur seksualitasnya. Dalam mendesain tokoh pria yang terpenting adalah menangkap unsur kekuatan dan kepercayaan. Hal-hal tersebut tentunya hanya dapat dicapai melalui pendekatan visual dimana perancang menggabungkan bentuk-bentuk visual untuk mencapai kesan-kesan tersebut.

Su (2011) mengatakan bahwa tubuh pria dan wanita dapat dibedakan melalui bentuk-bentuk geometri. Bentuk-bentuk geometris tersebut dikombinasikan sehingga membentuk kesan berdasarkan jenis kelamin, baik feminim maupun maskulin di antaranya:

- Menggunakan dua segitiga

Su (2011) menyebutkan bahwa kita dapat menggunakan perbandingan menggunakan dua buah segitiga yang berguna untuk mengukur lebar bahu dan pinggul sehingga dapat menjadi patokan. Bahu pria cenderung lebih besar dari pinggulnya. Sedangkan pinggul wanita lebih besar dari bahunya

- Menggunakan kurva

Su (2011) menerangkan bahwa kurva adalah bentuk yang sangat cocok untuk menggambarkan kesan feminis. Sebaliknya, garis tegas merupakan bentuk yang cocok untuk menggambarkan kesan maskulin.

2.3.2. Proporsi dan Anatomi Berdasarkan Jenis Kelamin

Dorne (2005) menyebutkan beberapa perbedaan yang terdapat pada tubuh pria dan wanita di antaranya:

- Tulang dada pria cenderung lebih panjang namun tidak terlalu melengkung
- Lengan pria lebih panjang dan lebih besar dengan begitu posisi siku akan lebih turun.
- Kaki pria pada umumnya memang lebih panjang dari wanita, namun pada umumnya pria memiliki torso yang lebih pendek.

- Pundak dan dada wanita tidak lebih bidang dibandingkan pundak pria
- Pinggul wanita lebih lebar dibanding pria. Pada umumnya pinggul pria cenderung lebih menyempit dan dalam.

Su (2011) mengatakan bahwa proporsi yang pas pada tubuh pria dewasa sebaiknya di atas 7,5 kepala. Sedangkan untuk wanita dapat dibuat lebih pendek dari tokoh pria yaitu sekitar 6 sampai 7 kepala. Sedangkan ukuran anak-anak memiliki bentuk kepala yang cenderung besar dibandingkan proporsi tubuhnya.

2.3.3. Proporsi Tubuh Anak-Anak

Loomis (2004) menyebutkan bahwa proporsi anak sekitar usia 10 tahun adalah 5 kepala. Untuk menggambar tubuh anak perempuan biasanya akan direndahkan setengah kepala. Pertumbuhan tubuh anak akan lebih signifikan ke pertumbuhan badan dibandingkan kepala. Kepala kemungkinan hanya akan tumbuh sekitar 7 sentimeter. Sedangkan, pertumbuhan kaki dan tangan biasanya seiring dengan pertumbuhan torso. Namun dalam kenyataannya, pertumbuhan pada setiap anak akan berbeda-beda. Untuk tubuh anak-anak baik pria dan wanita tidak mempunyai perbedaan yang signifikan karena pada usia anak-anak belum mengalami masa puber dimana ciri-ciri tertentu pada tubuh yang beranjak dewasa akan terlihat.

2.3.4. Ras Kaukasia

Menurut Benedict dan Welfish (2000) ras kaukasia memiliki ciri fisik dengan tubuh yang tegap dan memiliki kulit yang cenderung berwarna putih pucat. Warna mata dan bentuk rambut yang beragam. Ras kaukasia sering disebut juga

Europoid. Mereka menyebar di wilayah Eropa, Amerika, sebagian Afrika Utara dan Asia Selatan. Ras kaukasia terbagi juga dalam beberapa sub ras, di antaranya:

- *Nordic*
Bercirikan mata biru, warna kulit putih terang, tubuh tinggi, dan bentuk kepala lonjong.
- *Alpines*
Bercirikan warna kulit putih pucat, badan cenderung lebih kekar dan memiliki bentuk kepala yang lebih lebar.
- *Mediterraneans*
Bercirikan cenderung lebih langsing dan memiliki warna kulit lebih gelap dibandingkan sub ras *alpines* namun dengan bentuk wajah yang cenderung lebih lonjong.

2.3.5. Gaya Rambut

Menurut Fabry (2008), gaya penataan rambut suatu tokoh dapat menceritakan kepribadian tokoh tersebut. Kesan yang ditimbulkan dan persepsi terhadap tokoh tersebut juga dapat berubah mengikuti gaya penataan rambutnya berikut adalah contoh dan penjelasannya:

- Rambut yang diikat ke belakang menunjukkan sifat aktif, fokus, dan liar tersembunyi di balik penampilan yang rapi.
- Rambut yang dikepang cenderung menimbulkan kesan manis, tekun dan rapi pada perempuan

- Rambut yang keriting membuat sang tokoh terkesan ceria dan agak meremehkan.
- Rambut dengan gaya natural yang terkesan tak tertata menunjukkan bahwa sang tokoh memiliki urusan yang lebih penting ketimbang menata rambutnya.
- Pria dengan sisiran rambut ke belakang dengan jambang yang terpotong akan terkesan rapi dan elegan.
- Pria botak dengan janggut akan memberikan kesan intelek dan sedikit seram
- Pria berponi dengan rambut agak keriting dapat menimbulkan kesan romantis dan sifat yang lembut.

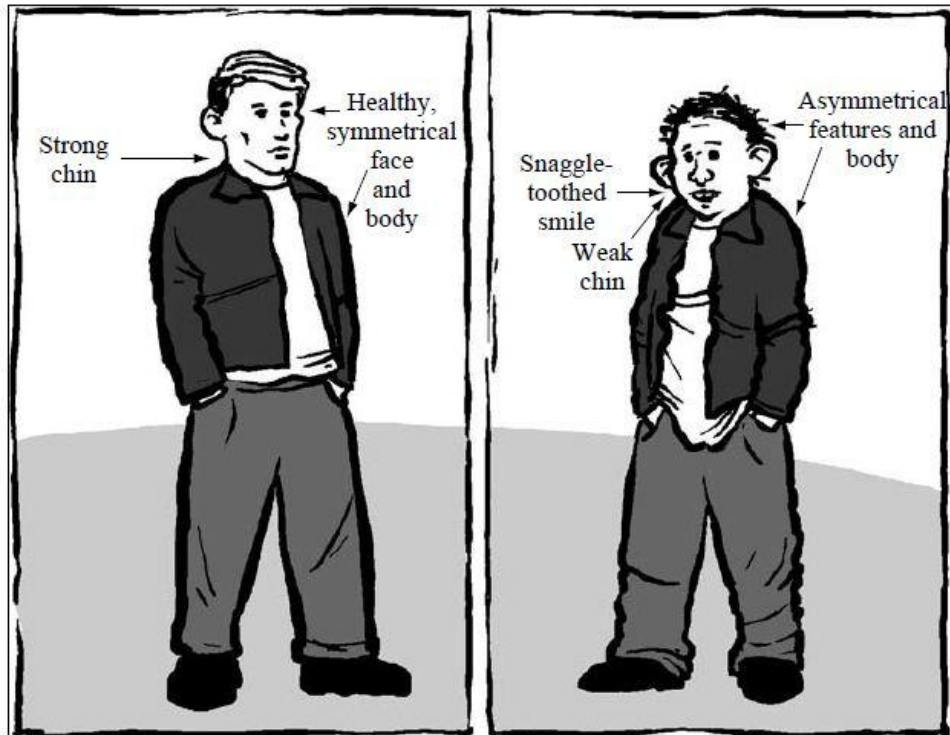
2.4. Unsur Psikologis yang Dipengaruhi Oleh Unsur Fisiologis

2.4.1. Daya Tarik

Ibister (2005) menyatakan bahwa dalam film sangat penting untuk membentuk karakter yang memiliki daya tarik yang besar. Dalam poster film-film yang menampilkan karakter yang menarik bertujuan untuk menjadikan daya tarik karakter tersebut untuk menarik penonton, begitu juga dalam *game*. Unsur daya tarik tidak hanya harus terdapat dalam tokoh protagonis, bahkan tokoh penjahat juga harus memiliki daya tarik tersendiri.

Ibister (2005) menyatakan bahwa daya tarik tokoh pria dapat ditonjolkan dari wajah dan proporsi tubuh. Pria dengan wajah yang lembut, dagu yang kuat dan fitur tubuh yang simetri dapat menampilkan daya tarik yang lebih besar

dibanding yang tidak memilikinya. Sedangkan untuk tokoh wanita, dapat menggunakan beberapa standar kecantikan tertentu yang ada di masyarakat.



People with more attractive features (like the man on the left) get many positive qualities attributed to them that may not really be present.

Gambar 2.1. Penampilan yang Menarik
(Ibister, 2005)

2.4.2. *Babyface*

Ibister (2005) menyatakan bahwa dengan membuat tokoh yang *babyface* akan menimbulkan kesan hangat, jujur dan apa adanya. Karakter *babyface* dapat ditunjukkan dengan mata yang cenderung besar, dagu kecil, alis tinggi, dan hidung yang mungil serta pipi yang agak lebar. Sedangkan dengan membuat karakter yang *anti-babyface*, akan menimbulkan kesan yang lebih dingin, tapi lebih terpercaya dan berkesan bertanggung jawab dan karismatik. Untuk

membangun karakter *anti-babyface* dapat dilakukan dengan membuat alis yang lebih tebal, bibir yang lebih tipis namun memiliki dagu yang kuat, mata yang lebih kecil dan alis yang lebih rendah.



People with babyface features (like the woman at left) are perceived as warmer and more trustworthy, but less responsible.

Gambar 2.2. Bentuk wajah tokoh *babyface* dan *anti-babyface* (Ibister, 2005)

2.4.3. Stereotip

Ibister (2005) menyatakan bahwa stereotip merupakan sebuah topik sensitif. Stereotip sebetulnya sangat kuat untuk membentuk pandangan penonton terhadap tokoh tersebut. Dalam mendesain tokoh perlu juga untuk mempertimbangkan stereotip di masyarakat agar kesan yang ditampilkan sesuai dengan yang dilihat oleh penonton. stereotip bekerja di alam bawah sadar penonton. stereotip bisa tertanam di pakaian, tubuh, cara berperilaku dan jenis kelamin. Sterotip yang

diperkuat, dapat menguatkan kesan tokoh, sebaliknya memecahkan stereotip juga dapat membuat tokoh yang unik dan diingat. Misalnya seperti tokoh yang *tomboy* atau tokoh antagonis yang berpenampilan menarik.

2.4.4. *Gender*



Two adolescents dressed and posed in gendered ways.

Gambar 2.3. Cara berpakaian sesuai *gender*
(Ibister, 2005)

Ibister (2005) menerangkan bahwa pemahaman tentang *gender* dan seks sebenarnya berbeda. Seks didefinisikan sebagai aspek biologis yang membedakan antara pria dan wanita. Sedangkan *gender* adalah sesuatu yang diadopsi, didapatkan atau dipelajari setelah kelahiran baik dari orang lain maupun dari lingkungan dan kebudayaan sekitar. Beberapa aspek *gender* dapat membuat

seorang pria menjadi lebih maskulin, atau seorang wanita menjadi lebih feminin atau sebaliknya. Kesan maskulin dan feminim dapat ditampilkan melalui sikap, gestur dan pakaian.



Two women and two men with the more gendered dresser of each pair on the right.

Gambar 2.4. Cara berpakaian sesuai *gender* yang menonjolkan kepribadiannya (Ibister, 2005)

2.5. Teori Warna

Menurut Bleicher (2012) menjelaskan bahwa warna memiliki hubungan yang kompleks namu dekat dengan psikologi. Seorang seniman dan desainer tidak hanya dituntut untuk mengerti teknik pembuatan dan pencampuran warna atau aplikasi teknis lainnya, melainkan seorang seniman juga harus mengetahui dampak yang dirasakan oleh penonton. Dengan begitu pesan dan kesan yang ingin

disampaikan oleh sang seniman atau desainer dapat tersampaikan dengan jelas kepada penonton.

2.5.1. Psikologi Warna

Bleicher (2012) mengutip tes psikologi yang menguji kecenderungan pada kepribadian manusia berdasarkan warna yang dipilih oleh subjek. Percobaan tersebut dilakukan oleh Max Luscher pada tahun 1960 untuk mengetahui kepribadian dan menangani gangguan psikologi. Berikut adalah gambaran kepribadian berdasarkan warna yang dipilih oleh subjek:

- Biru Tua

Biru tua mewakili ketenangan total dan harmoni. Jika seseorang memilih warna biru tua dibandingkan warna lainnya, kemungkinan besar ia mencari ketenangan, keselarasan dan ketertiban. Juga menggambarkan keinginan seseorang untuk menstabilkan diri, beristirahat dan relaksasi.

- Hijau-Biru

Hijau-Biru menandakan keteguhan. Orang yang lebih memilih warna ini cenderung bersikap tegas dalam berpendirian, dan menuntut. Namun tidak menutup kemungkinan untuk menggambarkan sifat manusia yang peduli.

Warna ini menggambarkan sifat dan keinginan untuk melangkah maju.

- Merah-Oranye

Warna ini cenderung diartikan sebagai keinginan dan nafsu. Orang yang memilih warna ini cenderung aktif, berkemauan dan bersemangat.

- Kuning Cerah

Kuning cerah mewakili sifat kebahagiaan. Kecenderungan orang yang memilih warna ini memiliki sifat dan pandangan jauh ke masa depan.

- Violet

Violet mencerminkan kesan magis. Bisa juga erotis. Orang yang memilih warna ini dibandingkan warna lain cenderung memiliki sifat yang sensitif dan pola pikir yang tidak realistis.

- Cokelat

Warna ini memiliki sisi sensitif dan bersahaja. Orang yang memilih warna ini cenderung mementingkan perasaan. Orang yang memilih warna ini juga cenderung untuk memperbaiki kesalahan atau memperbaiki situasi.

2.5.2. Pemilihan Warna Untuk Tema *Steampunk*

DeBlasio dan Marsocci (2011) menyatakan bahwa warna-warna khas dalam tema *steampunk* dapat disebut dengan warna netral. Warna netral adalah warna-warna yang terlihat natural. Warna netral harus jauh dari warna primer, dengan mencampurkan ketiga warna primer dengan komposisi yang berbeda maka akan didapatkan warna-warna netral. Selain mencampur warna primer, dapat juga dengan cara mencampurkan beberapa warna komplementer yang terdapat dalam roda warna. Cara lainnya adalah dengan menambahkan *tonal value*. *Tonal value* yang ditambahkan dalam warna-warna sekunder akan membuatnya terlihat lebih natural. *Tonal value* didapatkan dengan mencampurkan warna abu-abu untuk mengurangi saturasi.



Gambar 2.5. Contoh pencampuran warna untuk menghasilkan warna netral Marsocci (2011)

2.6. Steampunk

DeBlasio dan Marsocci (2011) mendefinisikan *steampunk* dari segi bahasa yang terdiri dari kata “*steam*” yang berarti uap, dan “*punk*” yang merujuk kepada budaya *punk*. Kata “*steam*” sendiri, sebenarnya tidak secara harfiah mengartikan bahwa *steampunk* selalu menggunakan teknologi mesin uap. Karena pada kenyataannya tidak semua kesenian *sub* kultur *steampunk* mengacu pada penggunaan mesin uap. Kata “*steam*” sebenarnya mengacu pada zaman dimana teknologi mesin uap berasal yaitu pada abad ke-19. Sedangkan “*punk*” sendiri merujuk pada pemberontakan terhadap estetika modern.

2.6.1. Sub Kultur Fiksi-Ilmiah *Steampunk*

Brummett (2014) menjelaskan, bahwa *steampunk* yang merupakan bagian dari sub *genre* fiksi-ilmiah, sudah pasti akan memiliki beberapa sub kultur. Sub kultur tersebut lahir karena luasnya ruang lingkup fiksi-ilmiah yang akan mempertemukan antara imajinasi dan teknologi. Ada beberapa subkultur *steampunk* yang dapat melebur dengan sub kultur lainnya sewaktu-waktu. Beberapa sub kultur dalam *steampunk* di antaranya:

- *Boilerpunk*

Brummett (2014) menjelaskan *boilerpunk* adalah sub kultur yang menekankan pada kehidupan masyarakat kelas bawah yang menjalankan teknologi penguapan berdasarkan penemuan-penemuan yang terjadi pada zaman *victorian* ataupun zaman revolusi industri. Mesin uap pada saat itu merupakan penemuan dan teknologi yang sangat maju sehingga dapat menunjang berbagai perkembangan dan kemajuan.

- *Clockpunk*

Brummett (2014) menjelaskan *clockpunk* mengkesampingkan teknologi uap dan menggantikannya dengan *clockwork*. *Clockpunk* mengandalkan estetika yang elegan dengan ciri ornamen khas yaitu *gear* dan kunci. Kultur ini sebenarnya lebih mementingkan estetika semata, akan tetapi dengan penempatan yang tepat akan sangat menonjolkan unsur *steampunk*.

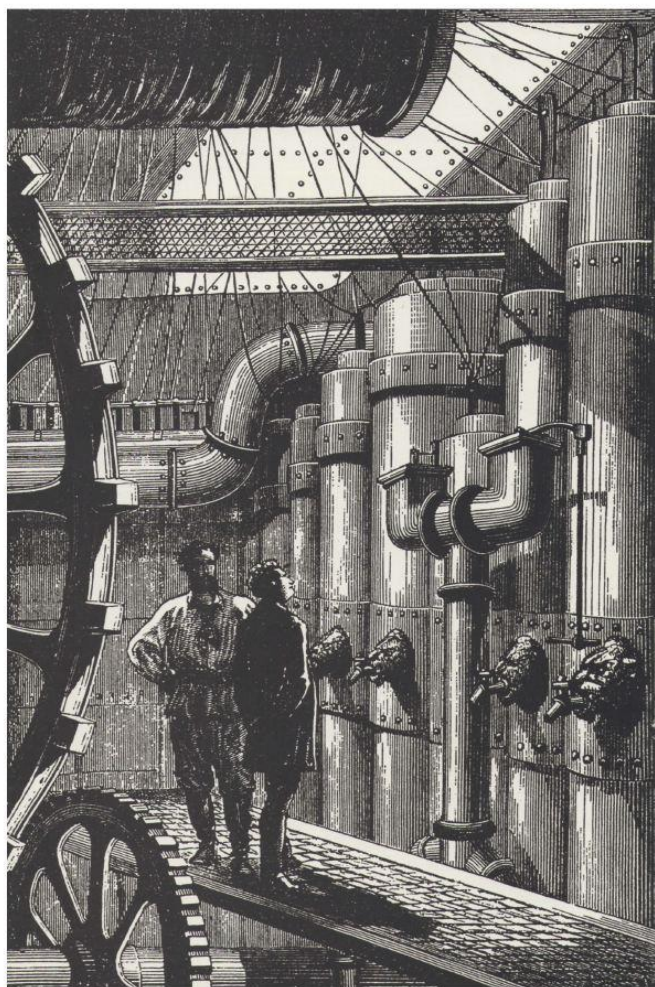
- *Dieselpunk*

Brummett (2014) menjelaskan *dieselpunk* menawarkan era yang lebih modern setelah revolusi industri dengan teknologi baru seperti mesin

diesel atau bahkan reaktor nuklir. Kultur ini membuktikan bahwa steampunk memiliki banyak variasi dalam perkembangan teknologi.

- *Weird-West*

Brummett (2014) menjelaskan bahwa *weird-west* Adalah penggambaran *steampunk* dengan latar amerika pada abad ke-19.



Gambar 2.6. Teknologi yang beraneka ragam dalam sub *genre* fantasi *steampunk*
Chambers (2011)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.6.2. Empat Jenis *Fashion Steampunk*

- *The Street Urchin*

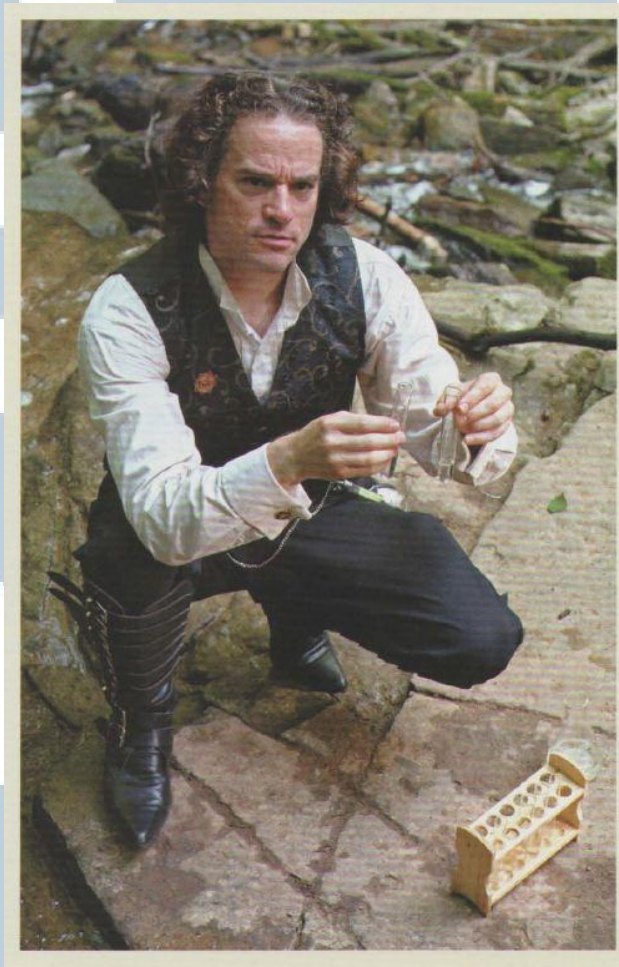


Gambar 2.7. *Fashion street urchin* dalam buku *Steampunk Bible* Chambers (2011)

Chambers (2011) menjelaskan bahwa gaya ini merujuk pada kelas sosial paling bawah. Gaya ini terpengaruh oleh pemberontakan dan kehidupan masyarakat kelas bawah. Gaya ini menampilkan kesan berani, fungsional, seksi, pemberontakan dan perjuangan. Terkadang ditandai dengan

sobekan, tambalan dan noda pada pakaian yang dikenakan. Pakaian cenderung memakai sepatu bot, *suspender* atau baju tanpa lengan.

- *The Tinker*



Gambar 2.8. *Fashion The Tinker* dalam buku *Steampunk Bible* Chambers (2011)

Chambers (2011) mengatakan bahwa *the tinker*, adalah pekerja, penemu, pembuat barang, dan perajin yang akrab dengan perkakas dan mesin, bisa juga bekerja dengan bahan kimia, pengelasan atau mekanik. Cirinya adalah rompi yang hadir dengan berbagai model yang sesuai dengan pekerjaannya. Terdapat banyak kantung di rompi maupun di gesper yang

digunakan untuk menaruh peralatan selagi bekerja. Ada juga rompi yang digunakan untuk melindungi diri dari selama bekerja. Tunjukkan kesan sibuk dan gila dari pakaiannya.

- *The Explorer*



Gambar 2.9. *Fashion The Explorer* dalam buku *Steampunk Bible* Chambers (2011)

Chambers (2011) mendefinisikan *the explorer* sebagai orang yang mengeksplorasi sesuatu yang belum diketahui. *The explorer* banyak terpengaruh *fashion* dengan tema *army*. Beberapa aksesoris yang digunakan juga terkadang bertemakan militer. Warna *tone* bumi seperti coklat dan hijau sangat cocok untuk diaplikasikan pada pakaian atau aksesoris *the*

explorer. Aksesori yang mereka kenakan tentunya adalah aksesori yang membantu untuk bertahan hidup di alam luar dan menjelajah tempat-tempat berbahaya. Aksesori yang khas adalah *goggle*, topi petualang, persenjataan dan celana panjang ketat.

- *The Aesthete*



Gambar 2.10. *Fashion the aesthete* dalam buku *Steampunk Bible* Chambers (2011)

Chambers (2011) mengatakan bahwa ini adalah cara berdandan yang elegan dan estetis. Mendapat pengaruh dari *neo victorian* dan *bohemian*.

Pengaruh cara berpakaian bangsawan dari *neo-victorian* bercampur dengan unsur estetis dari *bohemian*.

2.6.3. Pakaian dan Aksesori Identik *Steampunk*



Gambar 2.11. Contoh Pakaian yang identik dengan tema *steampunk*.
(Gleason 2012)

- *Headgear*

Gleason (2012) menyebutkan dalam dunia *steampunk* penutup kepala memiliki peran besar dalam *fashion*. Topi tidak hanya dipakai saat di luar ruangan saja, karena dapat dikombinasikan dengan pakaian dan menambah kesan elegan pada kostum *steampunk*. Topi yang biasanya dikombinasikan dengan gaya *steampunk* di antaranya *top hat*, *bowler hat*, *bonnet*, topi penerbang, *pith helm* dan topi dengan pinggiran lebar. Untuk wanita ada pula beberapa aksesori rambut.

- *Goggle*

Gleason (2012) berkata bahwa *goggle* adalah aksesori yang ikonik dan memiliki esensi dari *steampunk* itu sendiri. Pemakaian *goggle* tidak selalu harus dipakai menutup mata, ketika sedang tidak digunakan dapat

digantungkan di leher atau dinaikkan ke atas kepala. *Goggle* terdapat beberapa jenis yang berbeda penggunaannya, ada yang digunakan oleh pilot ada pula yang digunakan untuk kepentingan penelitian, bahkan ada pula *goggle* yang hanya di gunakan di sebelah mata.

Chambers (2011) menganggap *goggle* sebagai pelengkap yang penting dalam *steampunk* dengan tema penerbangan dan pertempuran langit. Namun dalam melakukan pekerjaan tertentu juga membutuhkan *goggle* untuk membantu penglihatan atau faktor keamanan.

- *Boots*

Gleason (2012) mengatakan bahwa sepatu bot bergaya *steampunk* biasanya tinggi. Selain itu harus terlihat seperti berbahan kulit dan antik. Sepatu bot yang bertema *steampunk* sering menggunakan warna yang gelap, seperti hitam dan coklat. Untuk sepatu bot yang bergaya *victorian* sering ditambahkan renda di bagian atasnya. Untuk pekerja biasanya memakai gesper atau ritsleting sehingga praktis.

- *Corset*

Gleason (2012) menyebutkan bahwa Korset telah menjadi salah satu *fashion* wajib dalam tokoh *steampunk* wanita. Korset dapat dikreasikan dengan berbagai bentuk dan warna agar terlihat cocok dengan pakaian lainnya. Korset selain memberikan bentuk pinggang yang bagus juga dapat dihias dengan berbagai ornamen *steampunk*. Korset untuk aksesoris *steampunk* biasanya dibedakan menjadi *over-bust* dan *under-bust*.

- *Vest*

Gleason (2012) mengatakan bahwa rompi pria dilengkapi dasi akan memberikan kesan *gentleman* dan elegan. Rompi dapat digunakan untuk menaruh barang-barang dan peralatan yang dibutuhkan dalam kostum *steampunk*. Jenis rompi menyesuaikan dengan aliran *fashion steampunk* tersebut.

- *Shirt*

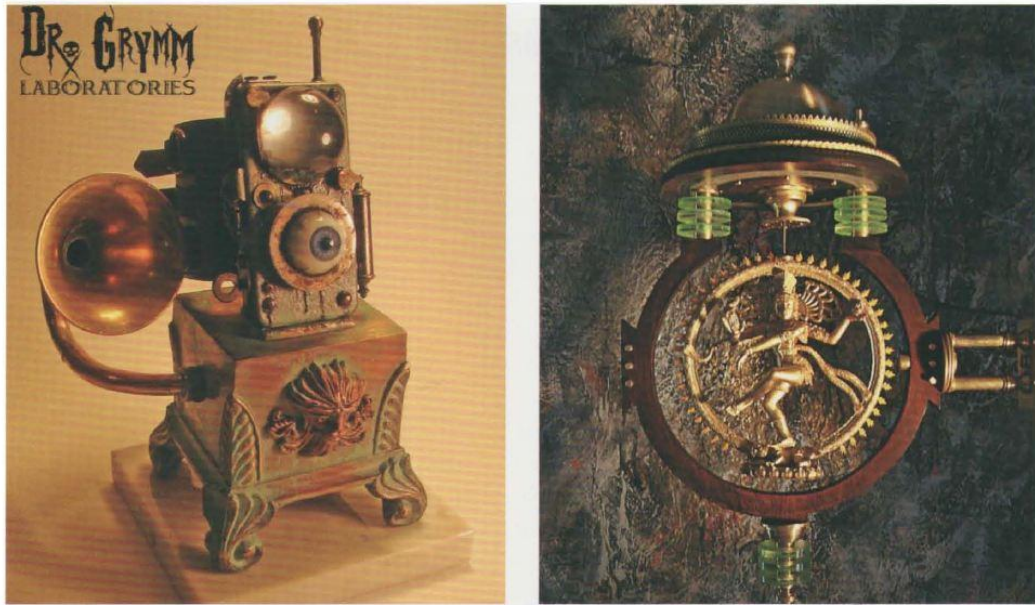
Gleason (2012) menyebutkan bahwa kemeja dapat mendukung gaya klasik dalam *fashion steampunk* untuk pria. Sedangkan wanita juga dapat mengikuti gaya kemeja dan blus tersebut dengan penambahan renda dan bordir pada pakaian wanita. Selain itu, dalam gaya berpakaian *steampunk* yang umum, lengan baju biasanya panjang walaupun seringkali digulung untuk mendapatkan kesan kasual.

- *Pouches*

Gleason (2012) menerangkan bahwa dalam gaya berpakaian *steampunk* diperlukan beberapa kantong untuk membawa berbagai peralatan. Untuk peralatan yang lebih banyak dan besar, bisa saja menggunakan tas punggung. Tampilan bahan kulit dengan warna kecokelatan pada tas atau kantong sangat penting dalam tema *steampunk*. Tambahkan juga hiasan seperti gesper atau kancing yang terbuat dari bahan kuningan. Perlu diingat agar tas dan kantong tersebut tidak boleh tampil modern karena bisa mengaburkan gaya khas *steampunk*-nya.

2.6.4. Unsur Victorian dalam *Steampunk*

Gleason (2011) menerangkan, *steampunk* terinspirasi oleh periode abad ke-19, atau yang dikenal dengan era *victorian*, baik secara fantasi maupun secara historis. Secara historis, kejadian seperti revolusi industri, penjelajahan global dan perkembangan teknologi yang terjadi pada zaman *victorian* menjadi latar belakang lahirnya *steampunk*. Akan tetapi, *steampunk* tidak terikat terhadap latar belakang historis sepenuhnya, *steampunk* memiliki unsur yang lebih penting lagi, yaitu unsur fantasi yang memungkinkan untuk memasukkan unsur teknologi, sains, budaya dan cara berpakaian yang sebetulnya bertentangan dengan keadaan sesungguhnya yang terjadi pada abad ke-19.



Gambar 2.12. Unsur fantasi: unsur *steampunk* yang bercampur dengan budaya dan teknologi yang berbeda dengan budaya dan kenyataan yang terjadi pada era *victoria*. Chambers (2011)

Chrisp (2005) menjelaskan bahwa pada era *victorian*. Pakaian yang biasa dikenakan di luar rumah oleh penduduk perkotaan biasanya memakai mantel

berwarna gelap. Pakaian gelap sangat ideal dipakai di perkotaan yang penuh dengan asap dan debu yang berasal dari pembakaran batubara yang sangat marak pada saat itu. Mantel gelap tersebut juga dipakai oleh pebisnis, petugas sipil dan pendidik. Sedangkan untuk beberapa pekerjaan, para pria biasa menggunakan pakaian yang praktis berupa kemeja putih dengan rompi.



Gambar 2.13. Pakaian pekerja pria pada era *victoria*
(Chrip, 2005)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA