



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

Animasi didefinisikan oleh Oxford Dictionary 2013 sebagai sebuah teknik fotografi yang diterapkan pada gambar dan boneka untuk menciptakan ilusi gerakan saat hasilnya diperlihatkan dalam bentuk sekuens.

2.2. *Character Design*

Character design berarti menciptakan karakter berupa manusia atau makhluk dengan peranannya masing-masing yang penampilan, watak, dan kepribadiannya menghasilkan suatu perasaan, emosi, dan harapan pada penonton yang melihat karakter tersebut. (Seegmiller, 2008, hal.6).

Menurut Su dan Zhao (2012), *character design* secara umum berarti mendesain karakter manusia atau yang menyerupai manusia dengan keunikan khusus karakter tersebut. Sedangkan pengertian secara spesifik berarti mendesain karakter mulai dari tubuh dan penampilan visual karakter, termasuk model rambut, kostum/ pakaian yang digunakan, dan properti karakter. (Su dan Zhao, 2012).

Character design dapat didefinisikan pula sebagai pemecahan masalah visual/ grafis terhadap karakter seperti apa yang akan didesain. Apakah posisi karakter dalam film animasi tersebut dapat menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam film? Terkadang seorang animator hanya membuat karakter

favorit yang lucu, walaupun karakter tersebut tidak memiliki korelasi dengan proyek. Hasil karakter yang dibuat bisa saja bagus dan lucu, namun karakter tersebut tidak ada hubungannya dengan film animasi yang sedang dikerjakan. (Davis, 2006).

2.2.1. Character Designer

Seorang *character designer* adalah seorang *artist* yang memiliki lebih dari sekedar keahlian dan pengetahuan umum. *Character designer* dituntut untuk jeli dan peka terhadap sekitarnya. (Su dan Zhao, 2012).

2.2.2. Peran Character Designer dalam Proses Produksi Film Animasi

Seorang *character designer* memiliki banyak peran dalam sebuah proyek film animasi atau *game*. *Character designer* dalam film *live action* berperan sebagai sutradara, *lighting engineer*, *dresser*, fotografer, penata rambut, kostum dan properti, dan koreografer. (Su dan Zhao, 2012).

Sedangkan dalam sebuah film animasi, *character designer* tidak hanya berperan sebagai *artist*. *Character designer* berperan sebagai Tuhan dan Dewa yang mampu menciptakan apa saja, bahkan makhluk yang belum pernah ada sekalipun. (Su dan Zhao, 2012). *Character designer* juga memiliki kuasa untuk mengatur jalannya kehidupan dan kematian karakter. (Castello, 2004, hal.63).

2.2.3. Kedudukan Karakter dan Character Designer

Kedudukan seorang *character designer* terhadap karakter yang didesain diibaratkan seperti kedudukan sebagai orang tua. Sedangkan kedudukan karakter terhadap

character designer diibaratkan sebagai kedudukan sebagai seorang anak. (Castello, 2004, hal.64).

Character designer adalah orang yang melahirkan, mengasuh, dan mencintai karakter buaatannya. Akan tetapi tugas terbesar seorang *character designer* adalah mempersiapkan karakter buaatannya agar siap untuk tampil di dunia dan di muka umum (Castello, 2004, hal.64).

2.2.4. Peran Karakter dalam Sebuah Film Animasi

Karakter memiliki pengaruh penting dalam sebuah film animasi. Karakter yang memiliki ciri khusus dapat membuat sebuah film animasi diingat dan dikenal untuk waktu yang lama. Contoh: karakter *seven dwarf* (tujuh kurcaci) dalam film *Snow White*, dan karakter Dennis dalam kartun *Dennis The Menace* yang dikenal oleh para audiens selama hampir setengah abad. (Su dan Zhao, 2012).

2.2.5. Pembagian Kategori dalam *Character Design*

Character design dapat dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan jenis karakternya, yaitu:

- 1.) *Logo style*: merupakan tipe karakter yang simpel dan sederhana. Pada umumnya memiliki ciri-ciri mata yang besar, imut, dan tanpa hidung. *Logo style* digunakan sebagai maskot layanan publik. (Su dan Zhao, 2012).
- 2.) *Simple style*: memiliki gaya yang lebih rumit dibanding *logo style*, namun masih mempertahankan gaya yang simpel dan sederhana. *Simple style* cocok digunakan untuk *flash promotion*, koran, televisi, komik, dan internet. (Su dan Zhao, 2012).

- 3.) *Ordinary style*: merupakan kategori yang paling umum digunakan. Kategori ini memiliki ekspresi yang lebih bervariasi dibandingkan *simple style* sehingga pantas digunakan sebagai animasi dan kartun. (Su dan Zhao, 2012).
- 4.) *Complicated style*: karakter dengan tipe *complicated style* memiliki proporsi dan ekspresi yang lebih realis. *Complicated style* umumnya digunakan di film-film Disney dan studio animasi besar lainnya karena lebih mudah menarik perhatian audiens dibandingkan gaya yang lebih simpel. (Su dan Zhao, 2012).
- 5.) *Realistic style*: memiliki gaya gambar yang paling mendekati realis, dan umumnya digunakan dalam film Hollywood dan *high definition game*. (Su dan Zhao, 2012).

Selain berdasarkan jenis karakternya, *character design* juga dapat dibagi secara visual menurut target usia penonton. Karakter yang ditujukan untuk anak-anak dapat digambarkan dengan bentuk yang sederhana, dan *outline* yang tebal. *Outline* yang digambarkan secara tebal memiliki hubungan secara visual dengan media gambar yang biasa digunakan oleh anak-anak, seperti krayon, dan pensil-pensil berujung tebal. Karakter yang digambarkan dengan *outline* yang tipis, bentuk yang lebih kompleks, dan menggunakan *shading* cenderung ditujukan untuk penonton dewasa. (Su dan Zhao, 2012).

2.2.6. Proses Mendesain Karakter

Terdapat empat tahapan dasar dalam *character design*, yaitu *concept development*, *drafting*, memilih skema tertentu, dan pewarnaan. Sebelum mulai mendesain karakter, seorang *character designer* harus berpikir terlebih dahulu, bertanya kepada diri sendiri tentang hal-hal yang berkaitan dengan karakter yang akan

didesain, contohnya membaca skrip untuk mengerti dan menganalisa hal-hal yang membuat karakter tersebut spesial. Mendesain karakter tidak hanya berdasarkan imajinasi saja.

Menurut Su dan Zhao dalam bukunya *Alive: Character Design for Game, Animation and Film*, dan menurut Davis (2006) dalam buku *Creating 2D Animation in A Small Studio*, sebelum memulai proses produksi, seorang *character designer* perlu memperhatikan beberapa hal berikut ini:

- 1.) Siapakah target penonton yang dituju?
- 2.) Tergolong kategori yang manakah karakter tersebut?
- 3.) Hal-hal apakah yang spesial dan unik dari karakter ?
- 4.) Siapakah teman dan musuh dari karakter tersebut?
- 5.) Apa yang akan terjadi pada karakter tersebut?
- 6.) Perubahan apakah yang akan terjadi pada karakter tersebut?
- 7.) Pesan-pesan apakah yang ingin disampaikan dalam proyek tersebut? Apakah pesan-pesan tersebut lebih cocok disampaikan melalui karakter manusia atau hewan bertopi dan sebagainya?

Tahap berikutnya adalah membuat *draft* berupa *nail sketch* dalam proses pra-produksi. Pada tahap ini, seorang *character designer* diharapkan untuk tidak menghabiskan waktu hanya untuk membuat sketsa, namun sketsa merupakan salah satu elemen penting untuk menyelesaikan sebuah *character design*. (Su dan Zhao, 2012).

Fungsi dari *nail sketch* antara lain memudahkan identifikasi karakter, mempercepat penggambaran sketsa karena ukuran *nail sketch* yang kecil dan

digambar berdasarkan insting seorang desainer. *Nail sketch* juga berfungsi agar seorang *character designer* tidak terlalu terfokus pada detail, namun memperlihatkan garis besar karakter yang didesain. (Su dan Zhao, 2012).

Kemudian, proses berikutnya adalah memilih salah satu karakter dari *nail sketch* yang telah dibuat, yaitu karakter yang kaya akan ide, dan memiliki ciri khas tersendiri. Karakter yang terpilih kemudian dilanjutkan ke tahap konsep yang lebih detail (*character sheet*) untuk kemudian diwarnai setelah mendapat persetujuan dari klien. (Su dan Zhao, 2012).

2.2.7. Sumber Inspirasi Character Design

Sebuah proses kreatif membutuhkan inspirasi yang datang dari berbagai media. Inspirasi bisa didapatkan dari kehidupan sehari-hari. Selain itu, media-media berikut ini dapat digunakan sebagai sumber inspirasi (Su dan Zhao, 2012):

- 1.) Buku dan majalah,
- 2.) Film dan televisi,
- 3.) Buku sketsa dan *scrapbook*,
- 4.) Museum dan pameran,
- 5.) Internet.

2.2.8. Model Sheet/ Character Sheet

Model sheet merupakan elemen vital dalam *character design* yang menggambarkan karakter dalam berbagai macam pose, yang didesain untuk membantu visualisasi karakter dari berbagai sudut dan ekspresi yang berbeda. Selain itu, di dalam *model sheet* terdapat contoh *lip sync*, properti, gambar tampak karakter dari tiap sisi (atas, depan, kiri kanan, belakang), dan perbandingan ukuran antar karakter apabila

karakter yang didesain dan yang akan berinteraksi dalam proyek berjumlah lebih dari satu karakter. (Su dan Zhao, 2012).

Mempertahankan dan menggambarkan karakter secara akurat merupakan hal yang sulit untuk dilakukan, walaupun oleh tim yang berkemampuan dan berkeahlian yang tinggi. Selain itu, perbedaan gaya gambar antar anggota tim dan *character designer* akan menjadi hambatan dalam proses produksi. Hal ini merupakan alasan mengapa sebuah *model sheet* sangat dibutuhkan dalam sebuah proyek. (Davis, 2006).



Gambar 2.1. Contoh *Model Sheet* oleh Kishida Mel dan Shimada Humikane

2.3. Karakter

Karakter merupakan unsur utama dalam film. Sebuah film, baik animasi maupun *live action* merupakan visualisasi dari jalan hidup karakter (biografi karakter).

Penonton akan melihat kehidupan dan kepribadian karakter melalui adegan dan cerita yang ditampilkan di layar. (Castello, 2004, hal.64).

Pada umumnya, karakter telah memiliki latar belakang kepribadian individu yang kompleks akibat kehidupannya di masa lalu sebelum karakter tersebut menampilkan dirinya untuk pertama kali di layar. Dengan kata lain, karakter telah memiliki profil dan sejarah kehidupannya sendiri saat sebelum tampil di hadapan penonton. (Castello, 2004, hal.64).

Contohnya: apakah karakter memiliki masa lalu yang tragis, menyedihkan, atau bahagia, bagaimana kehidupan sosialnya, di manakah tempat tinggal karakter, bagaimana cara hidup karakter sehari-hari, apakah karakter populer, ditakuti, atau bahkan tidak ada yang mengenalnya, dan unsur-unsur lainnya yang membangun kepribadiannya menjadi karakter yang siap tampil di hadapan penonton. Karakter harus dirancang agar tampak nyata, konsisten, dan memiliki kedalaman emosi yang menarik perhatian dan simpati penonton. (Castello, 2004, hal.64).

2.3.1. Fisiologi Karakter

Menurut Krawczyk dan Novak, (2007), dalam buku *Game Story & Character Development*, mengatakan bahwa fisiologi karakter berpengaruh terhadap kepribadian karakter. Napoleon Bonaparte, seorang pria yang bertubuh sangat pendek, bertekad untuk menguasai Eropa demi menghapus kesan inferior yang ada dalam dirinya. Tekad tersebut adalah dampak langsung dari fisiologi Napoleon. Jika Napoleon memiliki tubuh yang tinggi, belum tentu ia memiliki tekad untuk menguasai Eropa. Begitu pula dengan fisiologi karakter yang memiliki pengaruh terhadap kepribadian karakter. (Krawczyk dan Novak, 2007).

Dalam menentukan fisiologi karakter, perlu diperhatikan jenis kelamin, umur, warna mata dan rambut, tinggi dan berat badan, tipe badan, penampilan fisik (cantik, tampan, biasa, jelek), tanda yang membedakan karakter, ekspresi wajah, gestur, kesehatan, dan genetika. Atribut fisik karakter yang spesifik tidak hanya bertujuan untuk membangun fisik karakter yang bagus, tetapi untuk memberi pengaruh terhadap psikologi karakter tersebut. (Krawczyk dan Novak, 2007).

2.3.2. Sosiologi Karakter

Seorang anak dari raja akan memiliki pandangan sosiologi yang berbeda dengan anak dari buruh pabrik. Orangtua, tempat asal, dan bagaimana karakter tersebut dibesarkan dan diasuh, merupakan sebagian kecil dari latar belakang yang membangun sosiologi karakter. Sosiologi karakter dapat membantu membangun interaksi dan relasi karakter terhadap sesama dan lingkungan tempat tinggal. Berikut ini adalah hal-hal yang dapat membantu dalam menentukan psikologi karakter (Krawczyk dan Novak, 2007, hal. 131-132):

- 1.) Kekuatan ekonomi: kelas sosial karakter dapat memberikan kontribusi bagaimana karakter memandang dunia tempat karakter tersebut tinggal.
- 2.) Keluarga: latar belakang keluarga karakter (sifat orangtua, keluarga besar atau kecil, pekerjaan orang tua).
- 3.) Status pernikahan.
- 4.) Pekerjaan apakah yang dilakukan karakter? Apakah karakter tersebut menyukai pekerjaannya? Apakah karakter tersebut tertekan akibat pekerjaannya?
- 5.) Pendidikan.

- 6.) Agama.
- 7.) Ras: berhubungan dengan lingkungan sekitarnya dan sejarah.
- 8.) Politik.

2.3.3. Psikologi Karakter

Karakter dapat bertingkah dan memiliki sifat tertentu akibat fisiologi dan sosiologi yang dimilikinya. Psikologi karakter mempelajari dan membangun tingkah laku dan sifat karakter tersebut. Tingkah laku dihasilkan oleh emosi yang membantu karakter untuk dapat dikenali dan dimengerti oleh penonton. (Krawczyk dan Novak, 2007, hal. 133).

Tingkah laku dan sifat adalah hal yang menjelaskan identitas karakter, dan membedakan karakter tersebut dari karakter yang lain. (Krawczyk dan Novak, 2007, hal. 133).

- 1.) Kepercayaan: bagaimana karakter memandang mana yang benar dan mana yang salah? Bagaimana pandangan dan kepercayaan karakter terhadap hal di sekelilingnya?
- 2.) Aktivitas seksual: apakah karakter sering terlibat kegiatan seksual? Bagaimana orientasi seksual karakter? Bagaimana pandangan karakter terhadap seks?
- 3.) Temperamen: apakah karakter berpikir secara logika atau emosional? Apakah karakter cepat marah?
- 4.) Ekstrovert dan introvert.
- 5.) Sikap: pesimis dan optimis.
- 6.) Kepintaran (IQ).

7.) Intelengensi emosional: bagaimana karakter bertindak secara emosional (cepat cemburu, iri hati, dan lain-lain).

Apakah karakter memiliki masa lalu yang tragis, menyedihkan, atau bahagia, bagaimana kehidupan sosialnya, di manakah tempat tinggal karakter, bagaimana cara hidup karakter sehari-hari, apakah karakter populer, ditakuti, atau bahkan tidak ada yang mengenalnya, dan unsur-unsur lainnya yang membangun kepribadiannya menjadi karakter yang siap tampil di hadapan penonton. (Krawczyk dan Novak, 2007, hal. 133-134).

2.3.4. Karakter Protagonis

Ada 2 jenis karakter dalam film naratif, salah satunya adalah jenis karakter protagonis, atau yang dikenal sebagai karakter baik. Peran karakter protagonis bercerita seputar usahanya untuk mencapai suatu tujuan tertentu, dan untuk mencegah atau menggagalkan perbuatan yang dilakukan karakter antagonis. Cerita film naratif klasik berkonsentrasi pada karakter protagonis. (Castello, 2004).

Adegan yang ditampilkan di layar diibaratkan cermin bagi para penonton untuk melakukan observasi terhadap diri mereka sendiri. Karakter protagonis yang empatis dapat memberikan kesempatan pada penonton untuk melibatkan diri pada konflik yang dialami karakter atau menempatkan diri pada posisi karakter tersebut.

Sedangkan karakter protagonis yang kompleks, terlihat riil, dan dapat beraksi secara tak terduga, dapat menjadi daya tarik simpati para penonton. (Castello, 2004).

Dalam bukunya, *Writing A Screenplay*, Castello (2004) membagi karakter protagonis menjadi dua tipe:

1.) Protagonis aktif

Karakter yang tergolong tipe protagonis aktif adalah karakter yang telah memiliki tujuan sejak awal penampilannya dan aktif mengejar tujuan tersebut sampai terpenuhi. Ciri-ciri karakter protagonis aktif adalah penonton mudah mengetahui apa yang diinginkan oleh karakter, alasan dan motif karakter dalam mencapai tujuannya, dan halangan-halangan yang dihadapi oleh karakter. Film akan bercerita seputar aksi dan usaha karakter untuk mencapai tujuannya. Contoh: dalam *anime* dan *manga* One Piece, karakter protagonis Monkey D. Luffy, memutuskan untuk berlayar ke laut lepas dari pulau kecil tempat ia tinggal untuk menjalani hidup sebagai bajak laut dan menjadi raja bajak laut. (Castello, 2004).

2.) Protagonis pasif

Karakter protagonis pasif berkebalikan dengan karakter protagonis aktif, di mana karakter protagonis pasif tidak memiliki tujuan sejak cerita dimulai. Namun ia akan berubah menjadi protagonis aktif saat ada suatu kejadian tak terduga dan di luar kendali terjadi pada dirinya yang membawanya keluar dari dunia normal ke dunia yang abnormal. (Castello, 2004).

Ada dua tipe karakter protagonis pasif, yaitu *insider*, dan *outsider*. *Insider* adalah karakter yang eksistensinya diterima di masyarakat dunia normal tempat karakter tinggal (zona aman). Contoh: Sam Witwicky dalam film Transformers. Li Shaoran dalam *anime* Cardcaptor Sakura. (Castello, 2004).

Outsider adalah karakter yang eksistensinya tidak diterima di masyarakat dunia normal tempat tinggalnya atau karakter yang mengalami masalah dalam hidupnya, sehingga menimbulkan motif bagi *outsider* untuk melakukan transisi ke

dunia yang abnormal. Contoh *outsider*: Harry Potter dalam film Harry Potter and The Sorcerer's Stone. Nico Robin dalam *anime* dan *manga* One Piece. (Castello, 2004).

2.3.5. Karakter Antagonis

Karakter antagonis memiliki suatu tujuan tertentu layaknya karakter protagonis. Walau demikian, tujuan karakter antagonis berlawanan dengan tujuan karakter protagonis, akibatnya terjadi konflik antar karakter protagonis dan antagonis. Karakter antagonis akan menjadi halangan yang akan dihadapi karakter protagonis, karena tujuan dan motivasi karakter antagonis lebih kuat dan lebih bulat dibandingkan karakter protagonis. (Castello, 2004, hal. 74).

2.4. Anime

Menurut Oxford Dictionaries (2013), definisi dari *anime* adalah film dan animasi televisi Jepang, yang umumnya mengangkat tema *science-fiction*, terkadang mengangkat tema kekerasan dan materi seksual yang eksplisit. *Anime* diperkenalkan di Jepang pada tahun 1960 oleh Osamu Tezuka dan mulai populer sejak tahun 1980. Sedangkan menurut kamus Merriam-Webster 2013, *anime* adalah sebuah gaya animasi yang diperkenalkan oleh Jepang dengan karakter yang bersemangat, dan tema-tema yang tidak biasa atau fantastis, serta memiliki gambar dengan warna yang banyak.



Gambar 2.2. Astro Boy oleh Osamu Tesuka
(<http://www.watchcartoononline.com/astro-boy-2003-episode-50-english-dubbed>)

2.4.1. Perbedaan *Anime* dengan *Manga*

Gaya gambar *anime* dan *manga* sangat mirip secara visual, perbedaannya terletak pada media yang digunakan. Menurut Merriam-Webster (2013), *manga* merupakan buku komik atau novel grafis asal Jepang (media cetak). Definisi lain dari *manga* adalah komik dan kartun yang dicetak dalam bahasa Jepang. *Manga* diterbitkan di Jepang, dan merupakan bagian dari gaya ilustrasi dan gambar Jepang yang pertama kali dikembangkan pada akhir abad 19. Umumnya *manga* mengacu pada komik yang berasal dari Jepang walaupun komik bergaya *manga* sekarang telah banyak diproduksi di luar Jepang (Southgate dan Sparrow, 1996, hal.72). Sedangkan *anime* merupakan animasi televisi. Namun gaya gambar yang digunakan *anime* dan *manga* mirip satu sama lain.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.3. *Anime* pada Zaman Modern
Full Metal Alchemist (2009), Toradora (2008)

2.4.2. *Character Design* dalam Proses Produksi *Anime*

Proses produksi *anime* mirip dengan produksi animasi pada umumnya. Secara keseluruhan, proses produksi *anime* dapat dibagi menjadi tiga tahap, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi, namun ketiga tahapan ini dan proses-proses yang termasuk di dalamnya bisa berbeda tergantung masing-masing studio dan negara. (Yoyogi Animation Gakuin & AIC, 1996).

Character design tergolong dalam tahapan praproduksi di mana *character designer* membuat desain dan cetak biru karakter yang akan berperan dalam film animasi tersebut untuk digunakan oleh animator. (Yoyogi Animation Gakuin & AIC, 1996, hal.7).

2.4.3. Jenis Gaya Gambar Karakter *Anime*

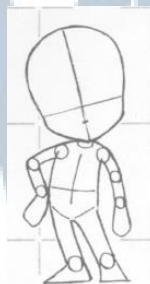
Gaya gambar karakter *anime* hampir tidak ada perbedaan dengan gaya gambar *manga*. Menurut Ozawa (1999), dalam *anime*, terdapat jenis-jenis gaya gambar karakter yang umum dijumpai, yakni:

- 1.) Animasi komikal: gaya gambar karakter animasi komikal memiliki kepala, tangan dan kaki yang besar. Tidak banyak detail anatomi. Lengan terlihat kecil dibandingkan kepala. (Ozawa, 1999).



Gambar 2.4. Gaya Gambar Animasi Komikal

- 2.) *Simple deformed*: memiliki badan kecil dan kepala yang besar. (Ozawa, 1999).



Gambar 2.5. Gaya Gambar Karakter *Simple Deformed*

- 3.) *Bishoujo*: karakter *bishoujo* adalah karakter gadis cantik yang masih muda. Karakter digambarkan dengan pinggang yang langsing, dan memiliki detail anatomi yang jelas. (Ozawa, 1999).



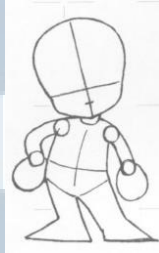
Gambar 2.6. Gaya Gambar Karakter *Bishoujo*

- 4.) *Shoujo manga* : gaya gambar *shoujo manga* adalah gaya gambar untuk *manga* dengan target pembaca kaum perempuan. Karakter *shoujo manga* digambarkan dengan postur tubuh yang sangat langsing dan kaki yang panjang. Untuk karakter perempuan, kepala digambarkan kecil, dan detail anatomi terlihat jelas. Gaya gambar karakter laki-laki mirip dengan karakter perempuan, hanya saja dengan bahu yang lebih lebar. (Ozawa, 1999).



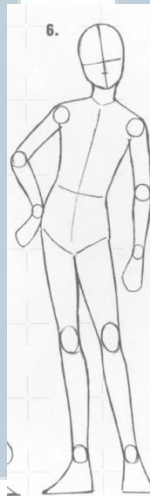
Gambar 2.7. Gaya Gambar Karakter *Shoujo*

- 5.) *Simple deformed* komikal: mirip dengan gaya gambar *simple deformed*, namun terlihat lebih lucu dengan kaki dan tangan yang besar dan lengan yang kecil. (Ozawa, 1999).



Gambar 2.8. Gaya Gambar Karakter *Simple Deformed* Komikal

6.) Realis: proporsi yang digunakan adalah proporsi realistis. (Ozawa, 1999).



Gambar 2.9. Gaya Gambar Karakter Realis

Dalam praktik penggunaannya, pemilihan gaya gambar karakter harus dikaitkan dengan tema dan keperluan dalam cerita *anime* yang sedang dikerjakan. (Ozawa, 1999).

2.4.4. Klasifikasi Karakter Perempuan *Anime*

Secara sederhana, pembagian jenis gaya gambar karakter perempuan dapat diklasifikasikan lagi menjadi tiga, yaitu *exaggerated* atau gaya gambar yang dilebih-lebihkan, simpel, dan realistis. (Ozawa, 1999).

1.) *Exaggerated* tipe A: merupakan campuran dari genre *Takarazuka* (sebuah pertunjukkan teater dengan anggota perempuan di Jepang), dan *gakuen* (kehidupan sekolah). Ciri khas karakter tipe ini adalah mata, gaya rambut,

aksesoris-aksesoris, pakaian, dan proporsi tubuh yang dilebih-lebihkan. (Ozawa, 1999).



Gambar 2.10. *Exaggerated Tipe A*

- 2.) *Exaggerated* tipe B: karakter ini tersenyum hampir di setiap adegan, dan memiliki sifat yang ramah. Karakter terlihat ceria, dan lemah lembut. Gaya rambut karakter digambar secara berlebihan, dan memakai pakaian etnik. (Ozawa, 1999).



Gambar 2.11. *Exaggerated Tipe B*

- 3.) *Shoujo manga*: karakter tidak memiliki emosi, namun memiliki harapan dan kemauan yang kuat, sifat yang lemah lembut, dan tidak banyak berbicara. (Ozawa, 1999).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.12. *Shoujo Manga*

- 4.) *Game genre*: karakter yang lemah lembut, dan tidak banyak berbicara. Ciri khasnya adalah mata yang besar, mulut yang kecil, dan kontur wajah yang tidak digambarkan secara detail. (Ozawa, 1999).



Gambar 2.13. *Game Genre*

- 5.) Sederhana tipe A perempuan: tipe karakter perempuan ini secara visual hampir tidak ada perbedaan jenis kelamin dengan laki-laki, namun pakaian karakter digambarkan agar menonjolkan sisi feminin karakter tersebut. (Ozawa, 1999).



Gambar 2.14. Sederhana Tipe A

6.) Sederhana tipe B perempuan: banyak digunakan untuk cerita kehidupan sekolah, sehingga karakter ini lebih sering terlihat menggunakan seragam sekolah yang tetap terlihat modis. Karakter ini memiliki postur tubuh yang langsing dan ramping. (Ozawa, 1999).



Gambar 2.15. Sederhana tipe B

2.5. Budaya dan Orang Jepang

Jepang adalah salah satu negara yang kaya akan kebudayaan aslinya yang unik. Kebudayaan Jepang tersebut telah menarik perhatian masyarakat dunia untuk mempelajari dan ikut terlibat dalam kebudayaan Jepang itu sendiri.

2.5.1. Seragam Sekolah Khas Jepang

Salah satu bagian kebudayaan Jepang yang sering dijumpai di gaya gambar *manga*, *anime*, dan film Jepang adalah seragam sekolah khas Jepang. Seragam sekolah khas Jepang memiliki desain dan ciri khas yang melambangkan kebudayaan Jepang. (Miccostumes, 2011).

Seragam sekolah menunjukkan identitas murid yang memakainya. Di sekolah-sekolah di berbagai negara, baju seragam pada umumnya dibagi menjadi dua jenis, yaitu seragam bergaya barat dan pakaian untuk olahraga. Tetapi seragam sekolah Jepang merupakan suatu kebudayaan yang unik dan memiliki sejarah tersendiri. (Miccostumes, 2011).

Seragam sekolah menyetarakan derajat ekonomi para murid, sehingga para murid yang mengalami kesulitan kondisi keuangan tidak perlu merasa malu karena pakaian yang jelek, dan murid kalangan atas tidak menyombongkan pakaian-pakaian mewahnya. (Miccostumes, 2011).

Jepang memiliki busana khas yang dikenal dengan *kimono*. *Kimono* digunakan hampir oleh seluruh masyarakat Jepang, tidak terkecuali murid perempuan pada masa itu (sebelum periode *Taisho*). Memasuki periode *Taisho*, budaya demokratik menggeser *kimono* sebagai busana utama di Jepang. Pada masa Perang Dunia II, dengan alasan propaganda militer, para murid di Jepang harus mengenakan seragam militer nasional Jepang. (Miccostumes, 2011).

Pada periode *postwar*, terjadi ketidakseragaman terhadap seragam sekolah di Jepang. Saat itu, seragam sekolah yang ada di Jepang antara lain pakaian nasional, kimono, pakaian bergaya barat, seragam militer kuno Jepang, dan seragam militer Amerika Serikat. Tahun 1947, dikeluarkan peraturan pendidikan mengenai seragam sekolah di Jepang yang mengatur jenis seragam, yaitu seragam pelaut untuk perempuan, dan *tsume-eri* untuk laki-laki. (Miccostumes, 2011).

Seragam sekolah untuk perempuan di Jepang didesain menurut seragam pelaut Inggris sekitar tahun 1850. Namun pada tahun 1846, seorang pelaut mengubah seragamnya menjadi pakaian untuk anak-anak dan mengirimkannya ke Pangeran Edward. Setelah itu, sebuah desain pakaian yang bertema seragam pelaut dirilis dan dijual di industri pakaian dan menjadi sebuah tren pakaian anak-anak kalangan menengah atas. Pakaian tersebut dikenal dengan nama *Middy Blouse*. Kemudian *Middy Blouse* kembali didesain dan diperbaharui agar dapat menjangkau

kalangan menengah ke bawah dan dinikmati oleh seluruh rakyat Inggris. (Miccostumes, 2011).



Gambar 2.16. *Middy Blouse* Tahun 1850
(thevintagetraveler.wordpress.com/2011/07/06/the-middy-from-function-to-fashion/)

Seragam pelaut mulai memasuki Jepang semenjak awal abad 20, tetapi seragam pelaut tersebut hanya digunakan di universitas. Tahun 1921, Elizabeth Lee, seorang rektor *Fukuoka Jo Gakuin University* mengaplikasikan seragam pelaut tersebut sebagai seragam perempuan sekolah *Heian Jo Gakuin*. Menurut Lee, yang pada masa itu telah mengikuti program pertukaran pelajar ke Inggris, seragam sekolah model pelaut lebih mudah dikenakan dibandingkan dengan *kimono* yang dianggap sulit untuk dikenakan dan dilepas. *Kimono* juga menyulitkan dan menghambat para murid perempuan untuk bergerak dan beraktivitas. Seragam sekolah model pelaut didesain berdasarkan seragam angkatan laut Kerajaan Inggris saat itu. (Miccostumes, 2011).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.17. Seragam Angkatan Laut Inggris pada Abad 19
(<http://www.gs.uwclub.net/Pinafore01.jpg>)



Gambar 2.18. Seragam Sekolah Model Pelaut untuk Perempuan di Jepang
(http://thumbnail.image.rakuten.co.jp/s/?@0_mall/auc-cosmate/cabinet/img05/wcs-21-1.jpg)

Seragam sekolah model pelaut dikenakan sebagai seragam Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA), dan terkadang juga dikenakan sebagai seragam Sekolah Dasar (SD). Setiap sekolah di Jepang memiliki desain seragam sekolah masing-masing yang mengacu pada desain seragam pelaut. (Miccostumes, 2011).

Seragam sekolah Jepang tidak hanya menunjukkan wibawa sekolah, tetapi juga sebagai lambang estetika dan budaya perempuan Jepang. Mayoritas murid perempuan Jepang bangga terhadap seragam sekolahnya, sehingga seragam sekolah menjadi pakaian sehari-hari murid perempuan Jepang. Mengenakan seragam

sekolah untuk aktivitas sehari-hari merupakan hal yang wajar bagi murid perempuan Jepang. (Miccostumes, 2011).

2.5.2. Desain dan Elemen Seragam Sekolah Perempuan khas Jepang.

Murid perempuan Jepang menganggap seragam sekolah adalah bagian dari mode, dan menunjukkan identitas sosial sebagai murid sekolah. Identitas sosial dan kebersamaan masyarakat Jepang tergolong kuat dibandingkan dengan masyarakat negara lain. Maka dari itu, murid perempuan Jepang mengekspresikan diri mereka dengan seragam sekolah. Ekspresi diri tersebut ditunjukkan melalui desain, aksesoris, dan bahan seragam mereka. Sekolah-sekolah di Jepang mengizinkan muridnya untuk berekspresi dan melakukan perubahan pada seragam sekolahnya, asalkan masih berada dalam batas yang diizinkan oleh peraturan sekolah. (Miccostumes, 2011).

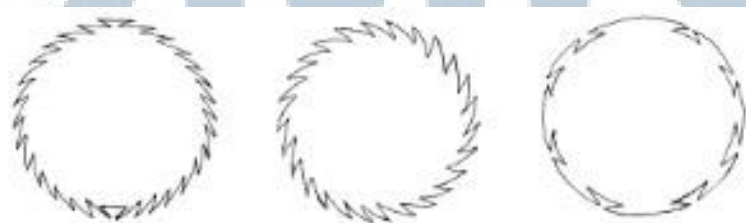
Desain seragam sekolah untuk perempuan didominasi oleh desain seragam pelaut. Ciri khas seragam sekolah Jepang untuk perempuan adalah *v-neck*, manset yang longgar, dan blus yang sedikit ketat (beberapa model memiliki kancing di depan yang memudahkan pemakaian dan pelepasannya). (Miccostumes, 2011).

Elemen seragam sekolah perempuan Jepang terdiri dari blus dan rok yang berlipit, dengan warna dominan *navy blue*. Pada bagian kerah blus terdapat kerah model pelaut yang dijumpai di seragam pelaut Inggris. Desain seragam sekolah Jepang bervariasi tergantung musim yang sedang berlangsung (panjang lengan dan kain bahan disesuaikan dengan musim). Umumnya, ada dua jenis seragam sekolah Jepang, yaitu pada musim panas, kain bahan yang digunakan lebih tipis dibandingkan musim dingin. Saat musim dingin, murid perempuan Jepang

menggunakan blus lengan panjang yang terkadang dikombinasikan dengan *blazer*. (Miccostumes, 2011).

Bagian depan dari blus terdapat dasi berbentuk pita yang diikatkan di bagian kerah, yang dapat ditambahkan dengan aksesoris lainnya seperti *neckties*, *bolo tie*, dan *neckerchief* atau *scarf*. Warna dasi yang umum digunakan adalah *navy blue*, putih, abu-abu, hijau muda, merah, dan hitam. (Miccostumes, 2011).

Desain rok seragam sekolah Jepang berlipit-lipit dan memiliki panjang yang berbeda-beda. Lipitan pada rok dapat dibagi menjadi 3 jenis, lipitan dalam, lipitan luar, dan lipitan yang saling berselang-seling. Rok seringkali dipadankan dengan kaus kaki, *stocking* nilon atau sutera yang setinggi lutut, setinggi paha (*knee-high stocking*), atau yang menutup kaki, terutama pada musim dingin. Perpaduan rok dengan *stocking* menonjolkan kesan modis dan daya tarik seorang perempuan. Panjang rok merupakan masalah penting di Jepang, karena semakin panjang rok yang digunakan, perempuan yang mengenakannya akan semakin terlihat seperti anak nakal atau berandal, dan sebaliknya, perempuan yang mengenakan rok pendek, akan terlihat sebagai perempuan baik-baik atau rumahan. (Miccostumes, 2011).



Gambar 2.19. Tipe Rok Seragam Sekolah Perempuan Jepang
(www.miccostumes.com/blog/japanese-school-uniformspart3-patterns-and-accessories/#.UVUiZxzI1yL)

2.5.3. Karakteristik Fisik Orang Jepang

Pada tahun 2005, Perdana Menteri Jepang Taro Aso memberikan julukan “satu negara, satu peradaban, satu bahasa, satu budaya, dan satu ras” kepada negara Jepang. Warga negara Jepang asli memiliki ciri khas baik fisik dan kepribadian yang membedakannya dari orang-orang di negara lain. (Hays, 2009).

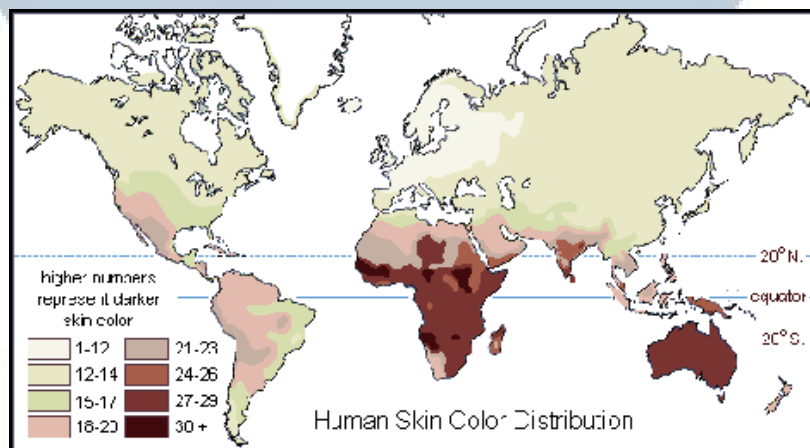
Hays, dalam artikelnya “*Japanese People, Race, Ear Wax, and Physical Characteristics*” (2009), mengatakan bahwa berdasarkan pendataan yang dilakukan kepada 7.000 orang pada tahun 2008, secara genetik, orang Jepang terbagi menjadi dua tipe genetik dasar, yaitu orang asli Okinawa dan pulau Ryukyu, dan orang asli dari bagian lainnya di Jepang. Perbedaan yang mendasar dari kedua tipe ini adalah ketebalan rambut.

Orang Asia, rata-rata memiliki penampilan fisik yang lebih kurus dan lebih pendek dibandingkan orang barat. Orang Jepang merupakan bagian dari ras Asia, dan ras Asia merupakan hasil genetik dari dua garis keturunan, yakni Asia Selatan seperti Vietnam, Malaysia, dan campuran Asia Utara seperti Korea, Tibet, dan Siberia. (Hays, 2009).

Orang Asia memiliki rambut yang lurus, dan mata serta rambut yang berwarna gelap. Dibandingkan orang Barat, orang Asia memiliki rambut tubuh dan rambut wajah yang lebih sedikit, wajah yang lebih rata, hidung yang lebih kecil, dan tulang pipi yang lebih lebar. (Hays, 2009).

Orang-orang Asia bagian utara cenderung memiliki kulit yang lebih tipis dan ringan, dan mata yang lebih sipit dibanding orang-orang Asia bagian selatan. Sinar matahari yang menyinari negara-negara Asia bagian utara lebih lemah

intensitasnya dibandingkan sinar matahari di negara-negara Asia bagian selatan. Warna kulit yang lebih cerah atau pucat merupakan bentuk adaptasi kulit terhadap intensitas sinar matahari yang lebih lemah, sedangkan warna kulit yang gelap merupakan adaptasi kulit terhadap intensitas sinar matahari yang kuat. Orang-orang yang tinggal di negara bagian utara dengan intensitas sinar matahari yang rendah akan cenderung memiliki warna kulit yang lebih pucat dan cerah dibanding orang-orang yang tinggal di negara-negara bagian selatan. Apabila dibandingkan, maka warna kulit orang Asia yang cerah akan cenderung lebih kuning daripada warna kulit orang barat. (Hays, 2009).



Gambar 2.20. Distribusi Warna Kulit Manusia di Berbagai Negara
(http://factsanddetails.com/media/2/20080224-map_of_skin_color_distribution.gif)

2.6. *Trench Coat* sebagai Mode

Dalam sebuah artikel di situs www.fashionencyclopedia.com, dijelaskan bahwa *trench coat* adalah jenis pakaian tahan air asal Inggris yang diadaptasi dari pakaian militer, dan mulai populer setelah Perang Dunia I (1914-1918). *Trench coat* digunakan sebagai pakaian luar dan terbuat dari *gabardine*.

Gabardine pertama kali dikembangkan oleh Thomas Burberry (1835-1926). *Gabardine* terbuat dari material wool spesial yang diproses secara kimia, dan

hasilnya adalah kain yang kuat, tahan hujan, anti kusut, tahan cuaca, namun tetap memiliki pori-pori sehingga nyaman untuk digunakan. Jaket pertama dari bahan *gabardine* digunakan pada Perang Boer (Inggris lawan Belanda) di Afrika Selatan tahun 1899, dan disebut dengan nama *Burberry*. (*Trench Coat*, 2013).

Menurut Schneider (2012) dalam artikel *Trench Coat Guide*, *trench coat* memiliki ciri khas kancing dua baris dengan jumlah empat buah, bagian pundak yang lebih tebal, memiliki sabuk, kantong yang ditutup dengan kancing, dan terkadang memiliki tali pengikat berkancing di bagian bahu. Warna *trench coat* umumnya cenderung warna kuning kecoklatan dan biru laut, atau menyerupai warna pasir dan batu. Seiring perkembangan zaman, desain dan warna *trench coat* semakin bervariasi, namun masih mempertahankan desain dan elemen *trench coat* klasik. (Schneider, 2012).



Gambar 2.21. *Trench Coat*

(www.thegloss.com/2009/02/21/odds-and-ends/burberry-rosebank-cotton-trench-coat/ dan http://cdn11.my-wardrobe.com/images/products/6/7/679356/m1_679356.jpg)

2.7. Polisi

Menurut Merriam-Webster (2013), polisi didefinisikan sebagai sebuah organisasi internal atau unit politik yang berkerja khusus di bawah pemerintah untuk kepentingan kenyamanan dan keamanan bersama.

2.7.1. Pangkat di Kepolisian

Dalam sebuah lembaga kepolisian, ada sistem pangkat yang membedakan para anggotanya berdasarkan pengalaman dan kemampuan. Menurut sebuah situs kepolisian resmi negara Inggris, pangkat tersebut dimulai dari yang paling rendah, *Police Constable*, sampai yang tertinggi, *Chief Constable*. Urutan pangkat tersebut adalah *Police Constable*, *Sergeant*, *Inspector*, *Chief Inspector*, *Superintendent*, *Chief Superintendent*, *Assistant Chief Constable*, *Deputy Chief Constable*, dan *Chief Constable*. (PoliceUK.com, 2011).

UK Police Rank Structure		
	1485	Police Constable
	1485	Sergeant
		Inspector
		Chief Inspector
		Superintendent
		Chief Superintendent
		Assistant Chief Constable
		Deputy Chief Constable
		Chief Constable

Gambar 2.22. Urutan Pangkat Kepolisian Inggris
(http://www.policeuk.com/police_ranks.php)

2.7.2. Seragam Kepolisian

Seragam yang dikenakan oleh anggota kepolisian bertujuan untuk memudahkan masyarakat untuk meminta bantuan kepada polisi ketika dibutuhkan. Jika polisi tidak mengenakan seragam yang menunjukkan identitasnya sebagai seorang polisi, maka masyarakat akan mengalami kesulitan untuk membedakan antara polisi dan yang bukan polisi. (BBC News, 2000).

Menurut BBC News dalam artikel *“The Police Uniform Blues?”* (2000), polisi harus menjadi figur publik yang mudah didekati oleh masyarakat yang membutuhkan mereka. Penampilan polisi tidak boleh mengintimidasi dan membuat masyarakat takut untuk mendekati mereka. Contoh, penggunaan *body armor* dan persenjataan lengkap pada polisi akan memberikan perlindungan dan keuntungan bagi polisi tersebut, namun menurut Martin Skinner, seorang psikolog sosial dari Warwick University mengatakan bahwa perlengkapan tersebut akan memberikan jarak yang semakin jauh antar masyarakat dan polisi. Dengan borgol, tongkat, dan persenjataan yang terlihat secara mencolok akan membuat polisi terlihat seperti layaknya tentara dan semakin sulit didekati masyarakat. (BBC News, 2000).

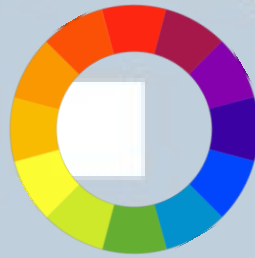
Jika polisi mengenakan seragam yang memiliki konotasi dengan hal-hal militer, masyarakat akan melihat mereka sebagai paramiliter yang turun ke jalan. Seorang petinggi kepolisian, *Chief Sup Gammon*, mengatakan bahwa seragam polisi harus didesain sedemikian rupa agar masyarakat mudah mengenali petugas polisi dari kejauhan. Desain tersebut misalnya dapat berupa warna seragam yang berbeda dari pakaian-pakaian yang dikenakan orang pada umumnya, seperti warna *flourescent* yang digunakan oleh pesepeda dan polisi lalu lintas. (BBC News, 2000).

Topi polisi menjadi salah satu elemen yang sering dijumpai pada polisi. Sejak diperkenalkan pada awal 1863, topi yang terinspirasi dari desain topi militer tersebut membuat polisi di Inggris dikenal di seluruh dunia. Topi ini membawa keuntungan sekaligus kerugian bagi polisi. Keuntungannya, masyarakat dapat mengenali polisi dan memudahkan mereka untuk meminta bantuan. Kerugiannya, para pelaku kriminal dengan mudah mengetahui apabila polisi datang, bahkan dari jarak yang jauh sekalipun. (BBC News, 2000).

2.8. Teori Warna

Berbicara tentang teori warna, berarti berbicara tentang *color wheel*. *Color wheel* merupakan roda warna yang dibagi menjadi dua belas bagian yang terdiri dari warna primer, sekunder, dan tersier dengan *shade* dan *tint* masing-masing warna. Dengan tiga warna dasar yang membentuk *color wheel*, warna merah terletak di atas dan membentuk bidang segitiga dengan kedua warna lainnya, yaitu kuning dan biru. Tiga warna sekunder terletak di antara dua warna primer yang juga membentuk segitiga. Sisa *color wheel* diisi oleh warna tersier yang merupakan hasil kombinasi warna primer dan sekunder. *Color wheel* bertujuan untuk membantu visualisasi keseimbangan dan harmoni warna. (Sutton dan Whelan, 2008).

Color scheme yang efektif akan membuat sebuah desain poster terlihat lebih menarik perhatian, membuat ruangan terlihat lebih hangat dan nyaman, dan lain sebagainya. Untuk mengerti aplikasi warna dalam *color scheme*, seorang desainer harus mengerti terlebih dahulu prinsip dasar dalam warna. (Sutton dan Whelan, 2008).



Gambar 2.23. *Color Wheel*
(cdn1.1stwebdesigner.com/wp-content/uploads/2011/10/Color-Wheel.png)

Warna primer, sekunder, dan tersier masing-masing merupakan warna dengan tingkat saturasi maksimal, artinya, tidak ada kombinasi dengan warna hitam, putih, atau abu-abu. Setiap warna dideskripsikan dengan *value* atau tingkat kecerahan dan kegelapan sebuah warna, atau kadar relatif hitam dan putih di suatu warna. Penambahan warna putih membuat warna terlihat lebih terang atau dikenal dengan *tint*. Penambahan warna hitam membuat warna terlihat lebih gelap atau dikenal dengan *shades*. (Sutton dan Whelan, 2008).

2.8.1. *Color Schemes Dasar*

Efek warna tidak hanya ditentukan oleh satu warna, melainkan ditentukan oleh beberapa faktor, yaitu cahaya, warna-warna di sekitar, atau sudut pandang orang yang melihat warna tersebut. Sutton dan Whelan (2008), mengatakan dalam bukunya, *Color Harmony*, ada sepuluh *color scheme* dasar, antara lain:

- 1.) *Achromatic scheme*: hanya menggunakan hitam, putih, dan abu-abu.
- 2.) *Analogous scheme*: menggunakan warna yang bersebelahan, baik dari *tint*, dan *shades* dari *color wheel*.
- 3.) *Clash scheme*: kombinasi suatu warna dengan warna yang bersebelahan dengan warna komplementer tersebut.

- 4.) *Complementary scheme*: menggunakan warna komplementer.
- 5.) *Monochromatic scheme*: kombinasi satu warna dengan *tint* dan *shades* warna tersebut.
- 6.) *Neutral scheme*: warna yang sudah dinetralisir dengan menambahkan warna komplementer atau hitam.
- 7.) *Split complementary scheme*: terdiri dari suatu warna dan dua warna yang berada tepat di sebelah komplementer warna tersebut.
- 8.) *Primary scheme*: kombinasi warna dasar, merah, biru, dan kuning.
- 9.) *Secondary scheme*: kombinasi warna sekunder, hijau, ungu, dan orange.
- 10.) *Tertiary triad scheme*: kombinasi warna tersier yang berbentuk segitiga di *color wheel*.

2.8.2. Classic Color Scheme

Sesuai dengan namanya, *classic color scheme* menghasilkan suasana dan kesan klasik atau kuno. Kombinasi warna klasik melambangkan kekuatan dan kekuasaan. Warna *royal blue* adalah warna utama dari *classic color scheme* yang tetap menonjol walau dikombinasikan dengan warna lain. (Sutton dan Whelan, 2008).



Gambar 2.24. Vas Antik *Blue and White Dragon Moonflask*
(www.sunrise-art.com/sunriseartgallery/a-rare-blue-and-white-dragon-moonflask-q0004.html)



Gambar 2.25. Warna Dominan *Classic Color Scheme, Royal Blue*

Arti dari kombinasi warna klasik adalah kebenaran, tanggung jawab, dan kepercayaan. Warna *royal blue* membangkitkan rasa kontinuitas, stabilitas, dan kekuatan (apabila dikombinasikan dengan warna *split complementary*, merah – jingga dan kuning – jingga). (Sutton dan Whelan, 2008).

2.8.3. Psikologi Warna

1.) Biru

Warna biru adalah warna yang menenangkan. Melihat warna biru dapat menurunkan tekanan darah sementara, memperlambat detak jantung dan pernafasan seseorang. Beberapa kebudayaan menganggap warna biru adalah warna yang paling protektif, misal pintu dengan warna biru dapat menolak roh jahat, dan langit-langit rumah yang berwarna biru dapat mengusir hantu. (Sutton dan Whelan, 2008).

Navy blue melambangkan kesetiaan, dan kepercayaan. Warna *navy blue* sangat cocok untuk mengekspresikan ketulusan. Aplikasi warna *navy blue* di seragam polisi dan militer memberikan kesan hormat, integritas, dan ketaatan. Selain itu kaum laki-laki mayoritas menyukai warna biru. Warna biru yang lebih gelap memberikan kesan status sosial yang tinggi, stabilitas, dan kehormatan, contohnya adalah istilah “darah biru” yang diberikan kepada para kaum bangsawan di negara Spanyol. (Sutton dan Whelan, 2008).

2.) Putih

Warna putih adalah warna yang populer digunakan di gaun pengantin, karena melambangkan kesucian, kemurnian, kebaikan, dan kesetiaan. Istilah “*white knight*” atau “ksatria putih” adalah istilah yang menunjukkan bahwa warna putih mengandung arti kebenaran. Contoh lainnya adalah dalam film-film lama, karakter baik/ protagonis memakai topi warna putih, sedangkan tokoh antagonis/ jahat memakai topi berwarna hitam. Aplikasi warna putih pada pakaian melambangkan kelas ekonomi yang tinggi. (Sutton dan Whelan, 2008).

3.) Hitam

Dari semua warna, hitam merupakan warna yang paling kuat. Warna hitam sering diasosiasikan dengan misteri, kematian, dan kegelapan. Ada kepercayaan bahwa seseorang akan mendapat kesialan apabila ia melihat kucing hitam lewat di hadapannya. Aplikasi warna hitam sering ditemui pada seragam *bodyguard* dan FBI yang memberikan kesan intimidasi. Penggunaan warna hitam yang berlebihan membuat penampilan menjadi agresif. Selain itu, warna hitam juga berarti serius, konservatif, dan bermartabat. (Sutton dan Whelan, 2008).