

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Animasi**

*Animation* atau animasi merupakan sebuah perubahan visual dalam sepanjang waktu, animasi tersendiri berasal dari bahasa latin yaitu *anima* dengan arti jiwa, hidup, dan bersemangat. Dalam bahasa Yunani kuno animasi adalah *animo* dengan arti sebuah hasrat, keinginan atau minat masyarakat kuno mengartikan *anismisme*, adalah kepercayaan bahwa sebuah benda mempunyai jiwa (hidup).

Mayer dan Moreno (2002) mengatakan bahwa “Animasi memiliki 3 fitur yaitu gambar yang merupakan animasi sebuah penggambaran, gerakan animasi menggambarkan sebuah gerakan dan simulasi terdiri atas objek-objek yang dibuat dengan teknik gambar atau metode simulasi lain.”

Menurut Beiman (2013) bahwa “Animasi sama dengan ‘Menanamkan Kehidupan’, dimana benda-benda yang tidak bernyawa di dunia nyata dapat hidup dalam imajinasi dan menjadi sebuah *symbol* atau sebuah tokoh.”

##### **2.1.1. Animasi Dua Dimensi**

Gunawan (2019) menyatakan, animasi dua dimensi adalah animasi yang telah dibuat dengan secara manual atau tradisional dan digital. Di era dahulu untuk membuat animasi tradisional diharuskan menggunakan kertas untuk awal gambar objek yang akan dijadikan sebuah animasi dua dimensi dan di scan lalu pindahkan ke komputer. Untuk di era sekarang sudah banyak sekali aplikasi

dalam komputer untuk membuat animasi dua dimensi dan lebih cepat untuk proses pembuatan animasi.



Gambar 2. 1 Sketch dua dimensi animasi Klaus.

(Sumber: beforesandafter.com)

### **2.1.2. *Limited Animation***

*Limited animation* merupakan salah satu animasi dua dimensi yang membatasi penggerakan tokoh dalam sebuah cerita sehingga tidak terlalu halus untuk penggerakannya. Freeman (2015) menyatakan, "Teknik *full animation* dari studio Disney telah memakan tenaga, pikiran, dan waktu. Saat generasi baru telah muncul banyak sekali animator menggunakan teknik *limited animation* untuk mempercepat produksi animasi dan mengurangi biaya penggunaan bagian secara terulang."

## **2.2. Perancangan Tokoh**

Menurut Freeman (2015), perancangan tokoh merupakan proses pembuatan tokoh dengan adanya referensi-referensi atau riset untuk membuat sebuah tokoh dalam film animasi, perancangan tokoh sangat mempengaruhi film dari segi gerakan, sifat, dan pembentukan tokoh. Untuk membuat tokoh membutuhkan proses waktu

lama dan revisi agar tokoh tersebut sesuai dengan alur cerita yang dirancang film tersebut.



Gambar 2.2. 2 tokoh animasi UP (2009).

(Sumber: livlily.blogspot.com)

### **2.2.1. *Three-Dimensional Character***

Menurut Krawczyk dan Novak (2006), “Tokoh yang menarik harus memiliki latar belakang untuk mendukung tokoh tersebut dimana penyusunan asal-usul tokoh sangat penting untuk menunjang tokoh tersebut dalam sebuah film.” Untuk penyusunan tokoh, sangatlah penting untuk menyusun rangka guna menopang sang tokoh tersebut. Seperti contoh, disaat merancang atau membuat tokoh dari segi yang bersifat ceria atau pemurung, hal yang harus dipertimbangkan salah satunya adalah latar belakang sang tokoh tersebut ceria atau pemurung.

Untuk penyusunan tokoh disebut sebagai *three-dimensional character* yang terdiri dari tiga aspek utama yaitu aspek fisiologis, aspek psikologis, dan aspek sosiologis.

## 1. Fisiologis

Aspek fisiologis digunakan penginterpretasian tokoh berdasarkan tampilan fisiknya. Fisiologis terdiri dari jenis kelamin, usia, tinggi dan berat badan, warna rambut, mata, kulit, postur, penampilan, kecacatan, dan sifat dari seseorang atau tokoh. Menurut Bancroft (2006), “Untuk mendapatkan visual tokoh yang menarik, desain tokoh dapat menggunakan objek dasar geometri untuk menyusun tokoh. Penggunaan bentuk tubuh dalam tokoh tersebut akan membuat penonton lebih mudah untuk mengidentifikasi dan mengingat tokoh dari film karena bentuk yang sederhana.”

## 2. Sosiologis

Sosiologis dari sebuah tokoh yang memiliki aspek penting untuk di pelajari, berguna untuk mengetahui tokoh secara lebih dalam. Sheldon, dari Big Bang Theory (2007) menyatakan, lingkungan merupakan salah satu faktor yang penting dalam pembentukan tokoh, karena sebuah lingkungan merupakan tempat dimana tokoh tersebut tumbuh dan melakukan kegiatan hingga sekarang. Contoh faktor lain seperti keluarga yang memberikan contoh kepada tokoh lainnya yang akan mempengaruhi sifat atau kehidupan sang tokoh tersebut. Misalnya kehidupan seorang anak di keluarga penuh kasih sayang dan sedang kan keluarga yang tidak lengkap penuh dengan masalah, bisa mencari alternatif untuk mencari kasih sayang tersebut.

Menurut Krawczyk dan Novak (2008), sosiologis memiliki beberapa faktor penting, yakni :

- a. Faktor keluarga, dimana faktor tersebut menentukan pandangan tokoh mengenai pernikahan
- b. Faktor Ekonomi, faktor tersebut mempengaruhi kelas sosial tokoh, cara pandang tokoh, dan menentukan bagaimana kehidupan tokoh dengan kelas sosialnya.
- c. Faktor kerja, bila tokoh memiliki pekerjaan maka harus dipikirkan bagaimana perasaan tokoh terhadap pekerjaannya.
- d. Faktor agama, agama akan mempengaruhi bagaimana tokoh berperilaku taat kepada Tuhannya dan berperilaku baik.
- e. Faktor ras, ras dapat menentukan bagaimana sang tokoh berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya maupun di sekolah, kantor, tempat bermain, dan rumah. Tokoh bisa saja dihadapkan dengan lingkungan yang memiliki berbagai macam ras atau lingkungan yang tertutup hanya memiliki satu ras saja.
- f. Faktor politik, setiap tokoh memiliki pilihan politik tertentu dan perancang tokoh perlu memahami lebih mengenai pilihan politik tersebut.
- g. Faktor status pernikahan, status tersebut menentukan pandangan tokoh mengenai pernikahan.

### 3. Psikologis

Dalam tokoh memiliki psikologis yang merupakan sebuah tahap terakhir dalam perancangan tokoh *three dimensional character*, untuk penggabungan latar belakang tokoh mulai dari fisik hingga kehidupan sosial yang akan menciptakan bagaimana perilaku sang tokoh. Sheldon (2004) menjelaskan, “Untuk memahami sebuah tokoh, seorang perancang harus membangun relasi dengan tokoh, karena hanya perancang tokoh yang dapat lebih memahami tokoh dari berbagai sisi, seperti ada kekurangan, kelebihan, emosi, hingga cara tokoh menanggapi kejadian yang ada disekitarnya baik dalam menyenangkan atau menyedihkan.”

Salah satu pemicu tokoh untuk melakukan aksi adalah emosional dan seorang tokoh perlu mempelajari mengenai emosi yang akan diaplikasikan pada tokoh yang diciptakan. Krawezky dan Novak (2007) menyatakan, “Dari psikologis tokoh perancangan dapat menilai dan mengamati bagaimana sang tokoh bereaksi pada sebuah aksi. Karena kenyataannya, tidak ada orang yang akan bereaksi pada satu hal, setiap orang memiliki reaksi yang berbeda-beda meskipun dihadapkan pada masalah yang sama karena kepribadiannya yang berbeda.”

Contoh dalam perilaku atau kondisi dari tokoh, bila memiliki kejadian yang tidak terduga dalam kesehariannya. Dalam suatu cerita, tokoh tersebut sedang berada dalam perjalanan pulang kerumah dengan jalanan yang macet total dan ada saja kejadian yang tidak terduga seperti menabrak bagian belakang motor atau mobil. Hal tersebut membuat sang tokoh memiliki reaksi

yang dihasilkan dari tokoh tersebut, bisa berbeda pula tergantung dengan kondisi pribadinya. Apabila tokoh tersebut marah atau emosi sang tokoh akan memberontak tetapi bisa saja menunjukkan emosi yang berbeda, bisa sang tokoh sabar atau marah.

Kutipan di atas menjelaskan cerita bagaimana seorang tokoh yang mendapatkan hal yang tidak terduga membuat dirinya marah atau emosi. Emosi tersebut merupakan salah satu pemicu tokoh untuk melakukan sebuah aksi, dan seorang perancang tokoh perlu mempelajari mengenai emosi yang akan diaplikasikan pada tokoh yang diciptakan.

Psikologi tokoh juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

- a. Faktor Keyakinan, faktor tersebut dapat mempengaruhi pilihan tokoh melalui kepercayaan yang dimilikinya.
- b. Faktor Sikap, sikap tokoh dapat ditunjukkan melalui pandangan dalam kehidupannya.
- c. Faktor Watak, watak dapat menunjukkan bagaimana sang tokoh berinteraksi dengan lingkungan dan bagaimana tanggapan yang diberikan oleh tokoh tersebut.
- d. Faktor Emosional, emosional menentukan emosi tokoh saat berada di lingkungan sekitarnya, atau tokoh bertemu dengan tokoh lainnya.
- e. Ekstrovert atau Introvert, tokoh yang diciptakan bisa saja suka bergaul atau memilih untuk sendiri saja.

### 2.3. Hirarki Tokoh

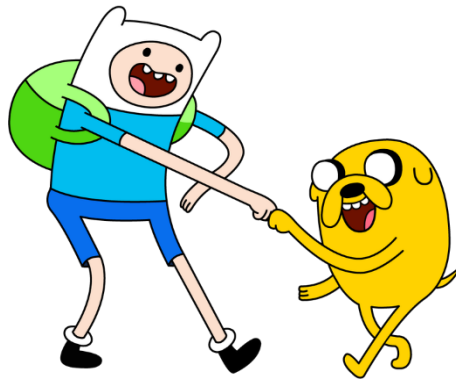
Untuk perancangan tokoh kita tidak hanya fokus ke latar belakang tokoh, untuk visual juga dengan cara sebuah tokoh membawa diri mereka dengan tampilan mereka yang dapat *feel* atau makna untuk membantu para penonton melihat dari sisi sifat dan kepribadian pada tokoh tersebut. Berdasarkan dari buku “*Creating Character with Personality*” dari karya Tom Bancroft (2006), di dunia perancangan tokoh hirarki mengacu pada tingkat kesulitan sebuah tokoh, kriteria tokoh dan peran tokoh dalam cerita atau animasi.

Ada beberapa jenis-jenis tokoh yang berdasarkan hirarkinya dari buku “*Creating Character with Personality*” karya Tom Bancroft:

1. *Iconic*

Jenis tokoh *iconic* dapat digambarkan dengan teknik yang sederhana dengan ciri khas yang tidak begitu ekspresif dan biasanya sebuah tokoh dengan jenis ini ada ciri khas dengan mata yang bulat seperti pola bola yang tanpa ada pupil mata, dengan contoh tokoh dari animasi *Adventure Time* (2010).





Gambar 2.3. 1 Tokoh animasi Adventure Time.

<https://www.indiewire.com/2017/02/adventure-time-ending-cartoon-network-1201785332/>

## 2. *Simple*

Tokoh jenis *simple* memiliki ciri yang tidak jauh beda dengan tokoh *iconic*, untuk tokoh *simple* memiliki raut wajah yang lebih ekspresif dengan tokoh jenis *simple* digunakan untuk animasi pada TV dan *Webs* dengan contoh tokoh pada film animasi *Gumball* (2011).



Gambar 2.3. 2 Tokoh animasi Gumball.

<https://www.deviantart.com/waniramirez>

### 3. *Broad*

Tokoh jenis *broad* adalah sebuah tokoh yang dirancang dengan desain khusus untuk di animasi dalam genre komedi atau lucu yang bertipe realis, tokoh *broad* biasanya memiliki khas mulut besar dan mata besar untuk menunjukkan ekspresi yang berlebihan dengan tingkah lakunya dalam animasi dengan contoh *character* dari animasi *Courage the Cowardly Dog* (1999).



Gambar 2.3. 3 Tokoh animasi Courage the Cowardly Dog.

(<https://www.pngegg.com/en/png-fgpit/download>)

#### 4. *Comedy Relief*

Untuk jenis tokoh *comedy relief* banyak muncul atau terlihat di film animasi berasal dari studio Disney, *comedy relief* tidak seperti jenis tokoh *Broad* tetapi tokoh *comedy relief* menunjukkan sebuah ekspresi yang melalui dialog dan akting dengan salah satunya berasal contoh karakter animasi *Teen Titans Go!* (2003).



Gambar 2.3. 4 Tokoh animasi Teen Titans Go!

(Sumber: syfy.com Teen Titans Go)

## 5. *Lead Character*

*Lead Character* merupakan rancangan tokoh dengan ekspresi wajah, acting dan anatomi tubuh yang terlihat realistis, oleh itu tokoh yang dirancang membangun seluruh cerita dari gerak gerik akting yang *realistis* dan membangun suatu tokoh yang mudah dimengerti oleh para audiens. Contoh karakter tokoh dari animasi *Soul* (2020).



Gambar 2.3. 5 Tokoh animasi Soul Joe Gardner.

(Sumber: deadline.com soul Trailer)

## 6. *Realistic*

Jenis tokoh *realistic* jauh lebih terlihat nyata dengan *realistic* untuk tokoh tersebut biasanya banyak di rancang untuk sebuah animasi superhero atau karikatur dalam desain tokoh, untuk tokoh dengan jenis *realistic* dapat dilihat dalam komik atau animasi genre superhero dengan contoh berasal dari animasi *Super Hero Batman* (1992).



Gambar 2.3. 6 Tokoh Batman animasi superhero Batman.

(Sumber: Wiki fandom Batman)

### 2.3.1. Bentuk Dasar Pada Tubuh

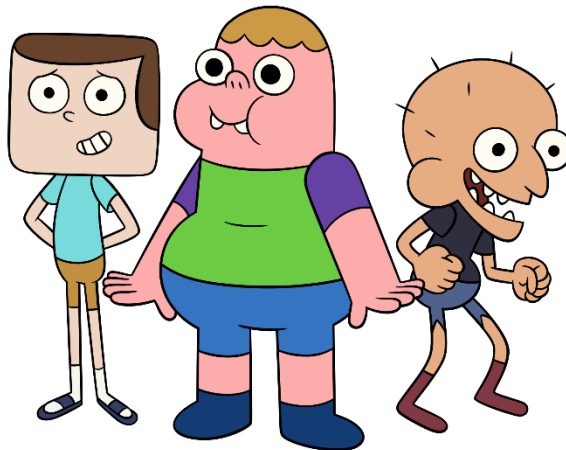
Bentuk tubuh dasar atau pola badan yang akan di rancang untuk sebuah karakter ada berbagai macam bentuk. Menurut Alexander, Schumer, Sullivan (2008), “Dari 3 sumber bahwa bentuk dasar tokoh biasanya terstruktur oleh gabungan dari *basic body shape*, penggunaan *basic body shape* dapat diekspresikan dalam sifat, kepribadian, perilaku dari sebuah tokoh dengan cara itu yang dapat membedakan tokoh dengan tokoh lainnya”.

Menurut Bancroft (2006), “Bentuk dasar atau *basic shape* dapat menggambarkan kepribadian tokoh sebuah tokoh terlepas dari pakaian, aksesoris, dan ekspresi wajah pada tokoh. Dalam penggunaan bentuk dasar yang dapat mempermudah dalam penggambaran tokoh dari berbagai *angle* dan untuk proses perancangan animasi tokoh”.

Menurut Tilman (2011), terdapat tiga bentuk dasar atau *basic shapes* dalam perancangan desain tokoh dari pengetahuan:

### 1. Segitiga

*Basic shape* Segitiga dapat diartikan atau digambarkan sebagai seorang yang berbentuk tajam, agresif, dan gesit. Tokoh segitiga tersebut dengan *basic shape* yang memiliki wawasan dan pengetahuan yang sangat luas tetapi cenderung yang terburu-buru dalam melakukan sesuatu dengan sebutan gegabah. Tokoh dengan *basic shape* segitiga ini dapat digambarkan dari tokoh jahat dan mencurigakan seperti dalam animasi Clarence (2014).



Gambar 2.3.1. 1 Contoh tokoh Basic shape segitiga.

(Sumber: Cartoon Goodies)

### 2. Persegi empat

Persegi empat menggambarkan seorang yang dapat diandalkan sebuah tokoh yang kokoh dan keras (keras kepala), tokoh dengan adanya karakteristik persegi empat sangat cenderung dapat dipercaya, seimbangan, namun kurang

fleksibel dan keras kepala. Menurut Bancroft (2006), “*Basic shape* persegi empat sering digunakan merancang desain tokoh superhero.”



Gambar 2.3.1. 2 Contoh tokoh Basic shape persegi empat.

<https://i.pining.com/originals/c0/19/c3/c019c3a6004115fb553ed86f3efbc73b.jpg>

### 3. Bulat

Bentuk bulat dapat diartikan dengan sifat yang ceria atau senang, dapat digunakan untuk protagonis atau tipe yang jenaka. Bulat digunakan untuk karakter anak-anak dan wanita diartikan dari bentuk bulat adalah sebuah kelengkapan, elegan, kekanak-kanakkan, perlindungan dan energi seperti dalam animasi *Powerpuff Girl* (1998).



Gambar 2.3.1. 3 Contoh tokoh Basic shape bulat.

(Sumber: awn.com cartoon networks)

## 2.4. Fitur Wajah

Wajah merupakan bagian yang terpenting untuk merancang tokoh yang diliputi dengan bentuk wajah, hidung dan alis. Menurut Kini (2015), “Merancang tokoh dengan *style* realistik atau semi-realistik dengan bentuk dasar *geometris* dapat membantu analisis bentuk wajah atau kepala yang ditentukan sesuai dengan sifat atau watak aslinya dari bentuk wajah.”

Jenis-jenis bentuk wajah, bibir, hidung dan alis sesuai dengan sifat-sifat aslinya dalam beberapa bagian wajah, yaitu:

### 1. Bentuk Wajah

- a. Wajah Panjang, atau disebut dengan persegi panjang dengan ukuran lebih panjang dari pada lebar pada wajah. Wajah persegi panjang tipe tokoh yang lebih kuat dalam hal kegiatan yang tidak membutuhkan banyak tenaga.



- b. Wajah Persegi, mempunyai panjang dan lebar yang sama diantara pipi, wajah persegi memiliki watak tokoh yang pintar dan berani.
- c. Wajah Oval, adalah bentuk wajah dengan proporsional mirip dengan bentuk telur yang terbalik, wajah oval atau lonjong memiliki sifat diplomatis dan seimbangan sifatnya.
- d. Wajah Bulat, seperti wajah persegi yang kira-kira sama lebar dan panjangnya, wajah bulat ini yang berbentuk lingkaran memiliki sifat yang praktis dan teratur.
- e. Wajah Segitiga, yang memiliki karakteristik tokoh dengan temperamen tinggi yang mudah marah dan muda terpengaruhi dari emosi tetapi tetap menjadi kreatif.

## 2. Hidung

- a. *Snub Nose*, memiliki bentuk hidung yang paling umum. Dalam tokoh dengan bentuk lurus pada bagian ujung hidung memiliki tumpul yang melengkung dengan tokoh yang memiliki bentuk hidung *Snub Nose* bersifat yang cerdas, fasih dalam berbicara, cepat tanggap dan agresif.
- b. *Hawk Nose*, memiliki bentuk hidung yang panjang dengan ujung hidung menonjol dengan melengkung ke bawah. Hidung *Hawk Nose* mempunyai kepribadian dengan sifat yang tidak begitu memperdulikan persepsi orang lain atas kehidupannya, bebas dan rajin.

- c. *Turned-Up Nose*, memiliki bentuk hidung melengkung, panjang dan ujung hidung menonjol ke atas. Tokoh yang memiliki bentuk hidung bersifat optimis, positif dan penyayang.
- d. *Greek Nose*, adalah bentuk hidung yang paling banyak ditemukan untuk orang-orang Barat. Bentuk hidung ini memiliki hidung yang panjang lurus dan memiliki ujung hidung yang lancip, sifat tokoh yang memiliki rajin, serius dan logis.
- e. *Roman Nose*, yang memiliki bentuk hidung melengkung dan menonjol dari atas lalu kebawah. Hidung ini memiliki sifat yang kreatif dengan penuh gairah yang disertakan kepribadian menawan.
- f. *Celestial Nose*, bentuk hidung yang lekuk ditengah pada badan hidung. Hidung ini memiliki penampilan menarik tetapi berjuang keras dalam mempertahankan kedewasaan dalam kehidupannya.
- g. *Aqualine Nose*, bentuk hidung dengan ujung yang lancip 90 derajat dan memiliki mental pebisnis, dominan dan menarik.
- h. *Nubia Nose*, bentuk hidung yang ramping memiliki sifat kreatif dan penuh gairah disertakan kepribadian menawan dalam dirinya.

### 3. Bentuk alis

- a. Alis yang berbentuk gunung pada bagian atas alis mendekati bagian luar memiliki bakat dalam seni atau desain.
- b. Alis yang berbentuk melengkung dengan bentuk busur sangat memperhatikan mekanis.

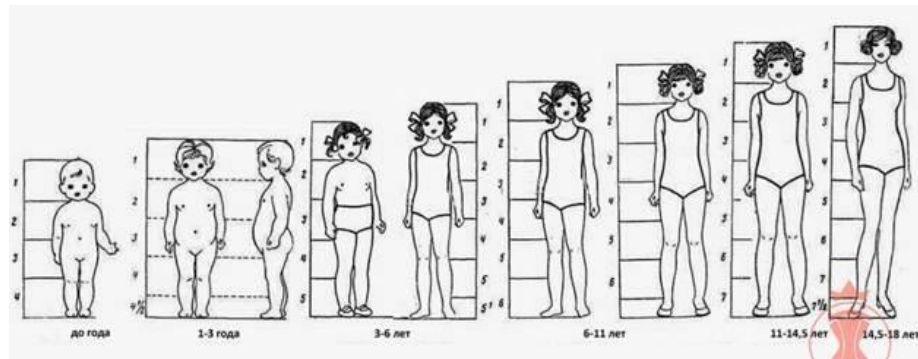
- c. Bentuk alis yang hampir sama dengan bentuk alis melengkung hanya saja jarak alis cukup jauh dari mata memiliki sifat formal.
- d. Alis yang berbentuk mendatar belum memiliki bakat dalam seni atau desain.
- e. Alis yang berbentuk melengkung yang hampir mendekati posisi landai atau datar, bersifat spontan, komunikatif dan ramah.

## **2.5. Proporsi Tubuh Manusia**

Stephen Rogers Peck (1982) menyatakan pertumbuhan tubuh manusia adalah proses perubahan fisik yang dialami dimulai dari hari kelahiran hingga ke hari kematian, tahap-tahap pertumbuhan pada proporsi tubuh manusia akan memecah menjadi dua bagian atau kategori yaitu perubahan proporsi tubuh dengan jenis kelamin perempuan dan pria. Kutipan di atas berasal dari buku yang berjudul “Atlas of Human Anatomy for the Artist”.

### **2.5.1. Perubahan Proporsi Tubuh Perempuan**

Manusia saat dilahirkan yaitu bayi jenis perempuan memiliki panjang badan yang setara dengan empat kepala bayi tersendiri, panjang badan digabungkan dengan tiga kepala dan digabungkan dengan anggota tubuh bayi bagian bawah. Kutipan berasal dari Peck (1982).

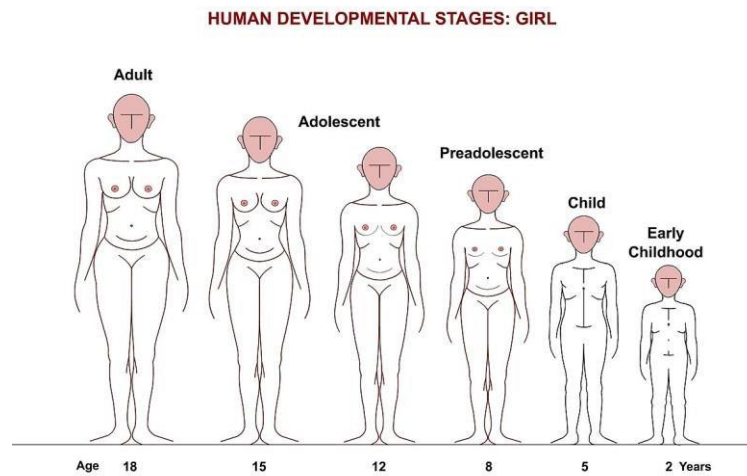


Gambar 2.5.1. 1 Ukuran tinggi badan sesuai kepala.

(Sumber: alodokter.com pembesaran tulang-tengkorak)

Saat Perempuan berumur dua hingga delapan tahun akan memasuki ke masa kanak-kanak, sehingga memiliki panjang tubuh dari 4,5 sampai 6,5 dari ukuran kepala. Untuk fase tersebut, anak perempuan sudah memperlihatkan perubahan bentuk ukuran kepala, bentuk dagu, perubahan panjang lengan juga kaki, dan bentuk tulang belakang yang akan terlihat melengkung.

Perempuan akan memasuki ke masa tahap pubertas, memasuki tahap umur dua belas tahun hingga empat belas tahun dengan umur normalnya terjadinya puberta, transisi perubahan bentuk tubuh perempuan dari anak-anak ke fase dewasa, tinggi badan akan menjadi tujuh ukuran kepala. Pertumbuhan tubuh tidak dapat di alami oleh tulang saja, dapat di alami dari pertumbuhan payudara, rambut area kewanitaan atau kemaluan dan area ketiak.



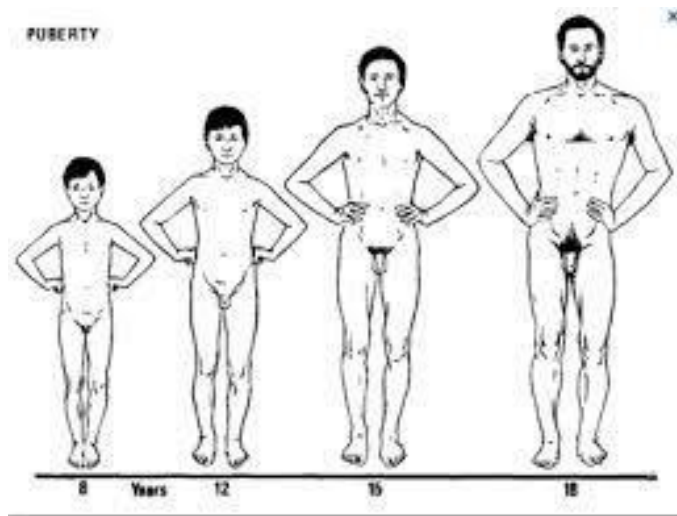
Gambar 2.5.1. 2 Pertumbuhan tubuh perempuan.

(Sumber: Wikimedia.org Human Development Female)

Umur delapan belas tahun adalah fase pertumbuhan pada masa fase yang penyempurnaan masa pubertas, panjang tubuh badan mencapai 7,5 ukuran kepala dan badan cenderung memiliki lebih kandungan lemak di area payudara, pinggul dan bokong. Fase pertumbuhan pendewasaan pada perempuan yang normal dimulai dari umur dua puluh satu tahun yang memiliki proporsi tubuh ideal dan bentuk sempurna, panjang tubuh mencapai 7,5 dari ukuran kepala perempuan.

### **2.5.2. Perubahan Proporsi Tubuh Laki-Laki**

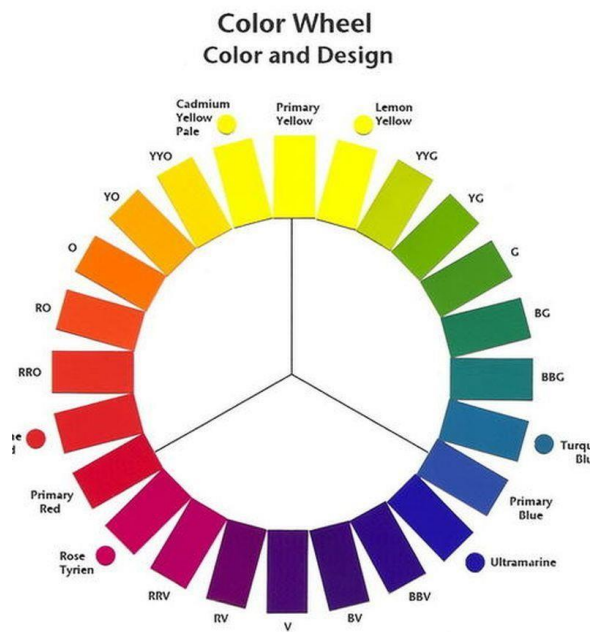
Pada usia remaja bagi pria saat memasuki umur delapan belas tahun saat masa penyempurnaan struktur tubuh yang dimulai masuk fase pubertas. Terdapat pertumbuhan penyempurnaan kepala, tangan, leher dan kaki. Panjang badan akan mencapai 7,5 dari ukuran kepala, fase pertumbuhan pendewasaan pada laki-laki terjadi di umur dua puluh lima tahun yang dapat disebut dengan fase penyempurnaan dari pertumbuhan pada masa pubertas.



Gambar 2.5.2. 1 Pertumbuhan pubertas laki-laki.

(Sumber: tanyadok.com mengenal proses pubertas pada remaja)

## 2.6. Warna



Gambar 2.6. 1 Color Wheel.

(Sumber: Idea.Grid.id)

Warna merupakan pantulan cahaya dari sebuah benda memiliki corak. Warna yang terkena cahaya matahari atau lampu, sehingga unsur pertama dilihat oleh mata dari suatu benda. Menurut Sulasmi (2013), warna merupakan sebuah unsur keindahan dalam seni yang terlihat dengan cara visual yang dapat diberikan sebuah kesan berbedan dengan bentuk fisik dari bentuk benda. Dari teori Brewster warna dasar terdiri dari tiga warna yaitu warna merah, biru dan kuning yang merupakan dari lingkaran warna dapat dilihat dari materi pendidik atau pelajaran seni rupa. Dari sisi psikolog warna memiliki empat jenis yaitu warna merah, kuning, biru dan hijau.



Gambar 2.6. 2 Skema warna dasar.

(Sumber: ronapresentasi.com teori warna)

Warna memiliki tiga jenis yaitu, warna primer, sekunder dan tersier dalam pembagian warna dapat diciptakan dalam bentuk cakram dua belas warna berasal dari pelukis yang tinggal di negara Swiss dengan aliran Bauhaus di abad 20 yaitu Johannes Itten. (Ekperigin 2015).

### 1. Warna Primer

Warna primer adalah golongan warna yang menjadi utama dalam perbandingan warna yang bersifat tidak bisa dipisahkan atau digabungkan menjadi warna lainnya. Warna primer hasil dari warna merah, kuning dan biru.

### 2. Warna Sekunder

Untuk warna sekunder campuran dari kedua warna primer, yaitu hijau dari hasil warna biru digabungkan dengan warna kuning, warna jingga atau orange dari hasil warna kuning digabungkan dengan warna merah lalu ungu atau violet dari warna biru dan merah.

### 3. Warna Tersier

Warna tersier tersendiri warna ciptaan dari warna primer dan sekunder yang saling mencampur dengan dua elemen warna.

## **2.7. *Single Mother***

Layliyah (2014) mengatakan, seorang *single mother* yang merupakan gambaran dari seorang wanita yang kuat dan tangguh, seorang wanita yang bisa mengurus banyak hal, dalam hal rumah tangga seperti mengurus anak dan mencari nafkah untuk keluarga kecilnya yang sudah menjadi kewajiban dan tanggung jawabnya sehari-hari. Menjadi seorang *single mother* melakukan banyak hal tentu menjadi suatu tantangan bagi seorang ibu sekaligus berperan menjadi seorang ayah untuk mencari nafkah. Semuanya dilakukan untuk memberikan yang terbaik demi keluarga dan masa depan anak yang sangat membutuhkannya sebagai orang tua satu-satunya.



Wanita yang sudah dianggap sebagai *single mother* apabila ditinggalkan akibat konflik yang berujung perceraian atau kematian dari sang suami, terpaksa meneruskan tugas sebagai Ibu sekaligus berperan sebagai seorang Ayah untuk membesarkan dan menafkahi anaknya seorang diri, Idris (2012).

Berdasarkan hasil dari penelitian Kimmel (1998) gambaran kehidupan keluarga *single mother*:

1. Berbagai masalah akan berdatangan dan sangat banyak dialami oleh keluarganya, dari pandangan buruk tetangga dan serta kesulitan ekonomi.
2. Psikologis anak tertekan dikarenakan keadaan kedua orang tua yang sudah bercerai atau berpisah.
3. Interaksi terhadap lingkungan sekitar rumah akan menjadi susah dikarenakan dapat dibilang keluarga abnormal dapat memicu terjadinya stress dan rasa tertekan.

## **2.8. Anak-anak**

Peran anak yang hanya memiliki satu orang tua yaitu Ibu sebagai *single mother* merupakan kehidupan yang sangat sulit dilalui, anak akan merasa tidak nyaman, merasa kurang perhatian yang dikarenakan dari lingkungan tempat tinggalnya tidak ada sosok seorang Ayah dalam keluarga yang menemani. Perkembangan moral anak banyak dipengaruhi oleh lingkungan sehari-hari yang paling melekat dengannya. Maka dari itu seorang anak yang memiliki Ibu sebagai *single mother* harus tau dan memahami situasi dan kondisi untuk bersikap dengan orang lain seperti tingkah laku yang baik dan mengerti yang mana harus dihindari serta yang mana harus dikerjakan dan lain sebagainya, Singgih D. Gunarsa (2003).

Kepribadian anak yang melalui pengembangan moral dapat dibentuk melalui pembelajaran atau penguasaan diri dalam penanaman disiplin. Menurut Freund (2017) ada tiga faktor moral untuk anak, yaitu:

1. Individu yang mendorong berperilaku atau mengikuti nafsu (*animalistic urges* dan *desire*).
2. Ego yang merupakan pengembangan elemen pendorong berfungsi sebagai agen yang mengontrol perbuatannya baik atau tidak.
3. Disiplin berada didepan lingkungan tempat tinggal dan lingkungan dalam pergaulan agar tetap tegas menjadi seorang anak yang memiliki perilaku baik.