

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Menurut Bendazzi (2016), animasi, atau serangkaian gambar/bentuk yang seolah bergerak, dibuat dengan tujuan ingin menyampaikan suatu cerita dan pesan. Orang-orang zaman dahulu banyak menggunakan medium gambar untuk menceritakan suatu fenomena/cerita, seperti yang dilakukan oleh masyarakat Roma pada tahun 113 M, dimana mereka menggunakan ukiran untuk menceritakan kronologi perang Trajan. Ukiran tersebut terlihat seperti yang bagaimana sekarang bisa dibilang film animasi menggunakan *puppet* (boneka), komik, atau film dokumenter.

Menurut beliau, medium-medium tradisional pada abad pertengahan tersebut ada kaitannya dengan animasi pada zaman sekarang. Yang dilakukan Roma adalah menceritakan sesuatu, entah itu kejadian nyata, fiksi (dongeng dan cerita rakyat), atau ilmu/ajaran. Untuk menceritakan hal tersebut, mereka mendesain (tokoh dan lingkungan), kemudian menggambar, dan menatanya dengan urutan agar bisa dimengerti oleh yang melihat. Hal tersebut mirip dengan apa yang Walt Disney lakukan, menceritakan sesuatu lewat serangkaian gambar dan ditampilkan dengan tujuan sebagai hiburan bagi yang menonton.

Seiringnya perkembangan zaman, banyak sekali medium-medium baru diciptakan untuk mengeksplorasi alasan yang sama; menyampaikan cerita lewat serangkaian gambar dan disediakan untuk ditonton oleh publik. Menurut Williams

(2001), serangkaian gambar bisa terlihat bergerak karena mata manusia yang menangkapnya sedemikian rupa, seperti ilusi. Sampai saat ini, animasi dibagi menjadi banyak sekali tipe, salah satunya adalah animasi 2D, yang muncul terlebih dahulu dalam bentuk tradisional, dan animasi 3D, kategori baru yang lahir berkat medium berupa teknologi komputer (McCann, 2008).

2.1.1. Animasi 2D

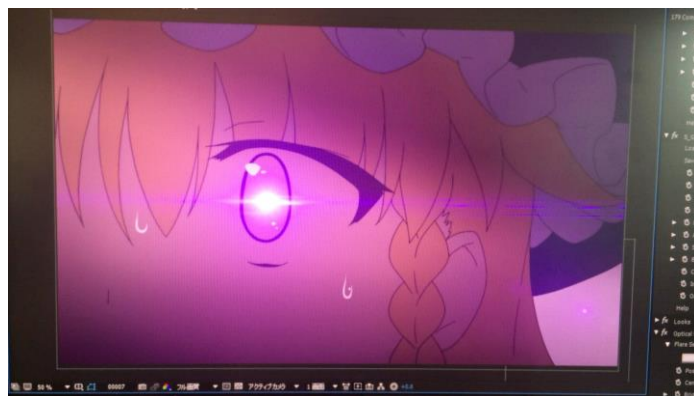
Medium untuk menyampaikan cerita lewat gambar sudah berkembang sangat jauh, dari yang sebelumnya menggunakan alat primitif/tradisional, menjadi alat teknologi yang canggih. Menggunakan metode lama dalam pembuatan animasi 2D menguras waktu yang sangat lama. Menurut Simon (2003), membuat animasi independen pendek dalam medium 2D dengan metode tersebut membutuhkan waktu berbulan-bulan. Belum juga, kebutuhan peralatan dengan metode ini sangatlah mahal.

Proses pembuatan animasi 2D menggunakan metode ini, menurut beliau, membutuhkan perlengkapan seperti cat khusus, kertas *cel* (kertas transparan khusus animasi), dan kamera berdiri. Pertama, buat serangkaian gambar bergerak di atas kertas HVS menggunakan pensil. Setelah selesai, tahap lineart dan pewarnaan dilanjutkan di atas kertas *cel*. Caranya, letakkan kertas *cel* yang kosong di atas kertas HVS yang sudah digambar, kemudian mulai proses *linearting* dan *coloring* menggunakan cat khusus. Jika salah, harus mengulang semuanya dari awal dengan kertas *cel* baru. Selain itu, perlu diperhatikan bahwa jangan meninggalkan banyak bekas sidik jari karena akan mempengaruhi pada saat tahap pemotretan lewat kamera.



Gambar 2.1. Metode tradisional pembuatan animasi 2D independen
(Simon, 2003)

Tentu metode ini sangatlah melelahkan, tapi berkat perkembangan teknologi dan zaman, muncullah komputer yang sampai sekarang membantu animator dan membuat pekerjaan menjadi lebih efisien. Tahap menggambar tidak lagi butuh beberapa tipe kertas dan perlengkapan berat, dan tahap mewarnai tidak perlu mengulang dari awal jika terdapat kesalahan. Dengan ini, tak heran jika banyak sekali bermunculan *independent 2D animator*, yang bekerja tanpa tim berkat bantuan teknologi. Salah satu contoh aplikasi komputer yang banyak dipakai untuk membuat animasi 2D adalah Adobe CC/CS.



Gambar 2.2. Compositing oleh animator independen menggunakan software
Adobe
(Tokine, 2016)

2.2. Perancangan Tokoh

Selain cerita, yang termasuk dalam salah satu prinsip pembuatan animasi, adalah pembuatan tokoh karakter. Setiap karakter harus dibuat berbeda dari yang lain, mempunyai keunikannya sendiri dari desain maupun sifat agar bisa menarik perhatian penonton (Sumarli & Kurnianto, 2018). Menurut Gunawan (2012), mendesain karakter bukan berarti hanya membuat desain unik yang akan mencolok di mata penonton, tetapi setiap desain harus mempunyai kaitan dan makna sesuai cerita yang ingin disampaikan.

Tokoh animasi yang sukses adalah tokoh yang dapat dipercaya dan dianggap realistis oleh penonton, seperti yang Williams (2001) jelaskan tentang kesuksesan Walt Disney dalam membuat karakter dengan kepribadian yang kuat. Animasi tersebut adalah *The Little Pigs*, yang dibidang telah sukses dalam membuat karakter yang bisa dibedakan oleh penonton, dan mempunyai kepribadian yang kuat. Bagaimana karakter tersebut dibidang sukses dibuktikan dengan reaksi penonton. Dalam menonton animasi tersebut, penonton merasa terhubung dengan tokoh, dan juga menyemangatnya selama film berjalan. Untuk itu, diperlukan riset intensif terlebih dahulu jika ingin membuat suatu tokoh karakter, agar pikiran, ideologi, dan fisik yang akan diimplementasikan terlihat masuk akal dan bisa dicerna oleh penonton.

2.2.1. Tiga Dimensi Karakter

Bagaimana suatu tokoh atau karakter bisa beresonansi dengan penonton dan berkesan adalah karena tokoh tersebut mengambil referensi aspek dari orang asli

(Nieminen, 2017). Menurut Egri (1946), dimensi karakter dibagi menjadi 3, dan tanpa aspek tersebut kita tidak bisa menilai bahwa itu adalah orang asli/manusia. Dimensi tersebut adalah fisiologi, sosiologi, psikologi. Dengan adanya ketiga dimensi ini, tokoh yang dibuat akan bisa terlihat hidup; mempunyai keinginannya sendiri.

1. Fisiologi

Menurut beliau, dimensi fisiologi adalah dimensi yang paling utama dan yang paling nyata. Manusia diciptakan dalam bentuk yang berbeda-beda, dan cara mereka melihat dunia pun berbeda. Contoh fisiologi karakter yang pertama adalah bagaimana mereka terlihat dalam penampilan fisik, jenis kelamin, seperti tinggi, berat, dan bentuk wajah. Manusia dengan fisik yang berbeda memandang satu sama lain dengan dunia pandangan yang berbeda. Manusia menjadi saling mempengaruhi satu sama lain dengan perkembangan mental.

Contoh kedua fisiologi manusia adalah kesehatan fisik. Manusia yang mempunyai disabilitas tentu memandang dunia yang berbeda dari yang lain. Sebagai contoh, manusia yang tunanetra sejak kecil tidak memandang dunia seperti manusia yang bisa melihat dengan jelas. Akibat dari ini adalah, mereka tidak terekspos oleh masalah seperti rasisme, perbedaan kelamin, dan masalah sosial lainnya (Obasogie, 2010). Orang yang bisa melihat cenderung menyambungkan ras dengan warna kulit, dan bagaimana dengan warna kulit/pigmen yang berbeda-beda akan mendefinisikan ras tertentu, Namun, di pikiran orang yang tunanetra,

mereka sekedar ‘berfikir seperti itu’ bahwa kata ‘ras’ ada kaitannya dengan warna kulit manusia yang berbeda-beda.

Contoh ketiga adalah keturunan. Manusia tentu diciptakan berbeda-beda, dan mempunyai genetik yang berbeda. Keturunan dari sepasang suami istri akan menghasilkan anak dengan gen hasil campuran dari mereka. Sifat diwariskan dan dikontrol oleh gen, dan suatu set lengkap dalam suatu organisme disebut sebagai *genotype* (Pearson, n.d.). Dengan *genotype*, hal ini bisa mendeterminasikan kulit, seperti bagaimana manusia mempunyai kulit yang mempunyai reaksi yang berbeda-beda saat terekspos dengan sinar matahari.

Jika disimpulkan dalam tabel, poin-poin fisiologi yang akan digunakan dalam perancangan tokoh adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Tabel Fisiologi
(Egri (1946), Obasogie (2010), dan Pearson)

Fisiologi
Jenis kelamin
Umur
Ras (dari ras dipecah menjadi bentuk wajah, warna kulit, ciri khas fisik, dan sebagainya)

Tinggi dan berat badan
Kondisi fisik

2. Sosiologi

Setelah fisiologi adalah sosiologi, dimana menurut beliau dimensi ini terkait dengan bagaimana manusia saling mempengaruhi satu sama lain. Manusia hidup dan dibesarkan di suatu lingkungan tertentu dengan orang-orang tertentu, yang nantinya akan mempengaruhi cara berfikir mereka. Contoh perubahan yang terjadi adalah terpengaruhi oleh teman dalam cara berpakaian dan preferensi menu makan.

Perubahan sosiologi pasti kita rasakan pada pada suatu titik dalam hidup kita. Dengan mengimplementasikan dimensi ini pada suatu tokoh, akan meningkatkan rasa keterhubungan dengan penonton. Contohnya, jika mempunyai sahabat dekat, pasti akan saling mempengaruhi satu sama lain, dari tata cara bahasa sampai preferensi seperti musik atau pakaian. Hal ini terjadi karena terdapat tekanan dari rasa ingin tahu dan juga penerimaan/dukungan dari kawan sebayanya, terutama pada remaja (Diananda, 2019). Banyak dari remaja yang lebih ingin mengatur diri mereka sendiri daripada diatur orang lain, jadi munculah efek dimana pengaruh sosiologi dari teman sebaya lebih kuat dibandingkan dari orang tua. Sahabat adalah hal yang penting bagi remaja, karena dengan mempunyai pasangan yang bisa dipercaya, bahkan terkadang lebih dari

orang tua sendiri, akan mendukung banyak sekali aspek dan fungsi tertentu dalam diri sendiri.

Contoh lain adalah agama. Hal ini juga didukung oleh sosiologis Durkheim (1915), dimana beliau berpendapat bahwa kehidupan keberagamaan adalah suatu bentuk sosiologi. Beliau menjelaskan bahwa agama mengikat orang-orang bersama, membantu manusia dalam membentuk perilaku yang konsisten dalam kehidupan sehari-hari, dan agama bisa membantu mereka yang mengalami musibah dan keinginan untuk berubah. Dengan agama, lingkungan sosial bisa terkontrol dengan baik. Nilai-nilai tersebut perlu dipertahankan untuk menghasilkan lingkungan sosial yang stabil.

Untuk meringkas ke dalam tabel, poin sosiologis yang akan digunakan dalam perancangan tokoh adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2. Tabel Sosiologi
(Egri (1946), Diananda (2019), dan Durkheim (1915))

Sosiologi
Nama
Status (sosial, ekonomi)
Pendidikan
Asal Negara

Agama
Hobi, kesukaan, preferensi
Lingkungan hidup

3. Psikologi

Yang terakhir adalah psikologi, gabungan antara kedua dimensi di atas. Untuk menilai/membuat psikologi suatu tokoh, kaitkan bagaimana fisik mereka terlihat dan bagaimana karena itu ia menilai sekelilingnya. Tak lupa untuk menambahkan latar belakang dari tokoh, dari gabungan dimensi fisiologi dan sosiologi akan lahir dimensi psikologi, yaitu kejiwaan. Kepercayaan manusia dalam hidup keberagamaan juga termasuk dalam dimensi psikologi (Mada & Psikologi, 2016). Walaupun kehidupan keberagamaan juga termasuk dalam sosiologi, salah satu yang membedakan adalah bagaimana seseorang dianggap mempunyai akhlak yang baik atau buruk dalam agama.

Contoh psikologi adalah rasa kegagalan akan perkembangan usia, seperti menghadapi tahap remaja menuju dewasa. Menurut Diananda (2019), efek ini akan menghasilkan banyak pertentangan, rasa ingin berontak, dan kenakalan pada remaja. Gangguan tersebut bersumber dari berbagai akibat, seperti trauma yang dialami saat kecil, perkembangan fisik dan psikologi yang tidak sinkron, dan tekanan lainnya sehingga muncul rasa

tekanan atau tidak stabil dalam emosi. Selain hal-hal tersebut, keagamaan dalam remaja juga sangat berpengaruh. Bagaimana suatu individual melaksanakan ibadah, dan bagaimana mereka mengeksekusikannya bisa diakibatkan dari rasa spiritualitas masing-masing.

Adapun contoh lain seperti pembentukan watak, kadar kecerdasan, dan tingkat emosional dari seorang manusia yang diakrenakan oleh faktor psikologi dan sosiologinya. Seseorang yang mudah marah pasti akan berwatak kasar, dan pembentukan karakter tersebut ada kaitannya dengan kehidupan sosialnya atau bagaimana ia memperlakukan/diperlakukan oleh orang-orang di sekitarnya (Egri, 1946).

Selain itu, kadar kecerdasan atau IQ itu sendiri bisa berkaitan dengan psikologis dari seorang manusia, bagaimana ia mempunyai disabilitas atau tidak. Orang yang mempunyai disabilitas ketidakmampuan belajar cenderung akan mempunyai IQ yang rendah (Egri, 1946).

Tabel 2.3 Tabel Psikologi
(Egri (1956), Mada & Psikologi (2016), dan Diananda (2019))

Psikologi
Sifat (dipecah menjadi pembentukan watak dan tingkat emosional)
Kejiwaan/Kerohanian

Kelebihan/Kekurangan
Ekstroversi dan introversi
Kadar kecerdasan

2.2.2. Desain Tokoh

Menurut Ekström (2013), dalam dalam kesimpulannya setelah menonton DVD oleh David Colman, *The Art of Character Design Vol.1*, mendesain tokoh harus fokus pada desain subjek yang sebenarnya (hewan, manusia, ataupun makhluk lainnya). Tokoh yang diambil dari subjek sebenarnya harus diberi kepribadian. Dengan itu, penggabungan ciri fisik dengan narasi sangatlah penting agar penonton bisa mengetahui siapa tokoh tersebut. Kuncinya, dalam merancang desain tokoh, adalah mengenal dan memahami siapa tokohnya, kemudian menampilkannya dalam visual/desain.

Desain visual suatu tokoh merupakan hal yang penting. Dikarenakan, menurut Nieminen (2017), manusia otomatis menilai dan juga memberi kesan pertama (*first impression*) pada apapun yang mempunyai bentuk. Jika dikaitkan dengan desain visual, setiap orang pasti akan menilai suatu tokoh karakter dari fisiknya, atau dari pandangan pertama mereka. Biasanya, orang-orang akan menilai dengan *first impression* dari fisik tokoh karakter saat sedang melihat cuplikan suatu film/animasi, yang tentunya belum pernah mereka lihat sama sekali. Informasi mengenai tokoh dan sinopsis yang disediakan masih belum begitu menggambarkan

benar-benar akan suatu tokoh karakter dalam film tersebut, sehingga membuat orang memidai desain visualnya terlebih dahulu, dan menyimpulkannya di kepala masing-masing.

2.2.2.1. Gaya Visual

Dalam mendesain sebuah tokoh, pemilihan gaya itu penting. Bercerita harus menggunakan gaya visual tertentu yang sesuai dengan suasana dan keseluruhan animasi. Ada sekelompok pilihan gaya yang diberi peringkat berdasarkan kesederhanaan hingga kompleksitasnya, yang disebut hierarki karakter. Menurut Bancroft (2006), hierarki karakter dibagi menjadi enam kategori utama:

1. *Iconic*

Gaya *iconic* adalah pendekatan yang sangat sederhana dalam mendesain tokoh. Gaya ini tidak banyak membantu dalam mengekspresikan emosi tokoh, karena fitur wajahnya hanya menggambarkan mata, hidung, dan mulut dalam bentuk geometris sederhana. Contoh untuk kategori ini adalah Hello Kitty.



Gambar 2.3. *Iconic*
(Bancroft, 2006)

2. *Simple*

Masih memiliki atribut yang sama dengan gaya *Iconic*, tetapi fitur wajah lebih ekspresif. Contoh untuk ini adalah lab Dexter dan Sonic the Hedgehog.



Gambar 2.4. *Simple*

(Bancroft, 2006)

3. *Broad*

Gaya tokoh yang lebih ekspresif, jauh lebih daripada *Iconic* dan *Simple*. Ciri wajah mereka biasanya digambar terlalu dibesar-besarkan, seperti contohnya mata dan mulutnya dibuat besar, karena tujuannya untuk efek humor.



Gambar 2.5. *Broad*

(Bancroft, 2006)

4. *Comedy relief*

Pendekatan visual mereka biasanya tidak terlihat sama dengan hierarki sebelumnya, tetapi humor dapat dicapai dengan aktingnya, seperti melontarkan lelucon seiring cerita berjalan. Hierarki ini dapat ditemukan dalam film-film Disney sebagai pendamping protagonis (Mushu dan Kronk)



Gambar 2.6. *Comedy relief*

(Bancroft, 2006)

5. *Lead character*

Memiliki ekspresi wajah, akting, dan anatomi yang realistis. Gaya ini harus mengekspresikan atau memiliki ekspresi wajah seperti yang penonton punya agar mereka bisa terhubung dengan si tokoh. Selain wajah, proporsi juga perlu dibuat realistis. Contohnya adalah tokoh-tokoh Princess dalam animasi-animasi Disney.



Gambar 2.7. *Lead character*

(Bancroft, 2006)

6. *Realistic*

Kompleksitas tertinggi dalam desain hierarki. Kompleksitasnya menampilkan fotorealisme, dan sedikit elemen karikatur. Contoh adalah seperti monster film yang kuat dan karakter komik *superhero*.



Gambar 2.8. *Realistic*
(Bancroft. 2006)

2.2.2.2. **Bentuk Dasar**

Menurut Ekström (2013), visualisasi tokoh dapat dilakukan dengan menggunakan bentuk dasar agar lebih efektif dalam mengeksplorasi keterbacaan tokoh. Bentuk keseluruhan dapat menunjukkan kepribadian tokoh. Bentuk-bentuk tersebut adalah lingkaran, persegi, dan segitiga.

1. Lingkaran

Bentuk melingkar dan kurang runcing dianggap sebagai bentuk yang paling ramah. Tokoh dengan banyak pengaplikasian bentuk dasar lingkaran mempunyai kecerendungan sifat yang lembut, tidak berbahaya, dan menyenangkan. Contoh tokoh tersebut adalah Kirby dan Mario dari *franchise* Nintendo.



Gambar 2.9. Mario

(Sumber: <https://mario.nintendo.com/>)

2. Persegi

Bentuk persegi terkait dengan garis lurus vertikal dan horizontal. Bentuk ini biasanya dikaitkan dengan kekuatan, stabilitas, dan kepercayaan diri. Biasa digunakan untuk tokoh heroik, kikuk, ataupun kuat. Contohnya Wreck-It Ralph.



Gambar 2.10. Wreck-It Ralph

(Sumber: <https://www.disneyanimation.com/films/wreck-it-ralph/>)

3. Segitiga

Segitiga adalah yang paling dinamis dari dua lainnya. Karena banyaknya penggunaan garis sudut yang kuat, bentuk ini sering dikaitkan dengan kejahatan dan agresi. Tokoh yang menerapkan bentuk jenis ini biasanya adalah tokoh antagonis. Contohnya adalah Bowser dengan tempurungnya yang dihiasi benda lancip yaitu duri.



Gambar 2.11. Bowser

(Sumber: <https://www.mariowiki.com/Bowser>)

2.2.2.3. Proporsi Tubuh (Bentuk Fisik)

Proporsi tubuh manusia diciptakan berbeda-beda, tergantung dari ras, umur, dan jenis kelamin. Proporsi tubuh berubah seiring bertambahnya usia. Pertama, kaki, tangan dan bagian distal dari lengan bawah dan atas mulai tumbuh, kemudian bagian proksimal, kemudian bagian tengah kerangka tulang (Kumanov & Agarwal, 2016).

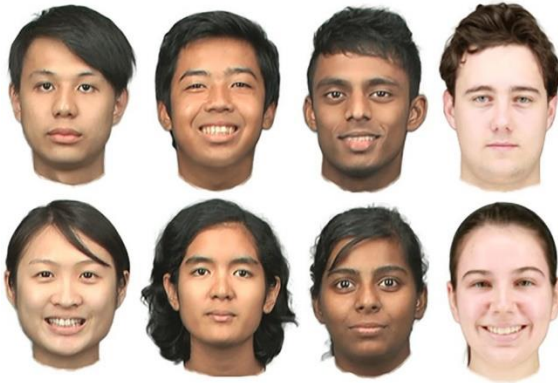
Lonjakan pertumbuhan/perubahan proporsi pada remaja terjadi lebih besar pada awal dibandingkan pada anak-anak yang sudah dewasa akhir. Namun, jangka pertumbuhan ini berbeda-beda tiap ras. Seperti contohnya

pertumbuhan remaja perempuan berkulit putih sekitar umur 13-18 tahun di Amerika Serikat adalah 11.49 tahun pada puncaknya (Berkey et al., 1994), dan tinggi rata-rata disana adalah 162cm untuk yang berumur 16 tahun. Namun di Indonesia, untuk perempuan remaja kota kisaran umur 16 tahun, tinggi rata-ratanya adalah 153cm (Sandjaja & Soekatri, 2014).

2.2.2.4. Fitur Wajah

Ilustrasi wajah manusia, karikatur, dan tokoh kartun/animasi adalah representasi visual dari objek yang sama, yaitu wajah manusia. Foto wajah manusia yang asli sebenarnya berisi informasi yang sangat banyak, dan hal tersebut bisa digunakan untuk representasi grafis yang bisa ditangkap sebagai karakteristik wajah manusia untuk karikatur dan tokoh animasi, meski hasilnya tidak se-signifikan foto asli (Lu, 2009).

Menurut Bancroft (2012), wajah mempunyai elemen untuk memperlihatkan akting suatu tokoh. Wajah membantu tokoh untuk memberikan komunikasi atau perasaan kepada penonton. Terdapat lima elemen dalam membuat ekspresi, yaitu mata, alis, mulut, hidung, dan leher. Menurut beliau, mata adalah elemen yang merupakan jendela hati suatu tokoh dan merupakan cerminan tokoh yang paling utama selama cerita berjalan. Bentuk-bentuk mata juga beragam, dan dengan hal tersebut penonton bisa menilai suatu tokoh datang dari latar belakang mana, mempunyai etnisitas apa, dan mempunyai kepribadian seperti apa.



Gambar 2.12. Wajah Manusia dari Berbagai Negara

(Sumber: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.00208/full>)

2.2.2.5. Kostum

Menurut Shields (2009), kostum merupakan bagian integral dari bercerita. Kostum adalah kunci dalam mendefinisikan tokoh dari kepribadian, etnis budaya, suasana hati, dan situasinya. Kostum juga bisa menunjukkan tahap perubahan suatu tokoh. Menurut Landis (2014), kostum bisa mengidentifikasi dan memberi petunjuk dari apa asal, profesi, atau etnis seseorang. Misalnya, tokoh yang mengenakan pakaian polisi secara otomatis menjelaskan persis profesi tokoh tersebut menurut mata penonton. Contoh lainnya adalah, ketika penonton melihat tokoh yang memakai kimono, otomatis mereka akan teringat pada negara Jepang, karena itu memang pakaian tradisional negara tersebut.

2.2.2.6. Warna

Dalam mendesain tokoh, pemilihan warna merupakan salah satu bagian penting. Menurut Nieminen (2017), warna merupakan faktor penting dalam membangun kepribadian tokoh. Warna yang dipilih untuk tokoh dapat

didasarkan kepada simbolisme budaya dan estetika. Saat memilih warna untuk tokoh, penting untuk memerhatikan makna terkait yang mendasari warna-warna tersebut. Suatu warna pasti memiliki beberapa artian berbeda, seperti contohnya pada pengartian warna yang berbeda dalam budaya tertentu. Perbedaan makna warna dalam budaya tertentu bisa dicontohkan sebagai berikut (Bortoli & Maroto, 2001):

a) Warna hitam

Warna hitam menurut budaya di Singapura, Malaysia, dan Indonesia mempunyai makna berupa rasa duka. Sedangkan menurut budaya di China, Hong Kong, dan Taiwan, warna hitam mempunyai makna air, kehidupan, dan stabilitas. Menurut Syafi'i (2017), warna hitam dalam Islam selalu diasosiasikan dengan sifat negatif, dosa, dan kesengsaraan.

b) Warna biru

Warna biru menurut budaya di Indonesia mempunyai makna berupa kesedihan. Sedangkan menurut budaya di India, warna biru mempunyai makna berupa surga, cinta, kebenaran, dan pengampunan (warna kulit Dewa Krishna)

c) Warna jingga

Warna jingga menurut budaya di China, Hong Kong, dan Taiwan mempunyai makna cinta, kebahagiaan, kerendahan hati, kesehatan, dan keabadian. Sedangkan menurut budaya di India, warna jingga mempunyai makna kematian dan pemberontakan.

Selain itu, menurut Chapman (2010), dengan mengatur dan mengganti saturasi, bayangan, dan rona warna, persepsi warna tersebut bisa berubah dengan drastis. Menurut Brunick & Cutting (2014), penjelasan dan definisi dari *hue*, *value*, dan *saturation* adalah sebagai berikut:

a) *Hue*

Hue umumnya mengacu pada warna yang dinamai, sesuai dengan sektor warna yang dibagi dalam *color wheel*. Contoh *hue* adalah 'biru-hijau', 'merah', dan 'merah muda'.

b) *Saturation*

Saturation adalah variabel warna yang umumnya mengacu pada seberapa terang atau kuat cahaya yang didapat pada warna. Warna yang kurang jenuh terletak lebih dekat ke tengah *color wheel*, dan warna yang *saturation*-nya sangat kuat terletak di sepanjang tepi luar *color wheel*. Menurut Lewitzki (2008), kesedihan, kekhawatiran, dan ketakutan diketahui terkait dengan warna tak jenuh. Saturasi juga menarik perhatian penonton.

c) *Luminance*

Luminance mengacu pada seberapa terang dan gelap warnanya. Misalnya, mengacu pada seberapa banyak warna hitam terkandung dalam warna tertentu. *Luminance* bukanlah variabel unik untuk rangsangan warna, dan tidak direpresentasikan dalam *color wheel*.



Gambar 2.13. *Color Wheel*

(Sumber: <https://www.vector4free.com/free-vector-color-wheel-31322>)

2.3. Agama Islam

Mayoritas masyarakat Indonesia adalah beragama Islam. Menurut Syafrizal (2015) teori masuknya agama Islam ke Indonesia adalah lewat jalur perdagangan pada awal tahun Hijriah. Selain perdagangan, agama Islam di Indonesia juga menyebarluas berkat perkawinan. Kedua pasangan suami istri yang beragama Islam dengan otomatis akan mengajarkan keturunan mereka ajaran-ajaran Islam sejak dini. Hal ini dikarenakan, dalam hukum Islam, jika seseorang berpindah agama, maka akan dianggap murtad, sehingga hukumannya adalah nyawa (dibunuh) (Moqsith, 2013). Maka, tak heran, jika seiring berjalannya waktu dan berkat efek globalisasi, terdapat beberapa masyarakat Indonesia beragama Islam yang tidak menunaikan kewajiban beragama dengan baik. Walaupun mereka tidak sepenuhnya religius, mereka masih menyebut diri mereka sebagai orang yang beragama Islam. Hal bisa terjadi karena mereka takut dipojoki atau bahkan dikeluarkan dari keluarga karena tidak beragama Islam atau tidak berkepercayaan layaknya seorang Muslim.

Menurut Husain (2017), karena pengaruh perdagangan, Muslim di Indonesia bisa banyak dijumpai di Jawa dan Sumatera. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (2010), hasil sensus penduduk menyatakan bahwa provinsi teratas yang mempunyai masyarakat mayoritas beragama Islam adalah Jawa Barat (17,5%), Jawa Timur (15,3%) dan Jawa Tengah (13,1%) dari seluruh provinsi di Indonesia. Menurut Setiawan et al. (2004), mayoritas penduduk Indonesia termasuk dalam ras Melayu. Menurut Glenn dan Brues (1978), suku Jawa termasuk dalam ras Mongoloid, yang memiliki ciri khas yaitu rambut hitam lurus, variasi warna kulit dari kuning langsung sampai sawo matang, dan wajah datar. Jika disimpulkan, orang-orang Jawa itu memiliki perpaduan ras Melayu dan Mongoloid. Sisi fisiologis inilah yang paling menonjol dari mayoritas masyarakat muslim di Indonesia, sehingga dijadikan sebagai simbol representasi yang dapat digunakan dalam pertelevisian dan perfilman (Solikhati et al., 2015).

2.3.1. Syariat Islam

Menurut Mahmud (1966), syariat Islam secara penjelasan terminologi adalah hukum-hukum yang ditetapkan oleh Allah SWT. Hukum ini terkait dengan cara manusia berperilaku. Pada dasarnya, kata syariah mencakup semua ajaran yang baik dalam Islam, baik yang berkaitan dengan keimanan, ibadah, muamalah, etika, dan hukum yang mengatur segala aspek kehidupan manusia.

Menurut Jayantiningsih et al., (2014), banyak yang sebenarnya tidak mengerti apa sebenarnya hukum Islam itu. Kebanyakan orang tahu bahwa syariat adalah hukuman potong tangan bagi yang mencuri, rajam bagi orang yang berzina,

dan hukuman mati bagi pembunuh yang tidak dimaafkan oleh keluarga korban. Menurut beliau, sebenarnya, ada makna yang lebih dalam dalam hukum Islam, karena tidak hanya mengatur tentang tata cara/norma yang harus ditaati, tetapi juga mengatur hubungan antara manusia dengan Allah SWT. Contohnya termasuk shalat lima waktu dan tingkat kerohanian.

2.3.1.1. Syariat Berpakaian Wanita

Contoh kebijaksanaan syariat Islam yang menonjol dalam fisik suatu individu adalah kebijakan dalam berbusana. Hukum berbusana wanita jauh lebih ketat dibandingkan pria, namun hal ini mempunyai alasan positif dan merupakan suatu bentuk perlindungan hak asasi perempuan (Akbar, 2015). Berdasarkan pendapat Madzhab Imam Syafi'i, wanita wajib untuk menutup auratnya, yaitu semua bagian tubuh kecuali wajah dan telapak tangan, dengan busana/pakaian. Selain busana, perempuan wajib mengenakan hiasan berupa hijab untuk menutup aurat, karena rambut dan seluruh kepala kecuali wajah harus ditutupi.

Menurut Abdurrazak (2020), seiring berkembangnya dan berjalannya waktu, hijab tidak hanya dikenakan untuk menutup aurat, tetapi ada pengaruh baru yaitu *fashion* dan model, sehingga menimbulkan kemodisan dan daya tarik koordinasi dalam berbusana dengan hijab. Menurut beliau, ada beberapa tren hijab yang terkenal di Indonesia, antara lain:

1. Bergo

Model hijab paling praktis, dengan cara pemakaian yang juga praktis dan cepat. Dengan itu, bergo biasanya dipakai saat keadaan santai, namun bisa juga dalam acara resmi.

2. Segi Empat

Berbentuk segi empat dan berbahan tipis. Jenis ini yang banyak direkreasikan menjadi beberapa gaya unik agar terlihat *fashionable*.

3. Segitiga

Berbentuk seperti bandana yang setelah dikenakan akan terlihat mewah. Biasa dikenakan untuk menghadiri pesta atau kegiatan resmi.

4. Pashmina

Terbuat dari bahan seperti sifon, memiliki tekstur halus dengan bahan yang terlihat seperti kaos, namun berat. Banyak diminati karena bahannya yang tidak menerawang,



Gambar 2.14. Syariat Berpakaian Wanita

(Sumber: <https://medicalzone.org/manfaat-menutup-aurat-secara-sempurna-bagi-laki-laki-dan-perempuan/>)

2.3.2. Agama Islam dengan Sosiologi dan Psikologi

Sejarah agama Islam di Indonesia sendiri dimulai oleh sosiologi, yaitu perdagangan (Syafrizal, 2015). Namun, di luar hal tersebut, agama Islam itu sendiri justru sangat bertanggung pada interaksi sosial sesama manusia. Agama Islam disebarkan oleh Nabi dan Rasul melalui dakwah. Dakwah adalah kegiatan untuk menyebarkan ajaran-ajaran, dan yang dilakukan oleh para Nabi dan Rasul adalah untuk menyebarkan ajaran yang benar terhadap para manusia yang jatuh pada ajaran yang sesat dan dilarang oleh Allah SWT. Kegiatan dakwah ini dilakukan dari kota ke kota, mengajarkan orang-orang tentang akidah dan syariat Islam. Hal tersebut tidak lepas dari interaksi sosial antar manusia.

Setiap manusia pasti menghadapi ujian hidup, dan cara mereka menanganinya pun berbeda-beda. Dalam menghadapi suatu musibah dan tragedi, dimensi manusia yang paling terguncang adalah psikologi. Menurut Nashori (2008), ketika manusia berhadapan dengan bencana besar, seperti kematian dari orang yang dicintai, manusia merasakan penderitaan batin. Penderitaan yang dirasakan manusia bisa datang dari berbagai sumber, salah satu contohnya adalah bencana alam dan ulah (sesama) manusia. Menurut beliau, korban dari tragedi yang berasal dari bencana alam umumnya menunjukkan rasa ikhlas, tidak menyesal, dan tidak merasa tertekan dari apa yang telah terjadi. Mereka ikhlas dikarenakan bencana alam biasanya adalah bentuk ujian dan kuasa dari Allah SWT dan kita sebagai manusia tak bisa melakukan apa-apa selain mengambil hikmah dari apa yang telah terjadi. Di tangan lain, penderitaan yang bersumber dari manusia akan lebih sulit dilapangdadakan.

2.3.2.1. Dalam Kalangan Remaja

Dalam beragama, tentu harus menghayati secara religius. Menurut Al Azis, (2017), religiusitas atau religi adalah kepercayaan dalam keberagamaan yang bertanggung jawab atas aturan dan kewajiban yang dianjurkan dalam agama yang telah dianut. Tak lupa juga untuk melaksanakan kewajiban tersebut dengan sepenuh hati dan mendalaminya dengan baik. Hal tersebut bisa ditentukan dari sosiologi kita, seperti Tripusat pendidikan bagi remaja. Menurut Wardi, n.d. dan Thaib (2015), tripusat pendidikan bagi remaja terdiri dari lingkungan primer (keluarga), sekunder (lingkungan pendidikan), dan lingkungan masyarakat.

1. Lingkungan Primer

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang pertama kali dihadapi semua orang. Sebelum dihadapkan pada lingkungan luar dan lingkungan sekitar, manusia mempelajari akhlak, kepercayaan, dan pola hidup berdasarkan apa yang diajarkan oleh orang tua dan keluarga. Seperti pada halnya pasangan suami istri yang beragama Islam akan mengajarkan agama dan ajaran yang sama ke anak-anaknya.

2. Lingkungan Sekunder

Sekolah termasuk kedalam lingkungan sekunder, dimana remaja yang disekolahkan dapat mempengaruhi pertumbuhan dan meningkatkan kecerdasan, berbeda dengan yang tidak sekolah. Remaja banyak menghabiskan waktu di sekolah, dan terpengaruh oleh teman/guru.

Dalam pergaulan tersebut, remaja bisa terpengaruh satu sama lain, dalam sisi baik maupun sisi buruk.

3. Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat adalah mencakup lingkungan di sekitar rumah, termasuk dengan teman-teman di luar sekolah. Perkembangan jiwa remaja yang tinggal dan dibesarkan di kota dan desa tentulah berbeda.