



### **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 Hybrid Animation

O’Hailey (2010) menjelaskan bahwa *Hybrid Animation* adalah animasi yang menggabungkan aset – aset 3D *animation* dan 2D *animation* ataupun *Live Action* beserta 2D atau 3D *animation*. *Hybrid animation* pertama yang mungkin sangat terkenal adalah *hybrid animation* yang merupakan penggabungan dari 2D *Animation* beserta *live action* film, seperti yang dilakukan oleh Robert Zemeckis, dalam filmnya yang berjudul “Who Framed Roger Rabbit” pada tahun 1988. (hlm.1)

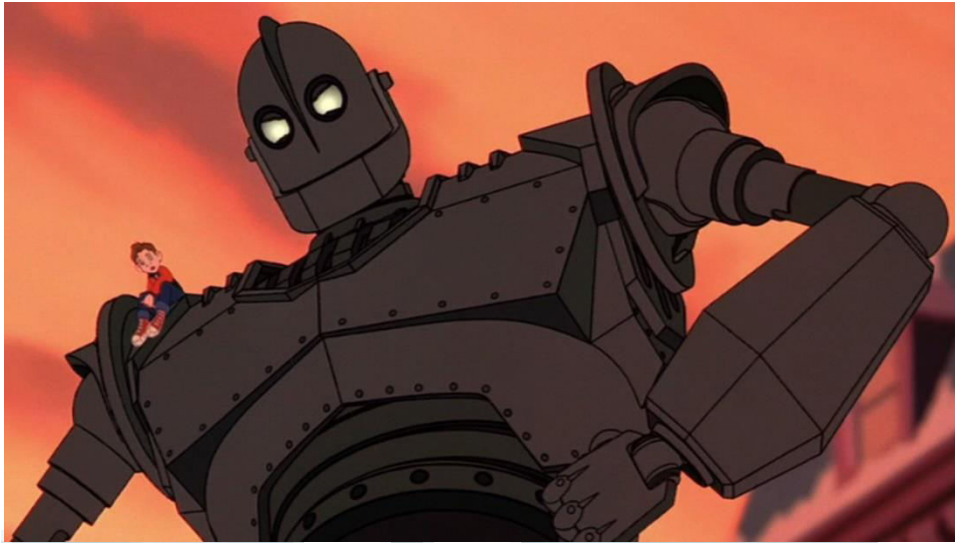


Gambar 2.1 Eddie Valliant yang merupakan karakter manusia dan Jessica Rabbit yang merupakan karakter 2D dalam film Who Framed Roger Rabbit (1988) (<https://filmfork-cdn.s3.amazonaws.com/content/roger.2crop.jpg>)

Ketika Roger Rabbit dibuat, orang – orang sangat bisa melihat jelas manakah yang merupakan *2D animation* dan manakah yang bukan. O’Hailey kemudian menjelaskan bahwa film – Film yang menggabungkan aset 2D dan 3D *animation* secara jelas bermunculan ketika Pixar mulai menggunakan 3D *computer graphic* untuk film – filmnya, seperti salah satu contoh film yang menggunakan *computer graphic* oleh Pixar adalah “Toy Story” (1995), sedangkan salah satu contoh film yang melakukan *hybrid animation* adalah film “Iron Giant” oleh Brad Bird (1999). (hlm.5)



Gambar 2.2 Toy Story (1995)  
([http://static.comicvine.com/uploads/original/12/126071/2427153-2427140-2010\\_toy\\_story\\_3\\_002.jpeg](http://static.comicvine.com/uploads/original/12/126071/2427153-2427140-2010_toy_story_3_002.jpeg))



Gambar 2.3 The Iron Giant (1999)  
([https://cdn2.vox-cdn.com/thumbor/VGmhsoWIkq49ULUvo-BJEV9q2E8=/93x0:850x426/1280x720/cdn0.vox-cdn.com/uploads/chorus\\_image/image/46697102/the-iron-giant\\_852.0.0.png](https://cdn2.vox-cdn.com/thumbor/VGmhsoWIkq49ULUvo-BJEV9q2E8=/93x0:850x426/1280x720/cdn0.vox-cdn.com/uploads/chorus_image/image/46697102/the-iron-giant_852.0.0.png))

## 2.2 Karakter

Secara *etymology* karakter berasal dari bahasa Yunani *kharakter* yang berarti tanda sebuah jiwa atau tiruan sebuah jiwa, sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dapat diartikan sebagai tabiat, akhlak atau budi pekerti yang membedakan suatu orang dengan orang lain, namun menurut Schuman, Sullivan, dan Alexander (2008) karakter adalah seseorang atau kumpulan orang dalam satu cerita yang mempunyai sebuah tujuan dalam cerita tersebut untuk dicapai. Berdasarkan jenis – jenisnya, karakter sendiri dapat dibagi menjadi *main character*, *supporting character*, *opposing character*, serta *extras*.

### 2.2.1 Character Archetypes

Tillman (2011) seorang *concept artist* yang mempunyai fokus di bidang *character design* membedakan jenis – jenis karakter pada suatu cerita menjadi beberapa *archetypes*. *Archetypes* yang pada umumnya sering muncul pada film – film ataupun cerita dibagi menjadi *The Hero, The Shadow, The Fool, The Mentor, The Trickster*.

#### 1. *The Hero*

*The Hero* pada umumnya adalah karakter di suatu cerita yang selalu menjadi karakter yang memulai cerita dan mempunyai sifat pemberani serta punya keinginan kuat untuk membantu orang lain, walaupun dihadapi oleh situasi yang sulit (hlm. 12)

#### 2. *The Shadow*

*The Shadow* umumnya mempunyai peran sebagai *villain* pada sebuah cerita. Sifat paling umum dari *The Shadow* adalah figur orang yang selalu menghalangi sang *hero* untuk menolong orang ataupun mencapai tujuannya. (hlm.13)

#### 3. *The Fool*

*The fool* di dalam cerita adalah wujud sebuah karakter tambahan yang selalu membuat *scene* menjadi sebuah situasi yang tidak diinginkan. *The Fool* di dalam cerita, bersifat sebagai karakter yang menguji sang

*Hero* dengan rintangan, sehingga karakter *Hero* dapat menjadi lebih kuat. (hlm.14)

#### **4. *The Anima/The Animus***

*The Anima*, adalah karakter laki – laki, sedangkan *The Animus*, adalah karakter perempuan. *Anima* dan *Animus* sendiri adalah lambang hasrat seksual yang direpresentasikan dalam bentuk sebuah karakter. Fungsi karakter ini adalah membuat dua buah karakter untuk menjadi terhubung satu dengan lainnya, salah satu contohnya ketertarikan *The Hero* terhadap *The Anima/The Animus*. *Anima* dan *Animus* sendiri kerap digambarkan sebagai seorang karakter dengan figur yang sangat sempurna. (hlm.15)

#### **5. *The Mentor***

*The Mentor* dalam sebuah cerita adalah seorang karakter yang membantu sang *Hero* dengan cara secara tidak langsung memberi motivasi, sehingga sang *Hero* dapat menyelesaikan masalahnya. Biasanya karakter *Mentor* juga dapat disebut sebagai *The Wise One*. Contoh karakter *Mentor* adalah Yoda dalam film *Star Wars*. (hlm.19)

#### **6. *The Trickster***

*The Trickster* adalah seorang karakter yang mempunyai tugas untuk menarik suatu perubahan dalam diri sang *Hero*. *The Trickster* dapat

menjadi karakter yang mempunyai sifat yang baik ataupun jahat.  
(hlm.20)

### **2.2.2 Gaya Gambar**

Gaya gambar ilustrator maupun *concept artist* pada dunia perfilman animasi sangatlah beragam, dimulai baik dari yang sangat sederhana, hingga yang sangat kompleks. Masing – masing gaya tersebut ada dan mempunyai tujuannya masing – masing untuk mendukung suatu konsep yang akan dibuat. Bancroft (2006) menyebutkan bahwa gaya gambar tersendiri mempunyai suatu hirarki, dari yang bersifat sangat sederhana hingga realistis, yaitu : Iconic, Simple, Broad, Comedy Relief, Lead Character, dan Realistic. Yang akan dibahas adalah mengenai Lead Character style

#### **1. *Lead Character***

*Lead character* adalah karakter yang secara ekspresi dan akting sudah sangat mendekati realistis. Sehingga karakter ini dapat dengan mudah dikenali penonton karena ia dapat melakukan hal yang biasa kita lakukan sehari – hari. Contoh dari *lead character* adalah Rapunzel dari Tangled. (hlm.20)



Gambar 2.4 Rapunzel dari Tangled  
(<http://vignette1.wikia.nocookie.net/the-disney-roleplay/images/5/5a/Rapunzelpainting.jpg>)

### 2.2.3 Three Dimensional Character

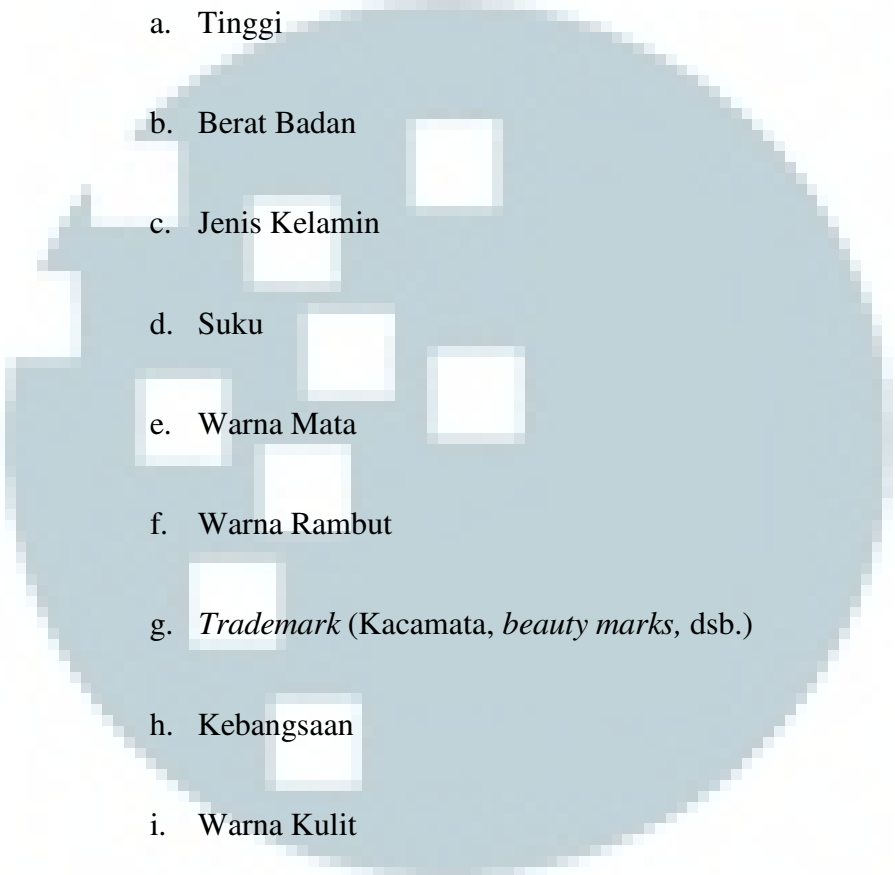
Bancroft (2006) memberi penjelasan bahwa deskripsi character adalah suatu hal yang sangat penting untuk dibuat dan dipastikan sebelum proses pembuatan karakter dimulai. Deskripsi karakter dapat membantu *concept artist* untuk menentukan bagaimana karakter akan dibuat secara fisik. (hlm.17) Namun ini juga bukan berarti *concept artist* tidak harus mengetahui bagaimana karakter tersebut secara psikologis ataupun sosiologis. Menurut Barcroft, ada 3 hal yang harus diketahui *concept artist* untuk membuat sebuah desain karakter, yaitu aspek psikologis, fisiologis, serta sosiologis.

#### 1. Fisiologi

Fisiologi menempati tempat paling penting dalam pembuatan sebuah karakter. Karena dari sisi fisiologi lah orang dapat mengingat seorang



karakter. Tillman (2011) menjabarkan beberapa hal yang sangat penting untuk diperhatikan mengenai fisiologis karakter, yaitu; (hlm.33)

- 
- a. Tinggi
  - b. Berat Badan
  - c. Jenis Kelamin
  - d. Suku
  - e. Warna Mata
  - f. Warna Rambut
  - g. *Trademark* (Kacamata, *beauty marks*, dsb.)
  - h. Kebangsaan
  - i. Warna Kulit
  - j. Bentuk Wajah
  - k. Pakaian

## **2. Sosiologi**

Tillman (2011) menjelaskan bahwa Sosiologi adalah salah satu aspek yang penting pada pembuatan karakter, karena sosiologi adalah suatu hal yang membentuk sifat karakter. Sosiologi sendiri adalah aspek pembentukan

karakter yang dipengaruhi oleh lingkungan karakter tersebut, terutama orang – orang di sekitarnya seperti keluarga, rekan kerja, teman dan kehidupan karakter tersebut, salah satu contohnya adalah masa lalu sang karakter dan sifat seperti apakah yang akhirnya terbentuk dalam karakter tersebut di masa kini. (hlm.34)

### **3. Psikologi**

Tillman (2011) memberi penjelasan bahwa aspek psikologi yang dimaksud adalah bagaimana keadaan jiwa sang karakter serta emosi sang karakter ketika ia harus menghadapi rintangan ataupun masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari – harinya atau dalam pencapaian tujuannya, apakah karakter ini juga dapat secara sehat menggunakan logikanya atau tidak. (hlm.34) Emosi karakter juga termasuk ke dalam psikologis, emosi yang dimaksud adalah apakah karakter ini merupakan introvert, ekstrovert, ataupun ambivert. (hlm.35)

#### **2.3 *Gesture***

Menurut Roberts (2007) salah satu hal yang menarik dari manusia yakni kemampuan mereka untuk berbohong, dan hal tersebut sangat terlihat pada wajah, namun kemampuan tersebut melemah pada bagian tubuh.

Tubuh bisa dibilang lebih jujur. Ketika seseorang merasa sedih, dia masih bisa memasang wajah senang dan tersenyum, namun bahu terlihat kaku karena

berusaha menahan agar bahu tidak turun, dan terlihat tidak natural (Roberts, 2007). Dalam karakter desain tugas *concept artist* salah satunya adalah membuat *movement sheets* yang bertujuan untuk membantu animator. Dalam bab ini akan dijelaskan beberapa *body posture*.

### 2.3.1 *Basic Body Posture*

Bagaimana reaksi manusia terhadap sesuatu terlihat pada bahasa tubuh yang diserap manusia. Pada dasarnya, ada empat bentuk dasar postur bahasa tubuh manusia, yakni *open gesture*, *close gesture*, *forward gesture*, dan *back body gesture*.

#### a. *Closed Body Gesture*



Gambar 2.5 Closed Body Gesture  
(<http://cristivlad.com/overwriting-brain-body-gestures-change-brain-wiring/standartarmcross.jpg>)

*Closed body gesture* menunjukkan bahwa seseorang menolak atau memberikan reaksi negatif kepada sesuatu. Lengan akan menutup atau

melipat di depan dan kaki bersilang ketika duduk, badan mungkin sedikit berpaling dari sesuatu yang ditolakannya (hlm. 187).

***b. Forward Body Gesture***

*Forward body gesture* mengindikasikan bahwa seseorang sangat bersemangat menerima atau menolak pesan yang diberikan. Contohnya ketika seseorang mencondongkan tubuh ke depan, dan menunjuk sesuatu dengan jari telunjuk, mereka merasa terlibat, atau sangat antusias terhadap apa yang mereka rasakan (hlm. 187).



Gambar 2.6 Forward Body Gesture  
(<http://cristivlad.com/overwriting-brain-body-gestures-change-brain-wiring/facing.jpg>)

***c. Back Body Gesture***

*Back body gesture* mengindikasikan bahwa seseorang sangat pasif atau mengabaikan informasi yang diberikan padanya. Contohnya ketika seseorang

mencondongkan tubuh ke belakang, melirik ke langit-langit ruangan, atau mencoret-coret catatan, bisa dibilang dia sedang mengabaikan informasi yang diberikan (hlm. 187).

### **2.3.2 Kombinasi Basic Body Posture**

Menurut Roberts (2007) postur tubuh dasar dapat dikombinasikan menjadi empat mode dasar: *responsive*, *reflective*, *fugitive*, dan *combative*. Contoh *gesture* yang diberikan merupakan *gesture* umum, namun lebih baik untuk mempraktekan *gesture* berikut di depan cermin sambil berakting (hlm. 187).

Namun yang akan dijelaskan hanyalah mengenai Fugitive dan Combative sesuai dengan apa yang akan ada di Film Animasi pendek yang dibuat.

#### **a. Fugitive**

Ketika sebuah karakter sedang berada dalam *fugitive mood*, mereka menunjukkan kombinasi *closed body gesture* dan *back body gesture*. Gestur ini bisa muncul ketika karakter merasa ditolak, bosan, sedih, atau sedang menyangkal sesuatu (Roberts,2007).



Gambar 2.7 Fugitive Body Gesture  
(<http://cristivlad.com/overwriting-brain-body-gestures-change-brain-wiring/leaninghand.jpg>)

Sebagai contoh, ketika seseorang merasa ditolak atau dibenci, badan akan cenderung merosot dan bersandar ke belakang dengan lengan yang melipat ke depan dan kepala menunduk. Hal yang sama juga terjadi bila seseorang sedang merasa sedih (hlm. 190).

#### ***b. Combative***

Ketika sebuah karakter sedang dalam mood agresif (*combative*), mereka akan menunjukkan kombinasi *closed body gesture* dan *forward body gesture*. Gesture ini muncul ketika karakter merasa marah, menjadi pemberontak, atau sedang berargumen (Roberts, 2007).

Contoh ketika seseorang marah, tubuh akan cenderung condong ke depan dengan bahu membungkuk dan leher yang kaku, lengan bisa tergantung

lurus atau melipat di depan dada dengan tangan terkepal. Atau ketika seseorang sedang berargumen, mereka cenderung menggerakkan tangan dengan liar (hlm. 191).

**c. *Reflective***

Ketika sebuah karakter berada dalam suasana termenung (*reflective*), dia akan menunjukkan kombinasi dari *open body gesture* dan *back body gesture*. Suasana hati yang mencakup gestur reflektif yakni ketika sedang berpikir atau mengingat sesuatu (Roberts, 2007).

Sebagai contoh ketika seseorang sedang berpikir, badan akan cenderung bersandar ke belakang diikuti dengan gestur lain seperti menggaruk kepala atau menggigit pensil. Kepala biasanya akan miring ke salah satu sisi memandang ke awang-awang. Namun ketika seseorang bingung, terjadi kontradiksi pada gestur yang di buat. Bagian atas badan terbuka dan mirip seperti gestur orang berpikir, namun kaki cenderung menutup, ditambah dengan gestur bahu yang naik dan lengan yang terbuka yang bisa diartikan sebagai 'Aku tidak tahu' (hlm. 189).

## **2.4 Pemetaan Fashion di Dua Zaman yang Berbeda (1950s & 2000s)**

Fashion menurut Chanel dalam buku buatan Justin Picardie (2012) adalah style yang populer yang dijadikan suatu hal yang dipakai dan dipraktikkan dalam kehidupan sehari – hari. Fashion sendiri sebagai pakaian dalam kehidupan sehari – hari dapat dikembangkan dan dipecah menjadi beberapa bagian yang dapat

menjelaskan perubahan jaman dan perubahan trend yang berlaku, yaitu; pakaian, sepatu, aksesoris, makeup, potongan rambut dan *body piercing*. (hlm.10)

#### **2.4.1 Gaya Berpakaian Wanita Amerika di Tahun 1950**

Baker (2007) menjelaskan bahwa banyak hal yang terjadi di tahun 1950. Tahun 1950 di New York, adalah momen – momen di mana rekonstruksi dari Perang Dunia II terjadi. Rekonstruksi ini menyebabkan *influence* di banyak hal termasuk di dalam industri. Fashion adalah salah satu hal tersebut. Orang – orang pada jaman itu cenderung untuk memakai segalanya terkesan *simple* namun tetap elegan. Karena akibat perang dunia ke II, orang berpikiran bahwa ‘normal’ adalah hal yang sudah cukup baik. (hlm.6). McInness (2012) menyatakan bahwa tidak seperti di era 2000an, orang – orang pada era tahun 1950an cenderung berpakaian dengan model yang sama, dan tidak ada perbedaan dari cara berpakaian orang dari satu orang ke orang lain. (hlm. 6)

UMMN



## 1. Pakaian



Gambar 2.8 Pakaian Wanita di Tahun 1957  
(<https://www.pinterest.com/pin/360358407655979498.jpg>)

Baker (2007) menyebutkan bahwa jenis pakaian yang sering digunakan oleh wanita pada tahun 1950an adalah pakaian yang cenderung terlihat elegan dengan warna – warna yang tidak terlalu mencolok, seperti warna putih, coklat, atau warna – warna tint yang dipadu dengan warna shade.

Warna yang dipakai secara *color wheel scheme* biasanya bersifat *analogus*, *split complemetary*, atau *complementary*. Tinggi rok yang biasanya dikenakan para wanita, rata – rata antara selutut atau 10cm di atas lutut. (hlm.15)

## 2. Sepatu



Gambar 2.9 Sepatu High Heels Oxford di Tahun 1950  
(<https://www.pinterest.com/pin/491947959269194299.jpg>)

Baker (2007) menceritakan bahwa sepatu wanita yang dipakai tahun 1950an umumnya mempunyai heels yang tidak akan lebih dari 12cm untuk *stiletto*. Namun biasanya untuk kehidupan sehari – hari wanita di era 1950an akan menggunakan sepatu heels dengan tinggi 7cm dengan nama *oxford heels* atau *oxford boots* yaitu sepatu bersifat formal dengan heels yang sifatnya tebal, tidak lancip dan kurus seperti stiletto.

Untuk remaja wanita, biasanya akan menggunakan sepatu *flats* untuk pergi ke sekolah atau *vantoufel*.(hlm. 15)

## 3. Aksesoris

Menurut *research* yang dilakukan oleh Baker (2007) dengan ibunya yang tumbuh sebagai remaja di tahun 1950an, aksesoris yang umumnya dipakai oleh para wanita di tahun 1950an di kehidupan sehari – hari adalah sarung tangan berwarna muda, topi lebar, dan

kalung atau gelang mutiara, terkadang ada wanita yang akan memakai kalung ataupun gelang dengan warna silver yang mempunyai tebal sangat tipis. Wanita dalam *special occasion* seperti pesta juga akan sering terlihat menggunakan aksesoris anting yang cukup besar, sehingga orang akan tertarik untuk melihat dirinya. (hlm. 15)



Gambar 2.10 Aksesoris Wanita di Tahun 1950  
(<https://www.pinterest.com/pin/361554676307124331.jpg>)

#### 4. Makeup

Baker (2007) menjelaskan bahwa makeup yang sering dipakai wanita di tahun 1950an adalah makeup yang sangat terfokus di bagian mata. Wanita akan membuat garis hitam tebal yang mengikuti bentuk matanya dari eyeliner di sekitar matanya dan sering sekali menebalkan alisnya menggunakan pensil alis. Untuk bagian bibir dan pipi, rata – rata wanita akan menggunakan lipstik berwarna merah yang tidak terlalu bibir, namun jarang sekali dilihat wanita yang memakai *blush on* untuk meronakan pipi. Mereka cenderung lebih banyak

menghabiskan waktu di bagian mata, karena artis yang terkenal pada jaman itu seperti Audrey Hepburn, dan Grace Kelly cenderung mempunyai mata yang besar dan alis yang tebal. (hlm. 16)



Gambar 2.11 Audrey Hepburn di tahun 1952  
(<https://www.pinterest.com/pin/36092135761119273973.jpg>)

## 5. Potongan Rambut



Gambar 2.12 Potongan Rambut di Tahun 1950  
(<https://www.pinterest.com/pin/360921357611176716.jpg>)

Baker (2007) mengatakan bahwa potongan rambut para wanita di tahun 1950an bersifat elegan. Wanita rela menghabiskan waktu berjam – jam di salon setiap pagi atau bangun lebih pagi untuk mengkeriting rambut mereka dan membuatnya menjadi keriting atau bergelombang. Potongan rambut yang umumnya disukai adalah potongan rambut pendek, karena potong rambut pendek dapat membuat wanita memperlihatkan leher mereka dan dianggap terlihat lebih menarik ketika seorang wanita mempunyai leher yang jenjang dan kurus. (hlm.18)

#### **6. Body Piercing**



Gambar 2.13 Anting pada tahun 1950  
(<https://www.pinterest.com/pin/494481234056826956.jpg>)

Baker (2007) *piercing* yang ada di tahun 1950an hanyalah di telinga supaya wanita dapat memakai anting. (hlm. 20)

## 2.4.2 Gaya Berpakaian ‘Emo’ Pria di Tahun 2015

McInness (2012) memberikan deskripsi bahwa *Fashion* pada era tahun 2000 ke atas bukanlah hanya menjadi sekedar trend, namun juga menjadi bersifat variatif per individualnya karena *fashion* di tahun 2000an adalah sebuah *statement*. *Statement* yang dimaksud adalah pemberi identitas bagi individual pemakainya. McInness menyatakan bahwa pada era ini, melalui pemakaian dan pemilihan baju, orang menjadi sangat mudah ditebak sifatnya, karena dari sifat seseorang pun dapat muncul suatu trend gaya baru seperti contohnya adalah *emo*, *country*, *sweet*, *hipster*, *boho chic*, *sporty*, dan *rockabilly* (hal.5). *Emo* adalah salah satu sebutan yang timbul dari *stereotype* gaya hidup seseorang yang melakukan *self harm*, *introvert*, sensitif, penyuka lagu *alternative rock* dan, pemalu serta cenderung berpakaian berwarna full hitam, kemudian mempunyai banyak *body piercing*. (hal. 25)

UMMN

## 1. Pakaian



Gambar 2.14 Cara berpakaian *emo fashion*.  
(<https://www.pinterest.com/pin/400820435565917350.jpg>)

McInness (2012) menjelaskan bahwa laki – laki yang mempunyai gaya *emo* cenderung berpakaian dengan nuansa hitam. Pakaian yang dipilih biasanya pakaian berlengan panjang seperti hoodie, kemeja, parka dan mempunyai aksesoris seperti adanya *belt*, *spikes*, atau lambang dan logo suatu *rock band*. (hlm.25)

## 2. Sepatu



Gambar 2.15 Sneakers Converse Hitam  
(<https://www.pinterest.com/pin/492440540485257395.jpg/>)

Menurut McInness (2012) Sepatu yang sering digunakan oleh laki – laki yang mengikuti *emo fashion* pada tahun 2015 tidaklah lagi sepatu boots panjang, tapi cenderung ke sepatu *sneakers* biasa dengan warna hitam atau sepatu *hiking boots* yang berwarna gelap. (hlm. 20)

## 3. Aksesoris



Gambar 2.16 Kalung Silver  
(<https://www.pinterest.com/pin/400820435565917341.jpg>)



Menurut McInness (2012) aksesoris yang cenderung dipakai oleh *emo enthusiast* adalah aksesoris silver dengan lambang salib, atau mempunyai pendant kecil. (hlm.21)

#### 4. Makeup

McInness (2012) menyebutkan bahwa tidak semua laki – laki yang tertarik dengan *emo fashion* menggunakan makeup di muka mereka, tetapi beberapa ada yang suka memakai *smokey eyes* sehingga mata terlihat lebih *bold* dan *sharp*. (hlm.21)



Gambar 2.17 Smoky Eyes Make Up  
(<https://www.pinterest.com/pin/570690584003133855.png>)

## 5. *Body Piercing*



Gambar 2.18 *body piercing* di dekat mata, bibir, dan telinga.  
(<https://www.pinterest.com/pin/400820435565917375.jpg>)

Body piercing yang digunakan oleh lelaki yang tertarik terhadap *emo fashion* cukup banyak. Mereka bisa menggunakan tindik di daerah dekat mata atau alis, bibir, hidung, serta telinga, terkadang juga ada yang menindik lidah mereka. Piercing di mata *emo* adalah bentuk *self harm* yang lebih ringan dan merupakan *fashion statement*. (hlm. 22)

## 6. Gaya Rambut



Gambar 2.19 Hairstyle seorang laki – laki *emo*  
(<https://www.pinterest.com/pin/400820435565917299.gif>)

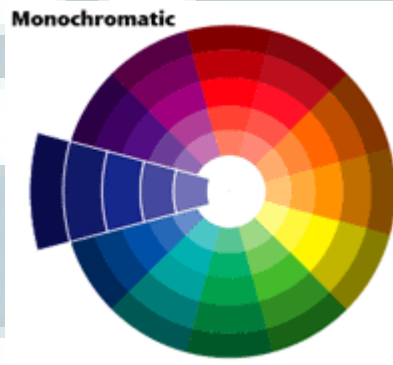
Menurut McInness (2012) *hairstyle* yang cenderung dipakai oleh para laki – laki yang memakai *emo fashion* adalah potongan rambut yang cukup panjang, dan selalu memiliki poni yang menutupi dahi, atau salah satu mata mereka. Rambut terkadang dicat warna yang cukup terang seperti merah, putih, pirang, ataupun biru elektrik. (hal.24)

## 2.5 Warna

### 2.5.1 Color Harmony

#### 1. Monochromatic Scheme

Zelanski & Fisher (2010) menyatakan bahwa *monochromatic scheme* adalah versi variasi dari *value*, *shade*, dan *tint* dari sebuah warna. Penggunaan variasi bertujuan agar warna tidak berkesan monoton. (hlm. 120)



Gambar 2.20 Monochromatic Scheme

([http://pearsons15.weebly.com/uploads/5/4/4/2/54425991/1157031\\_orig.jpg](http://pearsons15.weebly.com/uploads/5/4/4/2/54425991/1157031_orig.jpg))

#### 2. Analogous Scheme

Analogus adalah warna yang terletak bersebelahan pada color scheme. Kombinasi yang biasa digunakan adalah *value*, *shade*, *tint* sekaligus. (hlm.122)

### Analogous Color Wheel



Gambar 2.21 Analogus Color Wheel  
(<https://cbpofarizonainc.com/wp-content/uploads/analogous-color-wheel.jpg>)

### 3. Complimentary Scheme

*Complimentary* adalah istilah untuk menjelaskan warna yang dalam posisi *color wheel* berseberangan satu sama lain. Keterkaitan antara dua *color* ini dapat memberikan keseimbangan antara *warm color* dan *cold color* (hlm.122)

### Complementary Color Wheel



Gambar 2.21 Complementary Color Wheel  
(<https://cbpofarizonainc.com/wp-content/uploads/complementary-color-wheel.jpg>)

#### 4. Split Complementary Scheme

*Split Complementary Scheme* adalah bentuk lain dari *Complementary Scheme*. *Color scheme* ini terbentuk dari dua warna yang berdekatan kemudian terdapat lagi satu warna yang diambil dari suatu warna yang posisinya bersebrangan dalam color wheel. (hlm. 125)



Gambar 2.22 Split Complementary Scheme

(<http://www.beading-design-jewelry.com/images/split-complement-3.jpg>)

#### 5. Triad Scheme

*Triad Scheme* adalah warna yang terbentuk dari 3 sisi color wheel yang membentuk seperti segitiga, masing – masing warna posisinya berjauhan satu sama lain. Konsep dari warna ini adalah untuk memberikan kesan *netral* pada gambar. (hlm. 125)



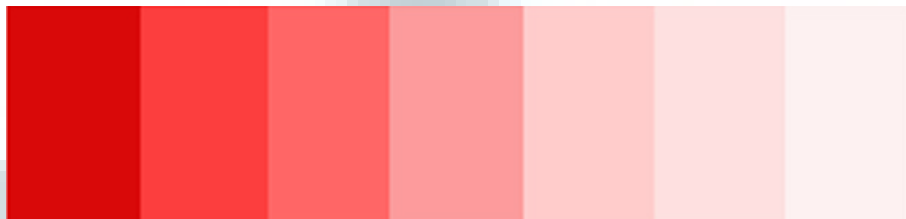
Gambar 2.23 Triad Scheme

(<http://www.beading-design-jewelry.com/images/triadic-2.jpg>)

### 2.5.2 Psikologi Warna

Warna adalah hal yang sangat penting karena warna dapat membangun suasana, ini semua karena warna adalah hal yang membangkitkan emosi manusia. Tillman (2011) menjelaskan bahwa warna dapat memberikan informasi mengenai karakter dan sifat karakter tersebut dalam suatu cerita. Warna juga dapat menjadi suatu media yang dapat memberikan koneksi antara suatu karakter dengan karakter lainnya.

#### 1. Merah



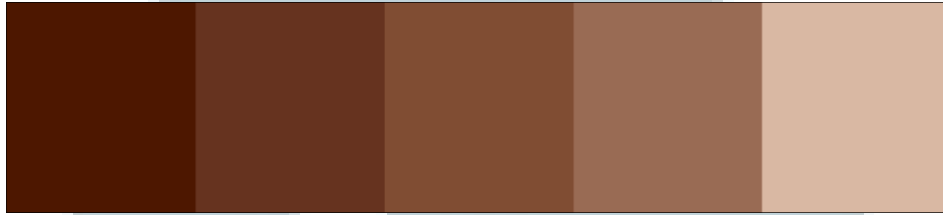
Gambar 2.24 Merah

(<http://www.beading-design-jewelry.com/images/red.jpg>)

Tillman (2011) menjelaskan bahwa warna merah adalah warna yang melambangkan *passion*, *love*, keberanian, kekuatan, energi, dan sebuah warna

yang mengstimulasi sesuatu (hlm.112). Sedangkan Fraser & Banks (2004) menyatakan kebalikannya, merah dari sisi Fraser & Banks adalah warna yang memunculkan ketegangan serta agresi. (hlm.49)

## 2. Coklat



Gambar 2.25 Coklat

(<http://www.beading-design-jewelry.com/images/brown.jpg>)

Coklat menurut Fraser & Banks (2004) merupakan warna yang melambangkan kesungguhan, kehangatan, tanah/alam, keramahan, serta dukungan, dan persahabatan; namun secara negatif coklat juga dapat berarti kaku. (hlm. 49)

## 3. Abu – Abu



Gambar 2.26 Abu – Abu.

(<http://www.beading-design-jewelry.com/images/Greyscheme.jpg>)

Menurut Fraser & Banks (2004) warna abu – abu adalah warna yang berperan sebagai penyeimbang antara putih dan hitam. Abu – abu melambangkan



suatu hal yang tidak memilih pihak, dan dari sisi negatif, abu – abu berarti ketidakpercayaan diri. (hlm. 49)

#### 4. Kuning



Gambar 2.27 Kuning

(<http://www.beading-design-jewelry.com/images/yellow.jpg>)

Kuning adalah lambang warna yang cerah, penuh semangat, percaya diri, gembira, bahagia, seperti yang dijelaskan oleh Fraser & Banks (2004). Namun secara negatif, kuning juga dapat berarti kegelisahan dan emosi yang rapuh. (hlm. 49)

#### 5. Hijau

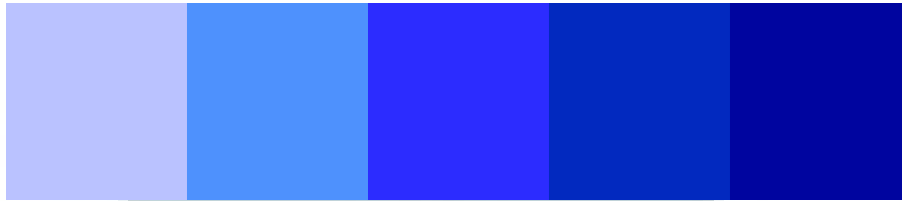


Gambar 2.28 Hijau

(<http://www.beading-design-jewelry.com/images/green.jpg>)

Fraser & Banks (2004) mengatakan bahwa warna hijau adalah warna yang melambangkan emosi, ketenangan, alam, kesegaran, dan kedamaian. Namun hijau juga dapat berarti kebosanan, lemas, dan tidak adanya hidup, juga bencana serta penyakit. (hlm. 49)

## 6. Biru



Gambar 2.29 Biru

(<http://www.beading-design-jewelry.com/images/blue.jpg>)

Biru menurut Fraser & Banks (2004) adalah warna yang berani pintar, kalem, dipercaya, logis, serta tentram. Biru secara negatif berarti penyendiri, sangat dingin, dan tidak beremosi. (hlm. 49)

## 7. Ungu



Gambar 2.30 Ungu

(<http://www.beading-design-jewelry.com/images/purple.jpg>)

Ungu menurut Faser & Banks (2004) adalah warna yang menggambarkan kemewahan, spiritual, dan kekayaan. Secara negatif ungu berarti introvert dan rendah diri. (hlm.49)

## 8. Hitam



Gambar 2.31 Hitam

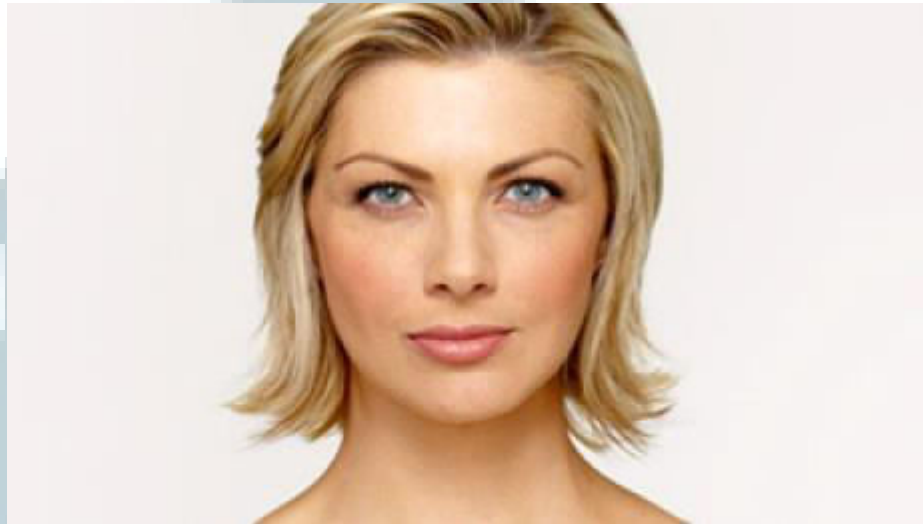
(<http://www.beading-design-jewelry.com/images/black.jpg>)

Fraser & Banks (2004) menggambarkan warna yang berarti modern, elegant, dan kemewahan. Sedangkan secara negatif hitam berarti duka, penindasan, kaku, dan tidak kenal ampun. (hlm.50)

## 2.6 Ras Manusia

Menurut Wade (2014) ras pada umumnya adalah sekumpulan manusia yang mempunyai kemiripan secara ciri – ciri fisik. Kemudian menurut Howells (1944) ras sendiri terdiri dari 4 jenis yaitu : *caucasian*, *mongoloid*, *negroid*, dan *australoid*.

### 2.6.1 *Caucasian*



Gambar 2.32 *Caucasian Race*

(<http://www.beading-design-jewelry.com/images/black.jpg>)

Pearson (1985) mengatakan bahwa kata *caucasian* pertamakali ditemukan oleh seorang filsuf dari Jerman bernama Christopher Meiner. Meiner mengatakan bahwa ras *caucasian* adalah ras yang mempunyai kulit putih pucat, mempunyai fisik yang tegap dan tinggi, serta mempunyai rambut yang sangat variatif baik dari lurus hingga keriting. Ras *caucasian* sendiri bisa ditemukan di berbagai belahan negara seperti Eropa, Afrika utara, Asia tengah dan Asia selatan. (hlm.79). *Caucasian* oleh beberapa ilmuwan lain juga biasa disebut *Europoid* karena sering ditemukan di negara – negara Eropa.

### 2.6.2 Mongoloid

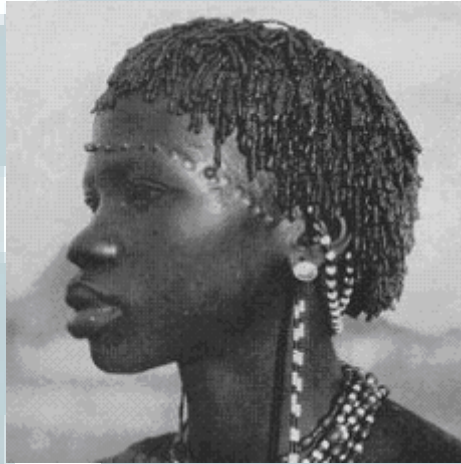


Gambar 2.33 *Mongolian Race*

([https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/e1/Japanese\\_Mongoloid.png/220px-Japanese\\_Mongoloid.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/e1/Japanese_Mongoloid.png/220px-Japanese_Mongoloid.png))

Menurut Smay (2012) Mongoloid atau Asiatic adalah orang – orang yang tinggal di daerah seperti Asia Timur, Eropa bagian Utara, Rusia bagian Timur, Asia Pasifik, Antartika dan Asia Tengah. Peck (1982) menyebutkan bahwa orang – orang yang mempunyai gen Mongoloid cenderung mempunyai tulang pipi yang tinggi menonjol, kulit berwarna putih pucat, atau putih kekuning – kuningan, mempunyai sudut mata yang tajam, serta kebanyakan lahir dengan mempunyai gen rambut berwarna hitam lurus.

### 2.6.3 Negroid



Gambar 2.34 *Negroid Race*

(<http://erectuswalksamongst.us/Images/Figure%20II-1.GIF>)

Mifflin (2005) menjelaskan bahwa Negro sendiri berasal dari bahasa latin yang berarti hitam dan *rooeid* yang berarti ‘*mirip*’ secara harafiah Negroid sendiri dapat diartikan sebagai yang mirip dengan warna hitam. (hlm. 512)

Menurut Jackson (2001) orang yang masuk ke dalam kategori ras Negro adalah orang – orang yang mempunyai kulit coklat kegelapan atau coklat keabu – abuan, dahi yang sangat lebar, bibir yang tebal, serta rambut hitam ikal ataupun keriting. Ras Negro ini dapat ditemukan di daerah seperti Afrika Selatan.

#### 2.6.4 Australoid



Gambar 2.35 *Australoid Race*

([http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d5/Veddah\\_woman\\_of\\_Sri\\_Lanka\\_Australoid\\_Negrito.png](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d5/Veddah_woman_of_Sri_Lanka_Australoid_Negrito.png))

Menurut O'Neill (2006) ciri-ciri fisik dari ras Australoid adalah memiliki kulit berwarna coklat tua, rambut yang berwarna hitam atau coklat, mata yang bulat, hidung yang besar, alis yang tebal dan tegas, serta dapat ditemukan di daerah – daerah seperti benua Australia ataupun daerah asia pasifik bagian Timur.