



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 dapat diartikan sebagai proses menggambarkan secara visual unsur hidup ke dalam sebuah gambar. Animasi, yang dikenal dalam bahasa latin “*animare*”, memiliki arti, yaitu “untuk menggambarkan kehidupan atau memberikan kehidupan”. Wells (1998) menjelaskan dalam bukunya mengenai animasi. Animasi merupakan proses menggambarkan atau menampilkan ilusi pergerakan pada elemen visual yang tak bergerak. Ilustrasi atau penggambaran yang ada dalam sebuah karya animasi, merupakan cara animator untuk menggambarkan bahwa ada unsur “hidup” dalam gambar, yaitu kesan bahwa tokoh tersebut seolah-olah bergerak.

Pemahaman tentang animasi merupakan salah satu hal pokok yang harus dipahami oleh animator. Hal ini disampaikan McLaren dalam Wells (1998), menjabarkan bahwa animasi tidaklah hanya tentang bagaimana cara atau teknik dalam menggambarkan kesan gerak atau pergerakan tersebut, namun juga persepsi atau pola pikir dalam menggambarkan pergerakan tersebut ke dalam sebuah gambar. Hal ini menjadi cara pandang baru dalam menganimasi, bahwa hal utama dalam menganimasi adalah bagaimana mengilustrasikan pergerakan di antara *frame*, bukan mengilustrasikan pergerakan di dalam setiap *frame*. Hal tersebut menyatakan bahwa animasi merupakan proses menerapkan pergerakan

ke dalam sebuah gambar. Pandangan tersebut menjadi dasar dari proses animasi, berlaku untuk animasi tradisional maupun digital.

Hal utama dalam menganimasi adalah mengilustrasikan kesan “hidup” dalam karya. Melalui pernyataan tersebut, animator harus mengilustrasikan sedemikian rupa dalam karya, menggambarkan sehingga tokoh maupun animasi tersebut terkesan “hidup”. Animator dari *Zagreb School*, Yugoslavia dalam buku tulisan Wells (1998) menjelaskan bahwa animasi adalah proses bagaimana memberikan nyawa atau unsur “hidup” pada sebuah tokoh atau animasi, tidak sebatas hanya menirukan bentuk yang ada, namun mengilustrasikan sesuai aturan atau hukum serta kaidah yang berlaku di dunia nyata, yang kemudian digabungkan sesuai dengan gaya visual seperti apa yang ingin digambarkan dalam karya.

Salah satu contoh penggunaan animasi adalah sebagai media penyampaian informasi. Penyampaian Informasi bermacam-macam, seperti untuk promosi, propaganda ataupun untuk edukasi. Heinich et al (2001) menjelaskan bahwa media *audiovisual* merupakan salah satu medium yang dapat digunakan dalam proses penyampaian informasi. Siswa dapat lebih mudah menangkap serta memahami informasi ketika disampaikan menggunakan unsur visual, dibandingkan dengan penyampaian yang monoton menggunakan tulisan saja. Pesan atau makna yang ingin disampaikan dapat diterima atau dipahami dengan mudah ketika secara visual, makna tersebut dapat disampaikan dengan jelas. Unsur visual yang menarik dalam animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiasan atau pemanis dalam penyampaian informasi namun juga menjadi elemen untuk

menarik perhatian serta memunculkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang disampaikan. Kegunaan lain dari penggunaan animasi dalam edukasi adalah menyederhanakan konsep atau materi yang kompleks menjadi lebih sederhana, baik secara penyampaian maupun visual, agar lebih mudah dipahami oleh para siswa.

2.2. *Motion Graphic*

Motion graphics adalah *style* dari animasi yang telah berkembang dari zaman kuno hingga zaman modern. Krasner (2008) menjelaskan bahwa *motion graphics* berkembang seiring dengan perkembangan animasi tradisional. Namun pada tahun 1970 atau 1980an, *style* visual ini mulai bertumbuh menjadi sebuah aliran *style* visual animasi di luar dari animasi tradisional (*hand-drawn*). *Style* ini mulai banyak digunakan, terutama pada masa perkembangan teknologi, seperti komputer. Hal ini membuka jalan untuk berkembangnya *style* visual ini pada animasi atau karya digital.



Gambar 2.1. Ilustrasi *Motion Graphics*

(Sumber : <http://asalcer.qwriting.qc.cuny.edu/category/project-1/>)

Secara visual, terdapat perbedaan antara *motion graphics* dengan animasi konvensional. Dalam bukunya, Krasner menjabarkan bahwa karya *motion graphics* dapat dibagi menjadi beberapa jenis. Pembagian didasarkan pada secara visual apa yang ingin ditampilkan, antara lain :

1. Gambar atau *image* (animasi atau ilustrasi)
2. *Typography*
3. *Live-Action Footage*

Pembagian jenis karya *motion graphics* ini juga dapat didasarkan pada tampilan *style* gambar yang digunakan atau dimunculkan dalam sebuah karya *motion graphics*, sebagai sebuah aset dalam karya. Beberapa jenis *style* gambar yang secara umum atau secara garis besar digunakan menjadi dasar dalam pembuatan karya *motion graphics*, antara lain:

1. *Photographic*
2. *Typographic*
3. *Illustrative*
4. *Abstract*

Style gambar tersebut dapat dikombinasikan dengan berbagai unsur visual lainnya, yang kemudian memberikan ciri khas tersendiri terhadap setiap karya *motion graphics*. Kombinasi tersebut dapat memberikan atau memunculkan berbagai variasi *style* visual, mulai dari *style* yang *textural*, *sketchy*, sangat *graphical*, dan lain-lainnya. Penggunaan *style* ini juga menyesuaikan dengan *target audience* yang menjadi sasaran dari karya.

Perbedaan dari *motion graphics* dengan animasi 2D atau animasi konvensional adalah elemen visual menjadi pusat atau bagian utama dalam desain. Elemen atau aset yang dimunculkan dan digunakan pada *motion graphics* tidak sebatas tokoh atau *environment*, tetapi juga menggabungkan elemen-elemen grafis. Karya *motion graphics* memperkenalkan kreator tidak hanya menganimasi serta memanipulasi tokoh, props ataupun *environment*, tetapi juga elemen grafis, seperti garis, titik, huruf dan lain-lainnya.

Krasner (2008) menjelaskan bahwa *motion graphics*, sebagai sebuah karya *audiovisual* memiliki fungsi atau kegunaan. Fungsi tersebut dapat dibagi berdasarkan pemanfaatannya dalam masyarakat, antara lain :

1. Media hiburan
2. Media interaktif
3. Media instalasi

Penggunaan *motion graphics* dalam media hiburan tidak hanya digunakan untuk membuat *bumper* judul acara atau film, namun juga dapat menjadi salah satu pilihan ataupun variasi dalam hal *style* visual karya animasi yang dijadikan tontonan bagi masyarakat. Krasner juga menjabarkan kegunaan *motion graphics* dalam media interaktif. *Motion graphics* dapat digunakan sebagai medium baru untuk bermain atau menikmati pengalaman menonton yang baru dengan cara yang tidak konvensional, seperti AR (*augmented reality*) ataupun VR (*virtual reality*). Penggunaan *motion graphics* sebagai media instalasi, tidak hanya digunakan untuk media promosi, namun dapat menjadi cara untuk menampilkan sebuah

karya atau merubah tampilan sebuah area dengan cara yang berbeda, seperti *projecting* yang dilakukan untuk menghias secara visual sebuah area tertentu.

Krasner (2008) menjabarkan dalam bukunya bahwa dalam proses membuat karya *motion graphics* yang baik, diperlukan pemahaman yang tepat mengenai pergerakan. Hal ini memperkenankan kreatornya untuk dapat menggambarkan pergerakan tersebut secara tepat, sehingga menjadi sebuah karya yang “hidup” serta *believable* di hadapan *audience*. Pemahaman akan pergerakan atau yang disebut *motion literacy* membahas mulai dari cara berpikir kreator untuk mengilustrasikan pergerakan dalam *motion graphics*, kaidah serta batasan dalam mengilustrasikan pergerakan serta teknik dalam melakukannya. Hal tersebut penting bagi kreator untuk dapat menghasilkan karya *motion graphics* yang efisien dalam animasinya serta menarik.

2.3. Flat Design Style

Setiap kreator memiliki beberapa teknik serta preferensi gaya/*style* visual yang berbeda, yang memberikan ciri kha pada setiap karyanya. Hal tersebut juga terjadi dalam animasi. Definisi *style* pada animasi berupa bagaimana tampilan visual atau gaya gambar bagaimana yang akan digunakan atau diterapkan pada animasi. Gaya atau *style* visual yang ada terbagi menjadi 3, yaitu:

1. *Style* realis
2. *Style* semi-realis
3. *Style* non-realis

Seiring perkembangan waktu serta zaman, preferensi *style* visual dalam karya digital berubah seiring perkembangan *trend* yang digunakan masyarakat, baik

desain maupun karya tradisional maupun *digital*. Bermula dari *style photorealistic, Disney's style, manga style* hingga akhirnya berkembang *style flat design*.



Gambar 2.2. Ilustrasi *style flat design* pada Tampilan Windows 8
(Sumber : Creating Flat Design Website, 2014)

Pratas (2014) menjabarkan definisi serta pengaruh dari kemunculan *flat design style*. *Flat design style* merupakan salah satu aliran gaya atau *style* dalam desain digital yang memiliki ciri khas berupa yang berbeda dengan *style* yang telah ada. *Flat design style* memiliki tampilan yang minimalistic, yang dicapai dengan cara menghilangkan elemen atau detail yang tidak penting, penggunaan warna yang kontras serta pemanfaatan ruang kosong dalam komposisi. Hal tersebut menghasilkan sebuah desain yang secara visual bersih dan sederhana, namun makna atau pesan yang disampaikan dapat ditangkap dengan jelas. Karena ciri khas serta keunikannya, *style* ini banyak digunakan dan menjadi bahan diskusi dalam kalangan seniman maupun desainer.

Pratas juga menjabarkan sejarah alasan kemunculan *flat design style*. *Flat design style* bermula pada tahun 2012 sebagai sebuah *style* yang digunakan dalam

bidang desain grafis. *Flat design style* merupakan turunan dari sebuah *style* bernama *the swiss style*, yang berkembang pada era 1950an. *Style* ini biasanya digunakan pada desain poster pada masa tersebut, dengan ciri khas tampilan visual yang bersih, elemen dalam desainnya mudah dibaca dan dipahami serta penggunaan warna yang kontras. Kemudian dilanjutkan dengan perkembangan *style* yang berfokus pada sisi realis, salah satunya *style skeuomorphics*. Perubahan *style* visual dalam desain digital kemudian mengalami perubahan atau pergeseran ketika Microsoft mengubah tampilan *interface*-nya menjadi desain yang minimalistik. *Flat design style* muncul sebagai versi dari *the swiss style* yang diperbaharui serta menjadi *style* saingan dari *style skeuomorphics* yang cukup terkenal pada tahun kemunculan *flat design style*.

Flat design style menjadi dikenali dan akhirnya menjadi tren dalam desain digital, sehingga mulai banyak digunakan. Hal ini menyebabkan *skeuomorphics style* mulai berkurang penggunaannya dibandingkan sebelum kemunculan *flat design style*. *Skeuomorphics style* menitikberatkan untuk menampilkan secara realis bagaimana ilustrasi yang dibuat mengikuti bentuk asli yang menjadi referensi dari desain tersebut. Hal ini ditunjukkan melalui seberapa miripnya dengan benda asli yang menjadi referensinya, juga seberapa detail dan kompleks ilustrasi yang dibuat, agar serupa dengan bentuk aslinya. Kekurangan dari *style* ini adalah teknik penggambaran ataupun pengilustrasian tersebut tidak menjelaskan ataupun menyampaikan makna dari penggunaan teknik atau cara tersebut.



Gambar 2.3. Perbandingan *Skeuomorphics* dengan *flat design* pada UI iPhone

(Sumber : Creating Flat Design Website, 2014)

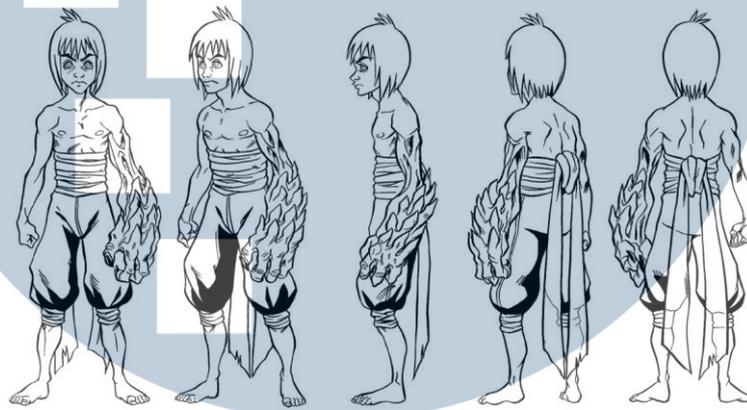
Page (2014) dalam jurnalnya menjelaskan apa yang menyebabkan munculnya *flat design style*, serta membandingkan *flat design style* dengan *Skeuomorphics design* pada bidang *user interface* serta pengaruhnya dalam penggunaannya, serta bagaimana perkembangannya kedepannya, *style* mana yang akan terus digunakan dan dikembangkan. Page dalam jurnalnya menyampaikan walaupun *skeuomorphics style* memiliki ciri khas yang unik serta menarik, namun merupakan pilihan *style* yang kurang tepat. Hal ini dikarenakan menurut Page, *style* ini mengurangi kemungkinan untuk melakukan inovasi serta mengurangi kreativitas kreatornya. Hal ini terjadi karena kreator diharuskan untuk menggambarkan atau mengilustrasikan mendekati aslinya, sehingga lebih mengarah untuk meniru atau menggambarkan kembali benda tersebut dalam sebuah gambar yang realis. Kekurangan tersebutlah yang membuka jalan bagi *flat design style* untuk berkembang menjadi sebuah *style* yang kemudian muncul menjadi sebuah tren baru dalam desain digital.

2.4. Perancangan Tokoh dan Penyederhanaan Bentuk

Proses mendesain tokoh dalam animasi merupakan hal pokok dalam proses pra-produksi. Perancangan tokoh merupakan proses dimana kita merancang baik tampilan visual atau *looks* maupun *background story* (*three-dimensional character*) dari sang tokoh. Tokoh yang dirancang dengan baik dan mendalam, akan menghasilkan tokoh yang tidak hanya secara fisik, namun juga psikologis serta latar belakangnya menarik, masuk akal, serta *relateable*. Hal ini dapat menjadi elemen yang membuat calon *audience* tertarik untuk menikmati animasinya serta tidak menjadi elemen yang membuat bingung atau tidak dimengerti oleh *audience* yang menontonnya.

Three-dimensional character dipengaruhi oleh beberapa aspek. Hal ini dinyatakan oleh Egri (1946) dalam bukunya, bahwa ada 3 aspek penting yang dimiliki oleh tokoh, yaitu *physiology*, *sociology*, dan *psychology*. Aspek *physiology* membahas tampilan karakter secara fisiologis seperti, jenis kelamin, bentuk tubuh, usia, warna kulit, berat badan, model atau gaya rambut dan lain-lainnya. Aspek *sociology* membahas karakter secara sosiologis, bagaimana hubungan sang tokoh dengan tokoh lainnya, hubungan tokoh dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini dapat termasuk membahas status sosial sang tokoh, kondisi keluarga sang tokoh serta hal lainnya yang berpengaruh secara sosiologis pada karakter. Aspek *psychology* terbentuk berdasarkan gabungan dari kedua aspek sebelumnya, yaitu *physiology* dan *sociology*. Aspek ini membahas bagaimana keadaan mental sang tokoh, mulai dari apa pemikiran sang tokoh, hal apa yang memotivasi sang tokoh, keadaan kesehatan mental sang tokoh, serta hal lainnya

yang membentuk sang tokoh secara psikologis. Ketiga aspek tersebut penting untuk membentuk sang tokoh, bagaimana sang karakter akan mengalami perubahan dalam ceritanya, juga menentukan bagaimana sang karakter akan bereaksi terhadap perubahan tersebut. Dengan menerapkan tersebut, tokoh yang dibuat akan memiliki dasar atau fondasi yang kuat dan juga menjadi lebih *relateable* dengan *audience*.



Gambar 2.4. Contoh Character Design

(Sumber : Creative Character Design, 2011)

Ada beberapa poin yang dipahami dalam proses perancangan sebuah tokoh. Sloan (2015) dalam bukunya menyatakan bahwa dalam merancang sebuah tokoh, pemahaman yang mendalam tentang ciri fisik manusia maupun makhluk hidup sama pentingnya dengan pemahaman tentang prinsip desain dan sisi artistik sebuah desain tokoh. Pemahaman tentang ciri fisik tersebut, antara lain, anatomi tubuh, proporsi, tipe bentuk tubuh, tanda kesehatan, serta umur. Hal ini penting karena untuk dapat merancang desain tokoh yang *believable*, kreator harus memahami bentuk serta proporsi serta ciri fisik lain pada makhluk hidup serta pada manusia, untuk dapat mengilustrasikannya dengan tepat menjadi sebuah tokoh. Pemahaman tentang anatomi juga penting, sehingga ketika tokoh

mengalami deformasi atau penyederhanaan, proporsi tokoh tidak mengalami perubahan. Ketika tokoh didesain dengan proporsi serta bentuk yang sesuai dengan konsep, tokoh akan terlihat menarik dan tidak aneh, meskipun dibuat dengan menerapkannya pada *style* apapun.

Perancangan desain tokoh tidak hanya sebatas konsep dan tokohistiknya saja, namun unsur-unsur visual lainnya juga mendukung untuk membentuk sebuah tokoh sesuai dengan konsep cerita. Sloan (2015) juga menyatakan bahwa unsur desain secara visual pada tokoh memberikan dan membangun makna atau sifat tokoh secara eksplisit. Unsur desain seperti bentuk dasar tokoh, penggunaan warna pada tokoh, serta penggunaan *style* tertentu akan memberikan atau menyatakan kesan tertentu tentang sang tokoh. Penggabungan unsur visual tersebut dalam sebuah desain secara tepat akan menghasilkan tokoh yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga secara sisi emosional dan kepribadian sang tokohnya, yang didukung dari tampilan visualnya.

Perancangan tokoh secara visual juga harus disesuaikan dengan *target audience* yang akan menikmati animasinya. Dalam bukunya, Tillman (2011) menjabarkan bahwa kreator harus memprioritaskan preferensi visual dari *audience* yang akan menonton karyanya ketika mendesain tokoh pada animasi. Hal ini mengharuskan kreator untuk memperhatikan preferensi visual berdasarkan golongan umur yang menjadi *target audience*. Hal tersebut penting karena tiap golongan usia memiliki preferensi visual yang berbeda, yang menjadi dasar bagi tiap golongan usia *audience* untuk menilai secara estetik bentuk tokoh pada karya animasi yang anda buat.

Dalam proses perancangan tokoh, penyederhanaan bentuk merupakan salah satu proses penting yang dilakukan. Teknik ini dilakukan menyesuaikan dengan *target audience* yang menjadi sasaran dari animasinya. Tillman (2011) menerangkan bahwa preferensi visual *audience* terbagi dalam 4 kategori golongan usia, antara lain :

1. Usia 0-4 tahun

Tokoh digambarkan dengan ukuran kepala yang lebih besar dibandingkan tubuh, dengan detail mata berukuran besar, bertubuh pendek, proporsi sekitar 2 hingga 3 kepala, bentuk dasar tubuh yang sederhana serta penggunaan warna yang cerah dan mencolok, lebih disenangi atau disukai oleh kelompok umur ini.

2. Usia 5-8 tahun

Tokoh digambarkan dengan ukuran kepala lebih kecil dibandingkan ukuran kepala untuk golongan usia 0-4 tahun, dengan penggunaan warna yang lebih tidak terlalu mencolok, dan bentuk dasar tokoh yang sedikit lebih kompleks, menggunakan proporsi tubuh sekitar 3 hingga 4 kepala.

3. Usia 9-13 tahun

Tokoh digambarkan dengan ukuran kepala serta proporsi tubuh yang lebih “normal”, sekitar 4 hingga 5 kepala dengan penggunaan warna-warna yang realistik dan penggunaan *detail* yang lebih digambarkan, lebih disenangi atau disukai oleh kelompok umur ini.

4. Usia 14-18 tahun ke atas

Tokoh digambarkan dengan proporsi proporsi yang sesuai atau mendekati kenyataan, penggunaan warna yang lebih kompleks serta penggambaran detail yang lebih mendalam dan lebih mendetail dibanding kategori usia sebelumnya, lebih dinikmati oleh kelompok umur ini.



Gambar 2.5. Contoh teknik *Cartooning*
(Sumber : Understanding Comic, 1993)

Penyederhanaan atau deformasi bentuk juga memiliki fungsi lain, selain untuk menyesuaikan tampilan visual dengan persepsi dari *target audience*. Scott (1993) menyatakan bahwa deformasi atau yang ia sebut "*cartooning*" tidak hanya tentang teknik dalam mengilustrasikan sebuah gambaran atau foto, tetapi juga bagaimana persepsi serta cara berpikir kreator dalam mengilustrasikan karya, baik dalam bentuk animasi maupun komik. Hal ini menyatakan bahwa sebagai kreator kita harus memahami bahwa deformasi yang kita lakukan dalam karya kita memiliki maksud tertentu. Scott juga berpendapat dalam membuat karya, ketika kreator dapat melucuti sebuah gambar realistik atau foto hingga pada makna inti

dari gambar tersebut, kreator dapat menyampaikan makna dasar dari gambar, ketika gambar atau foto aslinya tidak dapat menyampaikan makna tersebut.

Penyederhanaan atau deformasi bentuk membantu kita untuk memahami sesuai melalui cara yang lebih mudah. Brunetti (2011) dalam bukunya berpendapat, bahwa dengan melakukan “*cartooning*”, kita menangkap dan merasakan secara langsung, bahasa dalam “*cartooning*”, yaitu kita “membaca” gambar tersebut. Maksud yang ingin disampaikan oleh Beliau adalah dengan melakukan deformasi bentuk atau “*cartooning*”, makna inti dari hal tersebut tersampaikan secara langsung, karena kita tidak lagi terganggu oleh detail-detail visual dari gambar atau foto awal, sebelum dilakukan deformasi. Hal ini membantu dan mempermudah penyampaian makna, pesan, suasana kepada *audience*. *Audience* dapat dengan mudah memahami pesannya, karena informasi yang ingin kreator sampaikan terpampang dengan jelas, sehingga *audience* tidak akan terdistraksi dengan elemen visual yang tidak penting dalam penyampaian makna atau pesan dari gambar tersebut.

2.5. Pakaian Yunani Kuno

Peradaban Yunani merupakan peradaban yang berkembang dalam waktu yang cukup lama. Pendergast dan Pendergast (2004) menyatakan bahwa peradaban Yunani terbagi menjadi 3, yaitu : Peradaban Minoan, Peradaban Mikenai, serta Peradaban Yunani Kuno. Peradaban Minoan bermula sekitar 3000 SM, yang mana bangsa Minoan mulai berkembang di pulau Kreta. Kemudian dilanjutkan oleh peradaban Mikenai, yang mulai berkembang sekitar 1600 SM, setelah peradaban Minoan telah runtuh. Peradaban Yunani kuno berkembang sekitar 1200

SM hingga sekitar 146 SM, ketika akhirnya Pemerintahan Romawi berhasil menguasai area tersebut. Selama peradaban ini, Yunani mengalami beberapa masa, baik naik hingga jatuhnya pada abad 1 SM. Bermula dari masa kegelapan Yunani atau *dark age* pada 1100 SM hingga 800 SM, lalu mengalami masa Arkais pada 800 SM hingga 480 SM, dilanjutkan dengan masa keemasan Yunani, yaitu masa klasik pada 500 SM hingga 336 SM, sampai pada masa pendudukan kekuasaan romawi pada 146 SM.

Peradaban Yunani diketahui memiliki kebudayaan yang menarik yang berbeda dengan peradaban yang juga berkembang pada era yang sama, di area yang berbeda. Pendergast dan Pendergast (2004) menyatakan bahwa Peradaban Yunani memiliki budaya serta pemikiran yang lebih maju dibandingkan peradaban lain, yang berkembang di masa yang sama. Penelitian serta eksplorasi ataupun penggalian yang dilakukan oleh arkeolog serta peneliti menemukan bahwa pakaian memiliki fungsi penting dalam sebuah masyarakat selain sebagai pelindung tubuh. Pakaian tidak hanya menjadi pelindung tubuh dari faktor alam seperti cuaca maupun sinar matahari ataupun suhu dingin, tetapi juga menjadi lambing serta status seseorang dalam masyarakat tersebut. Hal ini terbukti dari hasil penemuan arkeolog pada 3 peradaban Yunani tersebut, adanya perbedaan bahan pakaian antara kalangan tertentu. Hal ini terjadi terus menerus dan mengalami perkembangan seiring perkembangan zaman serta pengetahuan masyarakatnya pada masa tersebut, sehingga masyarakat Yunani memiliki pemahaman serta ide mengenai tampilan serta pakaian yang lebih maju.



Gambar 2.6. Ilustrasi Bentuk *Doric Chiton* (Kanan) dan *Ionic Chiton* (Kiri)
(Sumber : Fashion, Costume, and Culture: Clothing, Headwear, Body Decoration, and Footwear through the ages, 2004)

Pakaian menjadi salah satu bentuk budaya dari peradaban Yunani yang memiliki peranan penting dalam kehidupan masyarakatnya sehari-hari. Dalam bukunya, Pendergast dan Pendergast (2004) menjabarkan beberapa jenis pakaian masyarakat Yunani, *chiton*, antara lain:

4. *Doric Chiton*

Doric Chiton merupakan pakaian yang paling umum digunakan, baik oleh pria ataupun wanita pada abad ke-6 SM hingga awal abad ke-5 SM. *Doric Chiton* ini adalah sebuah kain menyerupai jubah dengan bentuk dasar persegi, yang dilipat dan dililitkan mengikuti dan membentuk bentuk tubuh. *Doric Chiton* ini biasanya dibuat dengan bahan dasar wol. Bentuk *chiton* pada pengguna pria dengan wanita memiliki perbedaan. Pada pengguna wanita, lebih tidak terbuka, menutupi bagian bahu hingga pergelangan kaki. Pada

pengguna pria, *chiton* lebih pendek, hanya sepanjang lutut kaki penggunanya saja. Para pengguna pria juga sering menggunakan *chiton* dengan mengikat atau mengaitkan pada salah satu bahu saja.

5. *Ionic Chiton*

Ionic Chiton merupakan salah satu bentuk pakaian Yunani yang banyak digunakan pada abad ke-5 SM. *Ionic Chiton* digunakan baik pada kaum pria maupun wanita. *Ionic Chiton* terlihat lebih membentuk sebuah gaun dibandingkan kain yang dililitkan membentuk bentuk tubuh. Berbeda dengan *Doric Chiton*, *Ionic Chiton* ini dibuat dengan bahan dasar yang lebih ringan dari wol, seperti kain linen ataupun sutra. Ukuran *Ionic Chiton* juga lebih besar dibandingkan dengan *Doric Chiton*, sekitar 2x lebih besar. Berbeda dengan *Doric Chiton*, *Ionic Chiton* dililit dengan cara yang berbeda, dengan cara dipasang di sekitar bahu penggunanya, yang kemudian dikaitkan pada 8 hingga 10 tempat tertentu, membentuk tampilan yang lebih lebar, dan tidak terlalu mengepas pada tubuh penggunanya.

2.6. Pakaian Abad ke-18

Abad ke-18 merupakan masa di mana terjadinya revolusi industri, dengan penemuan mesin uap. Pendergast dan Pendergast (2004) mengutarakan dalam bukunya bahwa perkembangan teknologi pada masa tersebut memperbolehkan terjadinya perkembangan dan peningkatan mutu kehidupan masyarakat Eropa pada masa tersebut, dibanding masa-masa sebelumnya. Perubahan ekonomi dari ekonomi berdasarkan pertanian mulai bergeser menjadi ekonomi berdasarkan industri. Hal ini membawa perubahan dalam kehidupan bagi kalangan keluarga

berada dengan kalangan keluarga miskin. Perkembangan teknologi ini memperbolehkan terjadinya perkembangan serta penyebaran kemakmuran di antara rakyat Eropa. Hal ini berefek pada kehidupan masyarakatnya, yang mana tidak hanya kalangan bangsawan dan sebagian kecil orang saja yang dapat menikmati kemewahan atau kemakmuran.

Perkembangan teknologi industri memperbolehkan berkembangnya industri tekstil. Pendergast dan Pendergast (2004) menyatakan dalam bukunya, setelah perang di Eropa, pergeseran kekuasaan berubah dari Prancis ke Inggris, memiliki pengaruh terhadap perkembangan mode atau adibusana di Eropa. Inggris menjadi pusat adibusana Eropa, yang pada akhir abad ke-18, menjadi model pakaian yang banyak digunakan. Meskipun modelnya sederhana, namun dengan teknik jahitan yang sangat baik menjadi tren bagi kalangan pria di Eropa, hingga cukup modis untuk digunakan oleh para bangsawan untuk menggunakannya.

Model pakaian pria maupun wanita pada abad ini mengalami perubahan dari masa sebelumnya. Pendergast dan Pendergast (2004) dalam bukunya menjelaskan bahwa model pakaian pada abad ke-18 ini perlahan-lahan berubah menjadi lebih sederhana untuk digunakan dibandingkan masa sebelumnya, namun tetap menampilkan kesan elegan. Pada umumnya pakaian wanita pada masa ini berupa, gaun panjang dengan mantel bertudung dengan panjang yang mendekati gaun dasar, sebagai pelindung dari hujan atau udara dingin. Pakaian Pria pada masa ini berubah dari awalnya menggunakan celana yang disebut *breeches*, rompi atau *vest*, serta jubah atau mantel yang disebut *Justaucorps*, pada akhir abad ini menggunakan jas atau mantel yang disebut *Frock coat*, dengan model kerah

tinggi, namun dengan detail ornament lebih sederhana atau bahkan polos. Para kaum pria masa ini juga menggunakan sebuah jas atau mantel yang lebih tebal dibandingkan *Justaucorps* ataupun *Frock coat*, untuk sebagai pelapis serta melindungi diri dari hujan atau udara dingin, yang disebut “*roquelaure*”.

2.7. Pakaian Abad Ke-19

Abad ke-19 merupakan masa di mana industrialisasi mencapai masa keemasannya. Perkembangan industri yang menjadi semakin maju ini juga mempengaruhi adibusana pada abad ini. Pendergast dan Pendergast (2014) menyatakan bahwa melalui perkembangan teknologi dan industri, model pakaian terutama pakaian wanita mengalami perubahan dratis. Hal ini dikarenakan perkembangan industri yang semakin maju, memperbolehkan proses *manufacturing* pakaian menjadi lebih cepat dan mudah untuk dilakukan. Model pakaian wanita, mengalami perubahan yang cukup signifikan, berubah dari model gaun dengan ornament yang sederhana, yang dibuat secara manual, menjadi model gaun dengan motif serta ornament hiasan dengan bentuk yang lebih rumit dibandingkan sebelumnya, serta Model Pakaian pria pada masa ini juga mengalami perubahan dari mantel hingga sepanjang lutut, seperti *Justaucorps* ataupun *Frock coat*, menjadi setelan jas dengan ornament dan bentuk yang sederhana, serta kemeja berkerah tinggi, celana panjang dan rompi sederhana.

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