



### **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 berasal dari bahasa Latin *animare* yang berarti “untuk memberi kehidupan atau memenuhi dengan nafas” (Wright, 2005). Animasi adalah kumpulan gambar yang disusun secara berurutan dengan kecepatan yang tertentu untuk menghasilkan ilusi yang membuat gambar tersebut seolah-olah sedang bergerak. Menurut Williams (2001), ide animasi sebenarnya sudah ada jauh sebelum adanya televisi. Dulunya, manusia purba sudah mencoba ‘menggerakkan’ gambarnya dengan menggambar sebuah binatang dengan 4 kaki untuk menunjukkan pergerakan. Seiring waktu berlalu, animasi pun sudah tidak terbatas sebagai gambaran yang digambar dengan tangan. Animasi sekarang sudah bercabang menjadi berbagai bentuk – animasi 2D, animasi 3D dan *stop motion*.

#### 2.2. Animasi 3D

Berkembangnya teknologi melahirkan bentuk animasi yang menggunakan CG. Animasi 3D merupakan animasi yang diciptakan menggunakan *software* dan *hardware* komputer animasi 3D dalam produksinya. Awalnya muncul animasi 3D adalah pada tahun 1960 dimana William Fetter menciptakan istilah *computer graphics* (CG) dan dijuluki sebagai ayah animasi 3D. Penggunaan animasi 3D pun banyak – pada dunia hiburan, ilmu pengetahuan, pengobatan, hukum, arsitektur dan juga pada berbagai macam bentuk seni. (Beane, 2012).

Menurut Wright (2005), produksi animasi 3D adalah pergabungan antar 2D dan *live action* dimana desain diciptakan pada 2D lalu diwujudkan dalam wujud 3D seperti sebuah ukiran patung (*modeling*). Model tersebut lalu ditempatkan tulang-tulang agar dapat digerakkan (*rigging*) lalu dilakukannya tes animasi. *Modeling*, *rigging* dan animasi diulang terus sampai semua masalah selesai. Setelah itu, model akan diberikan warna dan tekstur yang sesuai. Elemen sinematografi lalu diaplikasikan kepada animasi. Setelah semua animasi sudah final, *lighting* yang sesuai akan dipasang serta visual efeknya lalu hasilnya akan melalui proses *rendering* dan *compositing*. Hasil *render* akan diperbaiki dan disempurnakan lagi sampai menghasilkan hasil proyek akhirnya.

### 2.3. Tokoh

Menurut Tillman (2011), tokoh yang baik adalah tokoh yang memiliki ceritanya sendiri. Sullivan, Schumer dan Alexander (2008) juga mengatakan bahwa tokoh baik adalah tokoh yang *believable*, *memorable* dan sesuai untuk ceritanya. Berdasarkan peran dan jenisnya, tokoh dapat dibagi menjadi: *main character*, *supporting character*, *opposing character* dan *extras*. Wright (2005) juga membagi tokoh berdasarkan tipe-tipenya menjadi: *tokoh realistik*, *classic hero*, *tokoh fantasi*, *tokoh nonhuman*, *tokoh simbolik* dan *everyman*.

Sullivan, Schumer dan Alexander (2008) menyatakan bahwa setiap tokoh memiliki *goals* (tujuan) dan *conflict* (masalah) tersendiri yang dapat mengemudikan bagaimana alur cerita akan berjalan. *Goals* adalah sesuatu yang tokoh inginkan dan tujuan utama mengapa cerita itu jalan. Tujuan tokoh pun

berbeda-beda: cinta, harta karun, hadiah, penghargaan dan sebagainya. Tokoh akan mengalami halangan atau rintangan (*conflict*) yang harus dihadapinya untuk meraih tujuannya. Konflik dapat terjadi antar tokoh, tokoh dengan lingkungannya dan tokoh dengan dirinya sendiri. Tokoh akan selalu berubah secara fisik, mental, spiritual dan emosi seiring alur cerita berlalu.

Wright (2005) mengatakan bahwa sebuah tokoh, terutama tokoh utama, harus ditampilkan agar penonton dapat menyukai dan bersimpati padanya yang mendorong penonton untuk selalu mendukungnya dalam menghadapi semua rintangan yang dihadapinya.

#### **2.4. Desain Tokoh**

Menurut Bancroft (2006), desain tokoh digunakan di setiap film yang memiliki tokoh khayalan, aktor yang bukan ‘manusia’ dan bahkan film yang menggunakan manusia nyata. Desain tokoh merupakan langkah pertama untuk membentuk visual dalam segala bentuk hiburan.

Perancang tokoh bertanggung jawab untuk menggambarkan hasil visual tokoh untuk medianya. Perancang tokoh juga harus memperhatikan elemen-elemen yang digunakan dalam merancang sebuah tokoh – baik dalam segi visual, anatomi, pakaian, ekspresi, gaya gambar dan sebagainya. Tujuan perancang tokoh adalah untuk mewujudkan tokoh yang baik, sesuai dan dapat menarik perhatian berdasarkan dengan cerita seputar tokoh tersebut.

Sullivan, Schumer dan Alexander (2008) juga mengatakan bahwa ciri-ciri tokoh yang baik adalah: dimana penonton dengan cepat mengenali tokoh tersebut,

tokoh yang *relatable*, siluet atau bentuk yang dapat dikenali, dapat mencerminkan kepribadian tokoh tersebut, memiliki atribut fisik yang melengkapi ceritanya, dapat menyelesaikan seluruh adegan yang dibutuhkan sesuai dengan *script* film dan yang menarik untuk ditonton.

## 2.5. *Three Dimensional Character*

Pada buku Egri, *The Art of Dramatic Writing* (1964), ia mengatakan “*Every object has three dimensions: depth, weight, width. Human beings have an additional three dimensions: physiology, sociology, psychology. Without a knowledge of these three dimensions we cannot appraise a human being.*” (hlm. 34). Aspek manusia terdiri dari fisiologi, sosiologi dan psikologi – inilah *three dimensional character*. Berdasarkan ketiga aspek tersebut, setiap tokoh memiliki *three dimensional character* berbeda-beda untuk menunjukkan keunikan dan perbedaan yang membuat suatu tokoh menonjol. Sullivan, Schumer dan Alexander (2008) mengatakan bahwa kepribadian tokoh dibentuk oleh profil tokoh. Tillman (2011) juga mengatakan bahwa lebih banyak informasi yang didapatkan mengenai tokoh, pembentukan tokoh semakin mendalam dan membaik. Maka, setiap tokoh memiliki *three dimensional character*-nya sendiri sebagai proses pembentukan tokoh tersebut.

### 1. Sosiologi

Sosiologi mencakup interaksi individu dengan individu lain beserta lingkungannya – bagaimana seorang tokoh bertindak berdasarkan pengaruh lingkungan dan orang-orang disekitarnya. Sosiologi memandang latar

belakang sebuah tokoh dan pembentukannya berdasarkan: kelas sosial, pekerjaan, edukasi, status keluarga, agama, ras, posisi dalam lingkungannya, afiliasinya dalam politik dan hobi.

## 2. Fisiologi

Fisiologi mencakup bagaimana tokoh terlihat – jenis kelamin, umur, tinggi, berat, warna rambut, warna mata, warna kulit, bentuk tubuh, penampilan, cacat dan keturunan. Fisik merupakan hal pertama yang dipandang. Maka hal pertama yang dilakukan adalah menilai penampilan dan kesan seorang individu – apakah ia terlihat ramah? Apakah ia terlihat jahat? Dengan ini, fisiologi merupakan hal yang terpenting pada sebuah perancangan tokoh karena penampilan adalah hal yang paling pertama penonton lihat. Penonton akan menilai ketertarikannya terhadap suatu tokoh secara penampilan terlebih dahulu.

## 3. Psikologi

Psikologi bisa dikatakan sebagai kombinasi antar fisiologi dan sosiologi. Psikologi mencakup kepribadian dan keadaan mental sebuah tokoh. Tokoh dapat memiliki kehidupan sex dan moral, ambisi, frustrasi, emosi, perilaku terhadap kehidupan, kompleks, *extrovert/introvert/ambivert*, bakat, kualitas dan IQ yang berbeda-beda.

## 2.6. Shapes

Bentuk dapat menyatakan kepribadian sebuah tokoh sebelum tokoh tersebut mengatakan sesuatu kepada audiensnya (Bancroft, 2006). Bentuk dasar yang biasanya diaplikasikan pada perancangan tokoh berupa lingkaran, persegi dan segitiga. Hauser (2009) juga mengatakan bahwa setiap bentuk merupakan sebuah simbol. Pada pembuatan tokoh film *Up* (2009), Hauser mengatakan bahwa bentuk lingkaran pada film *Up* melambangkan masa depan sedangkan bentuk persegi melambangkan masa lalu.

### 1. Lingkaran



Gambar 2.1. Bentuk lingkaran dalam tokoh Russell  
(*The Art of Up*, 2009)

Menurut Tillman (2011), lingkaran bisa dilihat sebagai: *completeness* (kelengkapan), *gracefulness* (keanggunan), *playfulness* (ceria), *comforting* (nyaman), *unity* (kesatuan), *protection* (perlindungan) dan *childlike* (kekanak-  
anakan). Lingkaran biasanya diaplikasikan kepada tokoh baik, lucu, gemas dan ramah.



## 2. Persegi



Gambar 2.2. Bentuk persegi dalam tokoh Carl  
(*The Art of Up*, 2009)

Menurut Tillman (2011), persegi bisa dilihat sebagai: *stability* (stabilitas), *trust* (kepercayaan), *honesty* (kejujuran), *order* (keteraturan), *conformity* (kesesuaian), *security* (keamanan), *equality* (persamaan) dan *masculinity* (maskulin). Persegi banyak digunakan pada tokoh heroik, yang bisa diandalkan tetapi ceroboh. Tokoh yang berfisik dan berotot biasanya menerapkan bentuk persegi.

## 3. Segitiga



Gambar 2.3. Bentuk segitiga dalam tokoh Muntz  
(*The Art of Up*, 2009)



Menurut Tillman (2011), segitiga bisa dilihat sebagai: *action* (tindakan), *aggression* (agresi), *energy* (energi), *sneakiness* (licik), *conflict* (konflik) dan *tension* (tegang). Segitiga banyak diterapkan kepada tokoh antagonis yang jahat dan mencurigakan.

## 2.7. Siluet

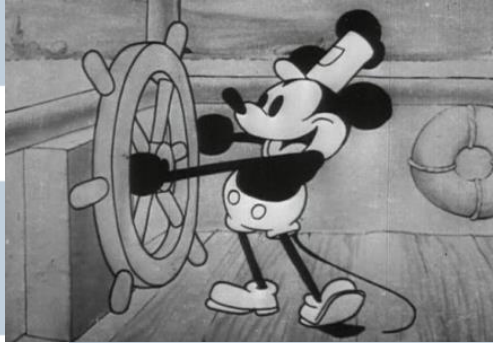
Tillman (2011) mengatakan bahwa siluet adalah garis besar sebuah tokoh yang diisi dengan warna hitam. Siluet merupakan hal yang penting dalam perancangan tokoh agar tokoh dapat dikenali. Jika tokoh dirancang dengan banyak kombinasi bentuk dan masih dapat dikenali dalam wujud bayangan – perancangan tokoh tersebut bisa dikatakan berhasil.

Negative space merupakan ruang dan celah antar kombinasi bentuk yang dapat menegaskan visual bentuk tokoh. Variasi bentuk negatif saling memengaruhi satu sama lainnya, beserta dengan bentuk positifnya, dapat membentuk siluet yang lebih kuat dan menarik (Bancroft, 2006).

## 2.8. Hierarki Tokoh

Hierarki tokoh mengacu pada tingkat kesederhanaan dan kerumitan yang diaplikasikan kepada tokoh sesuai dengan fungsinya. Bancroft (2006) membagi hierarki tokoh menjadi enam kategori utama: *Iconic*, *Simple*, *Broad*, *Comedy relief*, *Lead character* dan *Realistic*.

## 1. Iconic



Gambar 2.4. Mickey Mouse  
(*Steamboat Willie*, 1928)

Tokoh *iconic* memiliki wujud yang sangat sederhana, *stylized* namun tidak terlalu ekspresif. Bagian mata biasanya hanya menggunakan bentuk bola – tidak ada pupil – hanya bagian bola mata hitam. Contohnya berupa Hello Kitty dan desain awal Mickey Mouse.

## 2. Simple



Gambar 2.5. Sonic the Hedgehog  
(*Sonic X*, 2003)

Tokoh *simple* memiliki gaya gambar yang sangat khas (*stylized*) dan sangat ekspresif jika dibandingkan dengan tokoh *iconic*. Biasanya diaplikasikan

untuk tokoh film kartun pada pertunjukan televisi. Contohnya berupa Fred Flinstone, Sonic the Hedgehog dan Dexter's Lab.

### 3. Broad



Gambar 2.6. Roger Rabbit  
(*Who Framed Roger Rabbit*, 1988)

Tokoh *broad* memiliki ekspresi lebih jauh lagi dibandingkan dengan tokoh *iconic* dan *simple*. Tokoh *broad* tidak dirancang untuk *acting* melainkan untuk gaya kartun yang lucu dan humoris – maka tokoh pada kategori ini memiliki mata dan mulut yang besar untuk ekspresi yang ekstrim dan berlebihan.

Contohnya berupa sang serigala dalam film kartun Tex Avery dan Roger Rabbit.

### 4. Comedy relief



Gambar 2.7. Mushu  
(*Mulan*, 1998)

Tokoh *comedy relief* juga sangat ekspresif namun wujud dan ekspresinya tidak se-ekstrim tokoh *broad*. Tokoh dalam kategori ini tidak menyampaikan humor melalui visualnya melainkan pada *acting* dan dialognya. Contohnya berupa Mushu, Nemo dan Kronk.

#### 5. Lead character



Gambar 2.8. Cinderella  
(*Cinderella*, 1950)

*Lead character* memiliki wajah, ekspresi, *acting* dan anatomi yang realistis. Karena *lead character* harus dapat berkomunikasi dan berhubung dengan penontonnya, maka proporsi dan jiwa tokoh dibuat lebih realistis seperti manusia asli. Contohnya berupa *Sleeping Beauty*, *Cinderella* dan *Moses (Prince of Egypt)*.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 6. Realistic



Gambar 2.9. Spider-Man  
(*Ultimate Spider-Man*, 2000)

Tokoh *realistic* mencakup tingkat tertinggi realisme. Bisa dikatakan sebagai kombinasi antar *stylized* dan realisme. Contohnya berupa tokoh-tokoh dalam komik Amerika (Superman, Batman, Spiderman, Hulk).

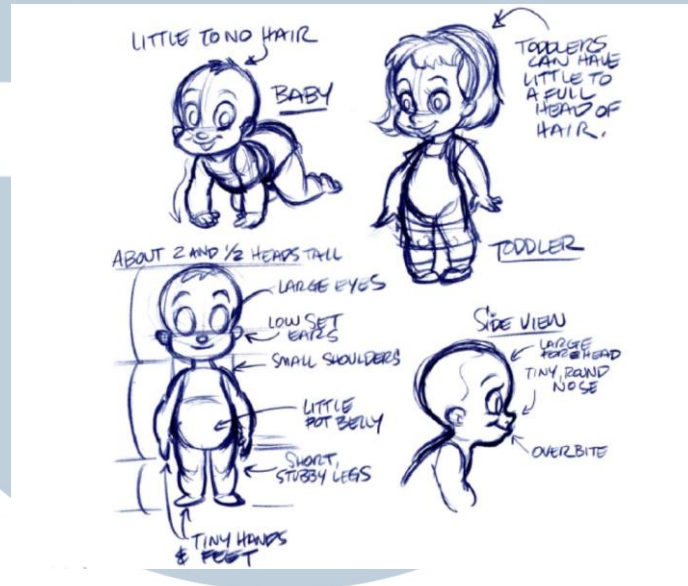
### 2.9. Proporsi dan Usia

Seperti manusia, tokoh juga dapat memiliki proporsi badan yang banyak variasinya. Proporsi tubuh yang realis dan proporsi tokoh dalam kartun tentunya berbeda. Proporsi tubuh realis mendekati proporsi manusia sedangkan proporsi tokoh kartun digambarkan dengan bentuk dan ukuran yang bervariasi. Proporsi tubuh juga dapat menyampaikan sifat tokoh tersebut. Seperti pernyataan dari Bancroft (2006), tokoh yang memiliki wajah besar dan tubuh yang kecil merupakan tokoh yang lucu dan terlihat seperti anak kecil.

Proporsi tubuh tokoh juga dipengaruhi oleh faktor usia tokoh. Menurut Bancroft (2006), terdapat tiga elemen yang dapat mempengaruhi perancangan

tokoh sesuai usianya: ukuran, *angularity* (seberapa kaku atau bundar bentuknya) dan jumlah goresan detailnya.

### 1. Bayi



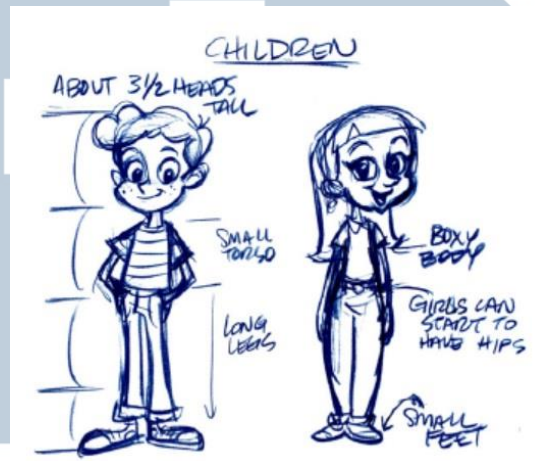
Gambar 2.10. Proporsi tubuh bayi  
(*Creating Character with Personality*, 2006)

Bayi terdiri dari banyak bentuk lingkaran dan lengkungan. Tokoh bayi biasanya memiliki badan yang kecil dan kurus tetapi kepalanya bulat yang besar. Semakin bertambah umur, tokoh bayi terlihat lebih bulat dan tembem.

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



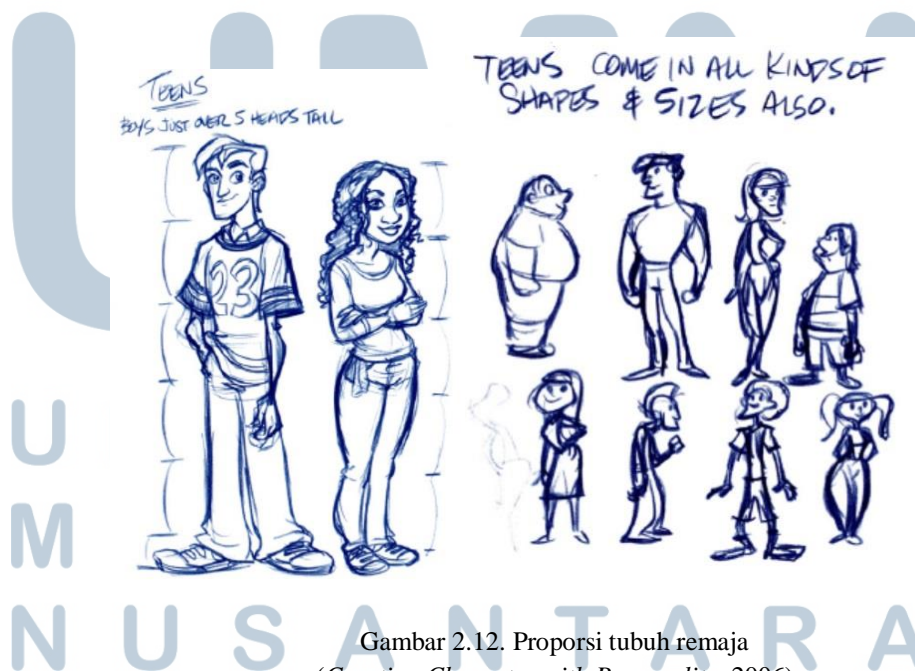
## 2. Anak-anak



Gambar 2.11. Proporsi tubuh anak-anak  
(*Creating Character with Personality*, 2006)

Anak-anak memiliki lebih banyak garis lurus bila dibandingkan dengan bayi tetapi masih terlihat bulat. Elemen yang terpenting dalam merancang tokoh anak-anak merupakan relasi antar ukuran kepala dan badannya.

## 3. Remaja



Gambar 2.12. Proporsi tubuh remaja  
(*Creating Character with Personality*, 2006)



Remaja merupakan titik tengah antara anak-anak dan dewasa, maka merancang tokoh remaja harus hati-hati agar tokoh tersebut tidak terlihat terlalu muda atau terlalu tua. Remaja memiliki variasi bentuk badan yang berbeda-beda serta aksesorisnya yang bervariasi. Tokoh remaja digambarkan seperti prinsip penggambaran proporsi anak-anak namun badannya sudah mulai memanjang.

#### 4. Dewasa



Gambar 2.13. Proporsi tubuh orang dewasa  
(*Creating Character with Personality*, 2006)

Tokoh dewasa digambarkan seperti tokoh remaja. Agar terlihat dewasa, fitur wajahnya seperti mata dan kuping diperkecil dan bentuk wajahnya lebih kaku.

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

## 5. Orang Tua



Gambar 2.14. Proporsi tubuh orang tua  
(*Creating Character with Personality*, 2006)

Semakin tua, beberapa bagian tubuhnya menjadi longgar. Tokoh orang tua digambarkan dengan kuping dan hidung yang besar, mata yang kecil dan garis detail pada raut wajahnya.

### 2.10. Ras

Menurut Wrahatnala (2009), ras adalah pengelompokan besar manusia yang memiliki warisan ciri-ciri biologis yang sama – seperti warna kulit, warna dan bentuk rambut, bentuk hidung, bentuk bibir, ukuran tubuh, ukuran kepala, warna bola mata, dan fitur biologis lainnya.

A. L. Koeber menggolongkan jenis-jenis ras di dunia sebagai ras Kaukasoid, Negroid, Mongoloid dan ras-ras khusus yang tidak memasuki ke dalam tiga ras lainnya. Wrahatnala (2009) menyimpulkan bahwa sesuai penggolongan oleh A. L. Koeber, ras-ras yang berada di Indonesia adalah ras Malayan Mongoloid, Melanesoid, Weddoid, Asiatic Mongoloid dan Causcasoid.

### 1. Ras Malayan Mongoloid

Ditemukan di wilayah Indonesia Barat dan Tengah – Sumatera, Jawa, Bali, Nusa Tenggara Barat, Kalimantan dan Sulawesi. Ciri-ciri orang yang memiliki ras ini adalah: warna kulit sawo matang, ukuran tubuh agak tinggi, mata hitam, rambut hitam lurus dan berombak dan hidung dan bibir tebal (Waluya, 2009).

### 2. Ras Melanesoid

Meliputi orang-orang di wilayah Papua, Maluku dan Nusa Tenggara Timur. Ciri-ciri orang yang memiliki ras ini adalah: warna kulit hitam, rambut hitam dan keriting dan tinggi tubuh tidak pendek dan tidak tinggi (Waluya, 2009).

### 3. Ras Weddoid

Terdiri dari orang yang tinggal di Sri Lanka dan Sulawesi Selatan. Ukuran tubuh, kaki dan tangannya pendek hampir seperti kerdil (Waluya, 2009).

### 4. Ras Asiatic Mongoloid

Mayoritas terdiri dari keturunan Cina. Ras ini merupakan kaum minoritas di Indonesia. Ciri-ciri ras ini adalah warna kulit kuning pucat atau putih lobak, mata sipit, bentuk muka lonjong atau oval dan bulat, ukuran tubuh sedang dan rambut hitam kejur dan cenderung lurus (Waluya, 2009).

## 5. Ras Causcasoid

Terdiri dari penduduk yang berupa keturunan Arab, Pakistan dan India. Ciri-ciri orang yang memiliki ras ini adalah: warna kulit kuning dan coklat, rambut hitam, mata hitam, bentuk muka lonjong atau oval dan bulat (Waluya, 2009).

### 2.11. Kostum

Kostum merupakan salah satu dari banyak alat untuk bercerita. Menurut Landis (2014), kostum dapat berkomunikasi mengenai sifat tokoh kepada penonton. Kostum juga memberikan persepsi kepada penonton bahwa tokoh sudah menjalani kehidupannya sebelum film tersebut dimulai.

Landis (2014) juga mengatakan bahwa pakaian dapat memberikan petunjuk mengenai identitas dan etnis suatu tokoh. Jika tokoh mengenakan seragam – seragam polisi, kaos polo pekerja makanan cepat saji atau topi koki – maka penonton dapat langsung mengetahui profesi atau posisi tokoh tersebut. Pakaian seperti rok Skotlandia dan kimono Jepang merupakan lambang negara tersebut. Maka jika contoh, suatu tokoh dikenakan kimono, maka penonton akan memiliki persepsi bahwa tokoh tersebut berasal dari Jepang.

### 2.12. Psikologi Warna

Pemilihan warna merupakan elemen yang penting karena dapat memengaruhi manusia secara emosi dan/atau mental pada bawah sadarnya. Emosi, ekspresi, situasi dan psikologis manusia dapat digambarkan melalui warna sendiri. Menurut

Tillman (2011), warna mengatakan banyak mengenai kepribadian tokoh dan ceritanya. Masing-masing warna pun memiliki makna tersendiri.

#### 1. Merah

Merah adalah warna primer yang menimbulkan rasa hangat, percaya diri, keberanian, kekuatan, perhatian, semangat, kasih sayang, daya hidup, energi, amarah, panas, bahaya dan perang – hal-hal yang intens dan penuh gairah. Merah adalah warna yang sangat kuat dan dapat menarik perhatian.

#### 2. Kuning

Kuning adalah warna primer yang dapat menimbulkan rasa senang, hangat, bahagia, ceria, akal, optimis, harapan, kenyamanan, aktif, penakut, peringatan, penyakit, cemburu dan kerusakan. Tokoh periang biasanya diasosiasikan dengan warna kuning.

#### 3. Biru

Biru adalah warna primer yang dapat menimbulkan rasa kepercayaan, kebijaksanaan, kesetiaan, kesehatan, penyembuhan, kepercayaan diri, ilmu, ketenangan, integritas, kehormatan, keseriusan, dingin dan kesedihan. Biru merupakan warna yang paling aman dan menenangkan.

#### 4. Ungu

Ungu adalah warna sekunder yang merupakan campuran dari warna merah dan biru. Warna ungu dapat menimbulkan rasa misterius, keanggunan,

*royalty*, kekuatan, kemewahan, keajaiban, kekayaan, ambisius, kreativitas, kemuliaan dan pemborosan. Warna ungu dikaitkan dengan hal-hal yang *spiritual* dan gaib.

#### 5. Hijau

Hijau adalah warna sekunder yang merupakan campuran dari warna biru dan warna kuning. Warna hijau dikaitkan dengan alam, segar, pertumbuhan, harmonis, kesuburan, aman, pemulihan, pemuda, kesejahteraan, kejujuran, kebersihan, uang, penyakitan dan malapetaka.

#### 6. Jingga

Jingga adalah warna sekunder yang merupakan campuran dari warna merah dan warna kuning. Warna jingga dikaitkan dengan keceriaan, entusiasme, daya tarik, pesona, keberhasilan, terbuka, penuntut perhatian, baik hati, kreatif, keseimbangan dan cahaya.

#### 7. Hitam

Hitam adalah warna yang dapat dikaitkan dengan keanggunan, kekuatan, formalitas, bersifat menggoda, ketidakbahagiaan, kematian, jahat, misterius, kesedihan, ketakutan, duka dan depresi. Warna hitam cenderung dikaitkan dengan hal-hal yang bersifat negatif.

U M N  
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

## 8. Putih

Putih adalah warna yang dapat dikaitkan dengan kebersihan, kesucian, kebaruan, keperawanan, perdamaian, kepolosan, kesederhanaan, cahaya, kebaikan dan kehidupan. Warna putih berlawanan dengan warna hitam – jika warna hitam adalah warna negatif maka warna putih adalah warna yang positif dan penuh kebaikan.

### 2.13. Kelas Sosial

Kelas sosial menurut beberapa ahli sosiologi seperti Pitrim Sorokin mengatakan bahwa kelas sosial merupakan pembedaan masyarakat ke dalam kelas-kelas secara bertingkat (hierarkis) yang wujudnya lapisan atau kelas tinggi, sedang dan rendah (Sunarto, 2004).

Peter Berger mengatakan “*a type of stratification in which one’s general position in society is basically determined by economic criteria*” (Sunarto, 2004, hlm. 115). Pembedaan kedudukan seseorang dalam masyarakat ditentukan oleh kriteria ekonominya. Semakin tinggi perekonomian seseorang, semakin tinggi tingkat kedudukannya dalam masyarakat. Seseorang yang perekonomiannya tinggi digolongkan ke dalam kategori kelas tinggi (*high class*), yang perekonomiannya kurang dimasukkan ke dalam kategori kelas menengah (*middle class*) dan kelas bawah (*low class*).

Lalu, Jeffries juga mengatakan “*social and economic groups constituted by a coalescence of economic, occupational and educational bonds*” (Sunarto, 2004, hlm. 115). Menurut Jeffries, pendidikan dan pekerjaan juga merupakan



aspek yang penting untuk mengolongkan seseorang ke dalam kelas sosial karena orang yang perekonomiannya tinggi belum tentu tidak memiliki pendidikan yang bagus, sehingga biasanya tidak memiliki pekerjaan.

Barber juga mengatakan kelas sosial sebagai himpunan keluarga yang berarti kedudukan seorang anggota keluarga dalam suatu kategori kelas terkait dengan kedudukan anggota keluarga lain. Jika kepala keluarga atau salah satu dari anggota keluarga tersebut menduduki status yang tinggi, maka status anggota keluarga lainnya akan mendapatkan status sosial yang sama – begitu pula sebaliknya.

Jika disimpulkan, kelas sosial adalah pembedaan kelompok-kelompok masyarakat ke dalam kelas-kelas secara bertingkat berdasarkan faktor perekonomian, pendidikan, pekerjaan dan status sosialnya.

#### **2.14. Macam-macam kelas sosial**

Pitirim Sorokin membedakan masyarakat ke dalam kelas-kelas sosial secara bertingkat yaitu kelas-kelas tinggi dan kelas-kelas rendah. Secara umum, strata sosial di masyarakat melahirkan kelas-kelas sosial yang terdiri dari tiga tingkat: kelas atas, menengah dan bawah (Bungin, 2006).

##### **1. Kelas atas**

Kelas atas mewakili kelompok elit dalam masyarakat yang jumlahnya sangat terbatas (Bungin, 2006). Kelas ini terdiri dari masyarakat yang perekonomiannya, penghasilan, pendidikan dan status sosial yang tinggi, serta

kehidupan keluarga yang stabil (Sunarto, 2004). Kelas atas dibagi lagi menjadi dua kategori, yaitu kelas atas-atas dan atas bawah.

Kelas atas-atas mencakup masyarakat yang mendapatkan statusnya dari lahir, berasal dari keluarga yang sudah sangat lama memiliki kekayaan yang luar biasa (Macionis, 2008).

Kelas atas bawah mencakup masyarakat yang mendapatkan kekayaan yang sama seperti kelas atas-atas tetapi bukan dari lahir atau warisan, melainkan dari penghasilannya (Macionis, 2008).

## 2. Kelas menengah

Kelas menengah mewakili kelompok profesional, kelompok pekerja, wiraswastawan, pedagang dan kelompok fungsional lainnya (Bungin, 2006). Kelas ini terdiri dari masyarakat yang pendidikan dan penghasilan yang tinggi serta memiliki penghargaan yang tinggi terhadap kerja keras, pendidikan, kebutuhan menabung dan perencanaan masa depan. Masyarakat kelas menengah dilibatkan dalam kegiatan komunitas (Sunarto, 2004). Kelas menengah dibagi lagi menjadi dua kelas: kelas menengah atas dan menengah bawah.

Kelas menengah atas terdiri dari masyarakat yang penghasilannya tinggi sehingga mereka dapat hidup dalam rumah yang nyaman, memiliki beberapa mobil dan membangun investasi sendiri. Masyarakat dalam kelas ini memiliki karir yang berwibawa tinggi seperti dokter, insinyur, pengacara, akuntan dan eksekutif bisnis (Macionis, 2008).

Kelas menengah bawah, atau *the working class* terdiri dari masyarakat yang memiliki pekerjaan yang kurang berwibawa seperti manajer cabang bank, guru sekolah, petugas pemerintah atau hanya sekedar karyawan biasa (Macionis, 2008).

### 3. Kelas bawah

Kelas bawah mewakili kelompok pekerja kasar, buruh harian, buruh lepas dan semacamnya (Bungin, 2006). Masyarakat yang jatuh dalam kelas ini memiliki pendidikan yang rendah, penghasilan yang rendah atau bahkan tidak memiliki pekerjaan sama sekali sehingga tidak bisa menabung untuk kehidupannya – lebih memetingkan kebutuhan langsung daripada kebutuhan masa depan (Sunarto, 2004). Kelas bawah dibagi lagi menjadi dua kelas: kelas bawah atas dan bawah-bawah.

Kelas bawah atas mencakup masyarakat kelas bawah yang merupakan pekerja tetap (Sunarto, 2004).

Kelas bawah-bawah mencakup masyarakat kelas bawah yang merupakan pekerja tidak tetap, pengagguran dan pekerja musiman (Sunarto, 2004).

#### **2.15. Ojek Payung**

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ojek adalah sepeda atau sepeda motor yang ditambahkan dengan cara memboncengkan penumpang atau penyewanya. Mengojek merupakan menjadi tukang ojek, mencari nafkah dengan ojek.

Sedangkan payung adalah alat pelindung badan supaya tidak terkena panas matahari atau hujan, biasanya terbuat dari kain atau kertas diberi bertangkai dan dapat dilipat-lipat. Maka, ojek payung adalah seseorang yang mencari nafkah dengan menjadi tukang ojek penyedia payung.

Menurut Sulistiani pada jurnalnya *Fenomena Kehidupan Ojek Payung di Malioboro* (2014), pekerjaan ojek payung dilakukan secara musiman saat musim hujan. Mayoritas ojek payung merupakan anak-anak berumur 7 sampai 14 tahun yang bekerja untuk memenuhi kehidupan hidupnya.

#### **2.16. Akuntan**

Sugiri dan Riyono (2008) mendefinisikan akuntansi sebagai suatu kegiatan yang berfungsi untuk menyediakan informasi kuantitatif, khususnya yang berkaitan dengan keuangan. Seseorang yang menjelakan pekerjaan yang berkaitan dengan akuntansi disebut akuntan. Menurut Undang-Undang Nomor 34 Tahun 1954 Tentang Pemakaian Gelar Akuntan, akuntan sendiri merupakan gelar yang diberikan kepada seseorang yang memiliki ijazah akuntan sesuai dengan ketentuan undang-undang.

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