



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

Menurut Wells (1998, hal. 10), kata ‘animasi’ berasal dari Bahasa latin *animare* yang berarti ‘memberikan kehidupan’. Animasi itu sendiri berarti memberikan ilusi gerakan artifisial dari garis dan bentuk yang sebenarnya tidak bergerak. Meskipun definisi dasarnya seperti itu, definisi animasi yang diterapkan di dunia kerja sekarang ini berubah jadi sedikit berbeda. Definisi animasi dalam dunia kerja ialah kegiatan membuat film yang dilakukan dengan tangan secara *frame by frame* sehingga membuat adanya ilusi gerakan. Animasi juga tidak tercipta dengan begitu saja, namun ada prinsip yang mendukung akan keberadaannya.

Animasi ada karena prinsip *persistence of vision* yang ditemukan oleh Mark Roget. Menurut Williams (2001, hal. 13), *Persistence of vision* ialah kemampuan mata manusia untuk menyimpan gambar dari apa yang dilihatnya. Saat manusia melihat sesuatu, yang ia lihat akan dipecah-pecah menjadi sekumpulan gambar. Manusia secara tak sadar akan mengubah gambar-gambar tidak bergerak itu menjadi seolah bergerak karena adanya ilusi pergerakan di kepalanya. Pengetahuan mengenai animasi ini sudah ada secara tidak disadari manusia sejak dahulu kala.

Sejak dahulu, manusia selalu memiliki keinginan untuk merepresentasikan apa yang ia lihat di sekitarnya. Langkah pertama dimulai dari manusia yang mencoba menggambar ataupun memahat makhluk-makhluk di sekelilingnya. Jika

manusia sudah ahli dalam bidang menggambar dan memahat, maka ia akan mencoba hal baru yang lebih sulit dilakukan, yaitu menangkap gerakan. Namun tak hanya sekedar gerakan saja, manusia akan mencari cara agar gerakan tersebut terlihat nyata mungkin. Kreasi seperti itu yang disebut dengan *illusion of life* (Thomas dan Johnston, 1981).

Kembali menurut Williams (2001), keinginan manusia untuk membuat animasi sudah ada sejak 35.000 tahun yang lalu, yaitu melalui lukisan di dinding goa. Hanya dari dinding goa, animasi semakin berkembang seiring bertambahnya zaman. Mulai dari kolom kuil mesir pada 1600 SM, lukisan pada pot Yunani kuno, mainan anak-anak *Wheel of Life*, hingga *flip book*. *Flip book* itu sendiri digunakan oleh beberapa *animator* untuk mengecek animasinya. Caranya ialah dengan menyusun gambar dari gerakan awal ke akhir, dan dibalikkan dari halaman terakhir ke awal.

Animasi itu sendiri terbagi menjadi animasi 2D dan 3D. Masih menurut Williams (2001), animasi 3D itu seperti menggerakkan boneka, namun dilakukan di komputer. Meskipun di komputer, namun prinsip animasi seperti yang diterapkan dalam animasi 2D tetap diterapkan dalam animasi 3D. Karena itu penting untuk *animator* 3D untuk tetap mahir menggambar. Ditegaskan oleh Marmier (seperti disadur dari Wells, 2008, hal. 93), apapun ilmu kreatifnya, menggambar tetaplah menjadi pendekatannya, sehingga menggambar tetap jadi keharusan. Meskipun menggunakan media 3D, namun gambar tetaplah menjadi acuan sebagai *concept art*, *storyboard*, dan pencahayaan. Salah satu elemen yang

penting dalam animasi, baik 2D maupun 3D, ialah tokoh. Berikut ialah paparan mengenai tokoh dalam animasi:

2.1.1. Tokoh dalam Animasi

Animasi biasa menceritakan tentang kejadian yang dialami seseorang., dan seseorang tersebut bisa saja berupa manusia, mainan, hewan, hingga alien. Animasi menceritakan tentang apa yang seseorang itu alami melalui sudut pandangnya. Seseorang ini yang disebut dengan tokoh. (Sullivan, Alexander, & Schumer, 2013, hal. 98).

Menurut Glebas (2012, hal. 42-43), tokoh yang baik haruslah terasa *believable*. *Believable* di sini bukanlah berarti sepenuhnya realistis, karena terlalu realistis justru dapat membuat tokohnya terasa membosankan. Agar terasa *believable*, tokoh tersebut harus memiliki kemauan dalam cerita. Ia akan berusaha untuk mencapai kemauan itu dengan caranya sendiri. Selain kemauan, tokoh juga harus memiliki tujuan dan limitasi. Tujuan dan limitasi ini yang dapat mempengaruhi perilaku sang tokoh sepanjang cerita.

Masih menurut Glebas (2012), tokoh haruslah diberikan pilihan saat ia menghadapi proses untuk mencapai tujuannya. Pilihan itu akan menentukan tindakan tokoh terhadap orang lain ataupun rintangan yang ia hadapi. Hal ini berkaitan dengan cerita itu sendiri, dimana biasanya cerita memiliki pesan moral. Pesan moral dapat disampaikan dari pilihan apa yang dipilih oleh sang tokoh. Pilihan tersebut juga berkaitan dengan perubahan pribadi sang tokoh selama jalan cerita berlangsung.

2.2. Perancangan Tokoh

Ada berbagai cara agar tokoh terlihat menarik. Dalam merancang tokoh, ada beberapa aspek penting yang harus diperhatikan. Berikut ialah paparannya:

2.2.1. Tridimensional Tokoh

Ada tiga aspek dimensi yang ada dalam diri tokoh, hal ini yang disebut dengan tridimensional tokoh. Ketiga aspek ini yang akan membuat tokoh menjadi semakin realistis, dan ketiganya juga berkaitan satu sama lain. Tiga aspek itu ialah psikologi, sosiologi, dan fisiologi (Egri, 1946). Berikut ialah paparannya:

1. Psikologi

Menurut Egri (1946), psikologi ialah pemikiran sang tokoh. Psikologi tokoh dapat diketahui setelah aspek sosiologi dan psikologi sudah terbangun.

Didukung oleh Krawczyk dan Novak (2006), meski ada dua tokoh diberikan suatu kondisi yang sama, namun keduanya dapat berperilaku berbeda dalam menanggapi kondisi tersebut. Hal ini dikarenakan psikologi setiap tokoh yang berbeda. Menurut Bancroft (2016), sifat psikologi seorang tokoh juga bisa terbaca dari bentuk fisik tubuhnya. Kembali menurut Egri (1946), ada sepuluh hal yang dapat menggambarkan psikologi seorang tokoh, yaitu sebagai berikut:

- a. Kehidupan seks dan standar moral,
- b. alasan personal dan ambisi,

- c. frustrasi dan kekecewaan,
- d. tempramen,
- e. sikap terhadap hidup,
- f. kompleksitas,
- g. ekstrovert, introvert, atau ambivert,
- h. kemampuan,
- i. kualitas, dan
- j. I.Q.

2. Sosiologi

Menurut Egri (1946), sosiologi ialah hubungan antara tokoh dengan tokoh lainnya. Prinsip pemikiran yang dimiliki seorang tokoh juga dapat mempengaruhi tokoh lainnya. Peran orang tua saat tokoh menjalani masa kecil juga berperan penting untuk masa depan sang tokoh, ia jadi memiliki pemikiran dan ingin jadi seperti apa dirinya nanti (Krawczyk & Novak, 2006). Kembali menurut Egri (1946), ada sembilan hal yang dapat menggambarkan sosiologi seorang tokoh, yaitu sebagai berikut:

- a. Kelas sosial,
- b. pekerjaan,
- c. edukasi,
- d. kehidupan rumah tangga,
- e. agama,
- f. ras, nasionalitas,

- g. posisinya dalam komunitas,
- h. hubungan politik, dan
- i. kesenangan dan hobi.

3. Fisiologi

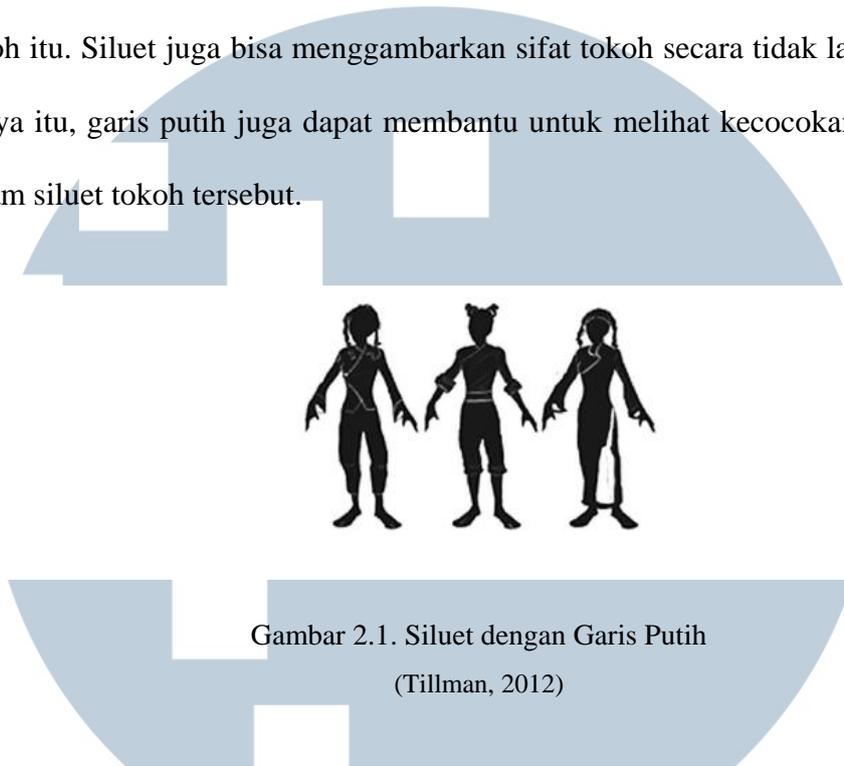
Menurut Egri (1946), fisiologi ialah rupa penampilan tokoh. Aspek ini yang paling mudah terbaca dibandingkan aspek lainnya. Didukung oleh Sheldon (2014), penampilan fisiologi juga dapat menggambarkan sifat tokoh tersebut. Kembali menurut Egri (1946), ada delapan hal yang dapat menggambarkan fisiologi seorang tokoh, yaitu sebagai berikut:

- a. Seks,
- b. umur,
- c. tinggi dan berat badan,
- d. warna rambut, mata, dan kulit,
- e. postur,
- f. penampilan,
- g. kecacatan, dan
- h. keturunan.

2.2.2. Siluet

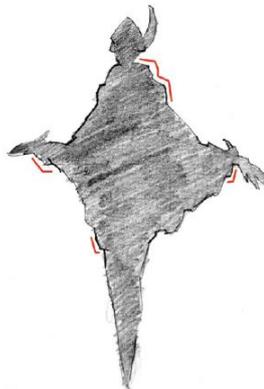
Menurut Tillman (2012, hal. 76), siluet ialah *outline* dari tokoh saat keseluruhan tubuhnya diberi warna hitam. Siluet penting karena alasan *recognizability*. Jadi, meskipun tokohnya hanya berbentuk siluet, orang masih bisa mengenal siapa

tokoh itu. Siluet juga bisa menggambarkan sifat tokoh secara tidak langsung. Tak hanya itu, garis putih juga dapat membantu untuk melihat kecocokan pada detail dalam siluet tokoh tersebut.



Gambar 2.1. Siluet dengan Garis Putih
(Tillman, 2012)

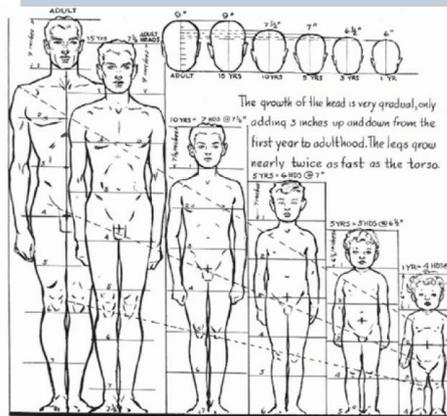
Rancangan tokoh yang memiliki detail biasa membuatnya jadi memiliki sudut-sudut kecil di siluetnya. Didukung oleh Solarski (2012), saat siluet tokoh itu dilihat dari jauh, maka detail sudut itu akan jadi sulit terlihat. Karena itu rancangan tokoh lebih baik dilebih-lebihkan agar detail sudutnya tetap terlihat meski dilihat dari jauh.



Gambar 2.2. Sudut yang Menggambarkan Detail dalam Siluet
(Solarski, 2012)

2.2.3. Proporsi

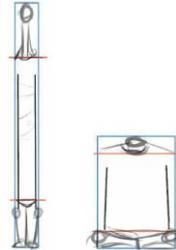
Menurut Richer (1986), proporsi manusia yang realistis ialah 7,5 kepala untuk tinggi badan dan 2 kepala untuk lebar badan. Didukung oleh Solarski (2012), proporsi tokoh tak selamanya harus realistis, tapi juga bisa dilebih-lebihkan. Proporsi yang realistis (7,5 sampai 8 kepala) bisa memberikan kesan kedewasaan. Sebaliknya, proporsi kurang dari proporsi realistis (1 sampai 7 kepala) memberikan kesan lucu.



Gambar 2.3. Proporsi Tubuh Manusia yang Realistis
(Richer, 1986)

Prinsip *rule of third* juga memiliki peranan penting untuk membuat tokoh terlihat lebih menarik. *Rule of third* sendiri ialah pedoman untuk membagi sebuah gambar visual menjadi sembilan bagian, yaitu dua garis horizontal dan dua garis vertikal (Peterson, 2015). Menurut Mattesi (2012, hal. 82), *rule of third* juga dapat digunakan dalam perancangan tokoh dengan membagi tubuh tokoh menjadi tiga bagian yaitu kepala, badan, dan kaki. Didukung oleh Bancroft (2016), Jika ukuran

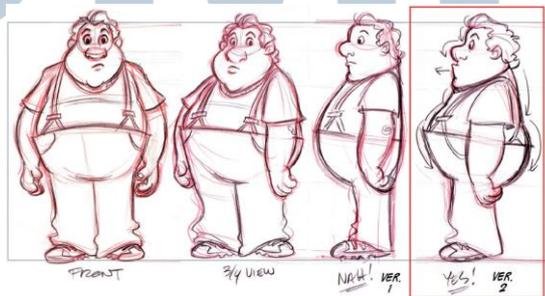
perbandingan kepala, badan, dan kaki terlihat berurut, misalkan pendek, sedang, lalu panjang maka perancangannya akan terlihat membosankan. Dengan membuat perbandingan ukurannya bervariasi, maka tokoh akan terlihat lebih menarik.



Gambar 2.4. Aspek *Rule of Third* yang Menarik pada Tokoh (Mattesi, 2012)

2.2.4. *Model Sheet*

Menurut Bancroft (2016), *model sheet* ialah ketika tokoh digambarkan dari 3 sisi yaitu depan, samping, tiga per empat, dan belakang. Garis horizontal yang menghubungkan fitur penting di tokoh (misalnya atas kepala, mata, leher) dapat membantu agar fitur itu tergambar dengan posisi dan besar yang konsisten. Didukung oleh Solarski (2012), *model sheet* juga dapat membantu anggota tim yang lain sebagai referensi. *Model sheet* yang baik sebaiknya juga menampilkan warna dan material yang digunakan pada tokoh.



Gambar 2.5. Contoh *Model Sheet* (Bancroft, 2016)

2.3. Bentuk Tokoh

Dalam merancang tokoh, tentunya harus ditentukan bentuk tokohnya akan seperti apa. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat merancang bentuk tokoh.

Berikut ialah paparannya:

2.3.1. Simplifikasi Bentuk Tokoh

Menurut McCloud (1993), kompleksitas bentuk tokoh juga mempengaruhi impresi orang yang melihatnya. Saat seseorang melihat gambar wajah manusia yang fotorealistik, matanya akan menerima informasi seakan ia sedang melihat manusia asli. Hal ini terjadi karena gambar fotorealistik memiliki tingkat kemiripan yang dekat dengan manusia asli. Di sisi lain, gambar sederhana memiliki tingkat kemiripan yang rendah. Hal ini karena gaya sederhana biasa melakukan simplifikasi dengan mengubah, menghilangkan, dan/ atau melebih-lebihkan fitur wajah. Meskipun begitu, orang tetap dapat mengenal gambar wajah sederhana sebagai wajah manusia, sehingga reaksinya sama seperti saat ia sedang melihat gambar yang fotorealistik.

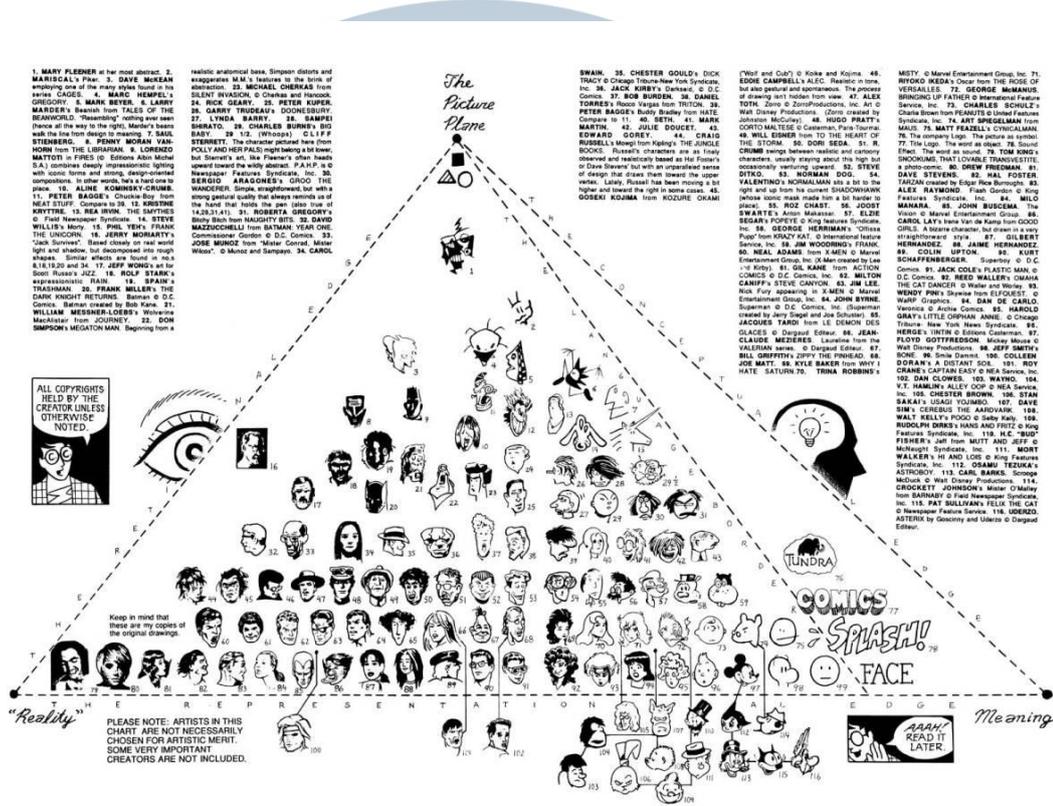


Gambar 2.6. Skema Simplifikasi Wajah
(McCloud, 1993)

Masih menurut McCloud (1993), gambar yang semakin ke arah sederhana juga membuat gambar tersebut semakin bersifat universal. Hal ini terjadi karena ketika melihat gambar sederhana, gambar itu tidak diidentifikasi dengan siapapun sehingga orang yang melihatnya akan melihat dirinya sendiri pada gambar itu. Sebaliknya, ketika melihat gambar realistis, orang akan mengidentifikasi gambar itu sebagai pribadi orang lain. Hal ini yang membuat seseorang bisa merasa lebih dekat dan lebih memahami pesan yang disampaikan pada tokoh yang lebih sederhana karena orang tersebut tidak hanya mengamati tokoh namun juga merasakan menjadi tokoh itu sendiri.

Masih juga dengan menurut McCloud (1993), ia menggambarkan sebuah segitiga yang disebut dengan *The Big Triangle*. Dalam segitiga ini, seorang tokoh dapat diidentifikasi apakah bentuknya lebih ke arah realistik, makna, ataupun puncak gambar.





Gambar 2.7. Segitiga *The Big Triangle*
(McCloud, 1993)

Semakin posisi tokoh berada ke arah kiri, tokoh akan semakin terlihat realistik, dimana tingkat kemiripannya sangat tinggi dengan manusia asli. Sebaliknya, semakin berada ke kanan, gambar akan kehilangan tingkat kemiripannya, namun orang tetap dapat mengidentifikasi gambar wajah itu sebagai wajah manusia, bahkan ketika bentuknya hanya berupa *smiley*. Di puncak titik kanan, tokoh itu akan penuh dengan makna dan mengalami simplifikasi bentuk sehingga memiliki tingkat kemiripan dengan wajah manusia yang nol. Karena itu, tokoh akan kehilangan bentuknya sebagai gambar dan hanya tergambar sebagai tulisan. Hal ini menandakan bahwa tokoh pada area kanan

meskipun memiliki bentuk yang disimplifikasi menjadi sederhana, namun tetap bisa menyimpan makna yang dalam di rancangannya.

Beralih ketika posisi tokoh berada semakin ke arah atas, maka tokoh akan semakin menjadi puncak gambar, atau bisa disebut juga menjadi semakin abstrak. Pada gambar yang abstrak, tokoh jadi memisahkan diri dari makna dan kemiripannya dengan wajah manusia.

Selain posisi tokoh dalam *The Big Triangle*, bentuk dasar juga dapat menentukan bentuk tokoh itu sendiri.

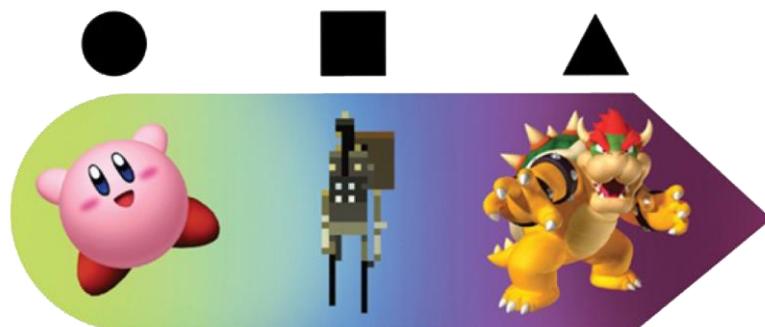
2.3.2. Bentuk Dasar Tokoh

Solarski (2012) menyebutkan bahwa ada tiga elemen bentuk dasar, yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga. Lingkaran berhubungan dengan garis lengkung, persegi berhubungan dengan garis vertikal dan horizontal, dan segitiga berhubungan dengan garis diagonal. Menurut Cohen (2006), peran dan sifat bisa tergambarkan melalui bentuk dasar. Kembali pada menurut Solarski (2012), hal tersebut terbukti dengan adanya ketiga bentuk ini terdapat di alam. Manusia merasakan rasa nyaman dengan bentuk yang cenderung bulat, misalkan pada bunga. Sebaliknya, manusia akan merasakan rasa waspada terhadap bentuk yang cenderung segitiga, misalkan pada ikan hiu.

Bentuk lingkaran, persegi, dan segitiga dapat memberikan masing-masing impresi sifat yang berbeda pada tokoh (Tillman 2012; Bancroft 2016). Paparannya ialah sebagai berikut:

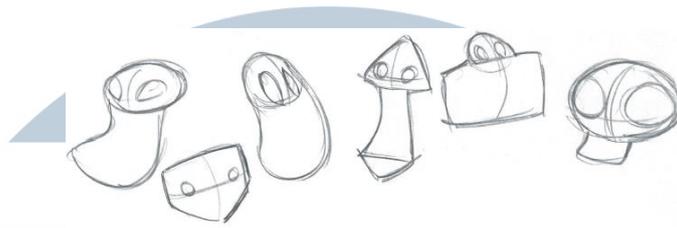
1. Lingkaran memiliki sifat kelengkapan, keanggunan, kekanakan, kelucuan, keluguan, kenyamanan, kesatuan, dan perlindungan,
2. persegi memiliki sifat stabilitas, kepercayaan, kejujuran, kesesuaian, keamanan, persamaan, dapat diandalkan, solid, dan maskulinitas, dan
3. segitiga memiliki sifat jahat, agresif, energi, licik, konflik, dan ketegangan.

Dari ketiga sifat tersebut, maka dapat ditarik garis besarnya. Berikut ialah gambar jika bentuk dasar tersebut diurutkan berdasarkan sifatnya. Semakin posisinya ke arah kiri maka tokoh semakin positif dan berenergi, sementara semakin ke arah kanan maka tokoh semakin agresif dan mengancam.



Gambar 2.8. Perancangan Tokoh Berdasarkan Bentuk
(Solarski, 2012)

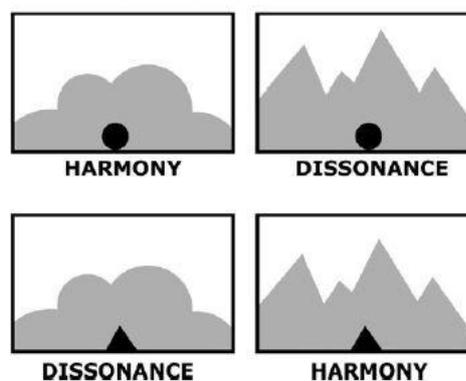
Menurut Bancroft (2016), ada beberapa cara untuk membuat tokoh terlihat lebih menarik, salah satunya ialah dengan menggabungkan bentuk-bentuk yang berbeda. Tokoh tersebut akan memiliki karakteristik yang kompleks dan tidak stereotipikal dengan satu bentuk saja. Hal ini juga akan membuat tokoh tersebut menjadi lebih realistis.



Gambar 2.9. Variasi Bentuk pada Perancangan Tokoh
(Bancroft, 2016)

2.3.3. Hubungan Antara Bentuk Tokoh dan Bentuk *Environment*

Bentuk perancangan tokoh juga berkaitan dengan bentuk *environment* dimana tokoh itu berada. Kembali menurut Solarski (2012), ketika tokoh dan *environment* memiliki bentuk dasar yang sama, maka akan terbentuk rasa harmoni di antara keduanya. Sebaliknya, jika ketika tokoh dan *environment* memiliki bentuk dasar yang berbeda, maka akan terbentuk rasa kejanggalan atau disonansi.



Gambar 2.10. Hubungan Bentuk Tokoh dan *Environment*
(Solarski, 2012)

Untuk gambar kiri atas dan kanan bawah, meskipun keduanya sama-sama memberikan rasa harmoni, namun rasa emosionalnya berbeda. Hal ini terjadi karena perbedaan bentuk dasar yang digunakan. Gambar pojok kiri atas dengan

bentuk dasar lingkaran menggambarkan rasa positif dan dinamis, sementara kanan bawah dengan bentuk dasar segitiga memberikan rasa bahaya. Sementara itu, gambar kanan atas dan kiri bawah juga meskipun sama-sama memberikan rasa disonansi, keduanya memberi rasa emosional berbeda. Gambar kanan atas yang menggambarkan tokoh lingkaran di antara *environment* segitiga memberi impresi tokoh tersebut menjadi rentan dan lemah di antara *environment* yang mengancam. Sebaliknya, gambar kiri bawah yang menggambarkan tokoh segitiga di antara *environment* lingkaran memberikan impresi bahwa tokoh tersebut lebih dominan dan agresif di antara lingkungan yang pasif.

2.3.4. Hirarki Tokoh

Bancroft (2016) menjelaskan bahwa kompleksitas rancangan tokoh juga dapat tergambarkan lewat hirarki tokoh. Hirarki tokoh bergantung pada peran dan sifat tokoh tersebut. Hirarki tokoh ada bermacam-macam mulai dari yang paling sederhana hingga realistik. Ketika ada dua tokoh yang hirarkinya berbeda disejajarkan bersebelahan, maka keduanya akan terlihat tidak menyatu. Hirarki tokoh sendiri terbagi jadi 6, yaitu sebagai berikut:

1. Ikonik

Tokoh ini memiliki bentuk paling sederhana dibanding bentuk hirarki yang lain. Biasanya wajahnya tidak ekspresif dengan mata yang hanya berbentuk bulat tanpa pupil. Contoh tokoh dengan hirarki ini ialah Hello Kitty.



Gambar 2.11. Tokoh Bentuk Ikonik
(Bancroft, 2016)

2. *Simple*

Tokoh yang juga sederhana namun lebih kompleks daripada ikonik. Wajahnya juga lebih ekspresif dengan tubuh yang lebih berbentuk mirip manusia dibanding ikonik. Contoh tokoh dengan hirarki ini ialah Dexter dalam *Dexter's Laboratory* dan Sonic the Hedgehog.



Gambar 2.12. Tokoh Bentuk *Simple*
(Bancroft, 2016)

3. *Broad*

Lebih ekspresif dari Ikonik dan *Simple*. Biasa ada dalam film-film kartun humor yang membutuhkan ekspresi ekstrem seperti pada tokoh-tokoh di *Looney Tunes* dan *Tom and Jerry*.



Gambar 2.13. Tokoh Bentuk *Broad*
(Bancroft, 2016)

4. *Comedic Relief*

Tokoh yang bertugas sebagai *comedic relief* yang biasanya dijadikan sebagai *sidekick*. Tokoh ini tidak terlalu humoris seperti tokoh *broad*, karena itu visualnya tak bisa seekstrim *broad*. Tokoh jenis ini menyampaikan lelucon hanya dari akting dan dialognya saja. Tokoh ini kebanyakan ada di film-film Disney, contohnya Mushu dalam *Mulan*, Nemo dalam *Finding Nemo*, dan Kronk dalam *The Emperor's New Groove*.



Gambar 2.14. Tokoh Bentuk *Comedic Relief*
(Bancroft, 2016)

5. Tokoh utama

Tokoh ini harus membuat audiens merasakan koneksi, sehingga tokohnya harus bisa realistis dalam menyampaikan perasaannya. Karena itu, tokoh ini berbentuk realistis dari segi ekspresi wajah, akting, sampai anatomi. Contoh tokoh dengan hirarki ini ialah Aurora dalam *Sleeping Beauty*, Cinderella dalam *Cinderella*, dan Moses dari *Prince of Egypt*.



Gambar 2.15. Tokoh Bentuk Tokoh Utama
(Bancroft, 2016)

6. Realistik

Tokoh dengan hirarki ini memiliki puncak realistis dibanding yang lain. Meskipun begitu, namun beberapa tetap menerapkan sedikit rasa karikatur pada perancangannya agar tak sepenuhnya realistis. Tokoh ini biasanya ada pada tokoh buku komik, monster, dan beberapa film animasi CGI bergaya realistis. Contoh tokoh dengan hirarki ini ialah Hulk dalam seri *Marvel* ataupun The Princess dalam film *Shrek*.

N U S A N T A R A

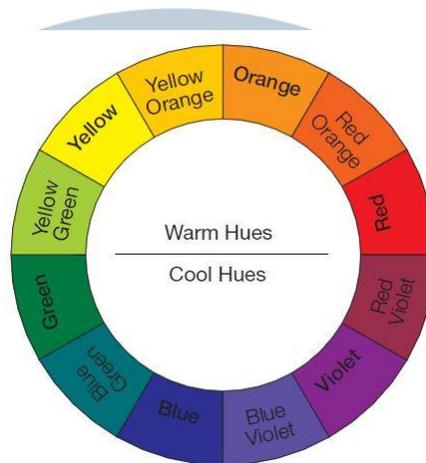


Gambar 2.16. Tokoh Bentuk Realistik
(Bancroft, 2016)

2.3.5. Tata Warna

Dalam merancang tokoh, tata warna juga harus dipertimbangkan. Menurut Sherin (2012), warna dalam *color wheel* bisa dibagi menjadi dua berdasarkan temperaturnya, yaitu warna hangat dan warna dingin. Beralih menurut Bleicher (2012), sesuai namanya, warna hangat memberikan kesan hangat dan warna dingin memberikan kesan dingin. Area warna hangat berkisar pada warna kuning, oranye, merah, sampai kuning kehijauan. Sebaliknya, area warna dingin berkisar pada warna hijau, biru, sampai violet. Kembali menurut Sherin (2012), warna hangat terkesan lebih menarik dan lebih terbuka pada audiens dibandingkan warna dingin.

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



Gambar 2.17. *Color Wheel*
(Sherin, 2012)

Masih menurut Sherin (2012, hal. 82-83), masing-masing warna bisa memberikan kesan emosi yang berbeda. Prinsip kesan emosi ini berasal dari pengalaman yang ada di sekitar. Didukung oleh Bleicher (2012), warna hangat seperti kuning itu ada di cahaya matahari, sedangkan warna dingin seperti biru ada pada bayangan. Menurut Itten (1961, hal. 46), warna hangat bisa memberikan kesan pekat, berat, dekat, kebumihan, dan kering. Sementara itu, warna dingin bisa memberikan kesan tipis, ringan, jauh, sejuk, dan basah. Didukung oleh Solarski (2012), ketika warna tokoh dan warna *environment* memiliki temperatur warna yang sama maka tercipta rasa harmoni.

Menurut Solarski (2012), warna merah bisa terkesan dingin dan warna biru terkesan hangat. Hal ini terjadi ketika posisi warna tersebut di *color wheel* jaraknya dekat dengan area temperatur warna sebaliknya. Contohnya pada gambar di bawah ialah warna biru hangat di persegi kiri dan merah dingin di persegi kiri.



Gambar 2.18. Contoh Temperatur Warna yang Berkebalikan
(Solarski, 2012)

2.4. Manusia Gerobak

Menurut Ghofur (2009), manusia gerobak seringkali dicap tidak diinginkan dalam lingkungan. Tidak jarang manusia gerobak diasosiasikan dengan pencuri meski kenyataannya tidak begitu. Secara tidak langsung, tercipta stereotipikal manusia gerobak bahwa mereka adalah kelompok yang menyimpang.

Masih menurut Ghofur (2009), manusia gerobak sering kali dianggap kelompok menyimpang karena dikaitkan dengan pemulung dan gelandangan. Pemulung ada yang tinggal menetap dan tidak menetap, dan manusia gerobak sendiri dikategorikan sebagai pemulung tidak menetap. Sementara itu, menurut Onghokham dalam Ghofur (2009), gelandangan ialah orang yang menggelandang/berkelana. Berkelana tidak hanya sebagai alasan dari ekonomi, namun juga bisa politik, dan ini membuat berkelana bisa dikategorikan sebagai tradisi.

Menurut Wirosardjono dalam Ghofur, (2009), ciri-ciri seseorang sebagai gelandangan ialah memiliki lingkungan pergaulan, norma, dan aturan yang berbeda dari golongan masyarakat lain. Gelandangan tidak memiliki tempat tinggal tetap, pekerjaan layak dan pendapatan tetap. Menurut Suparlan dalam Ghofur (2009), gelandangan ada karena tekanan ekonomi dan rasa tak aman yang dimiliki warga desa, dan dianggapnya hal tersebut bisa teratasi di kota. Sementara

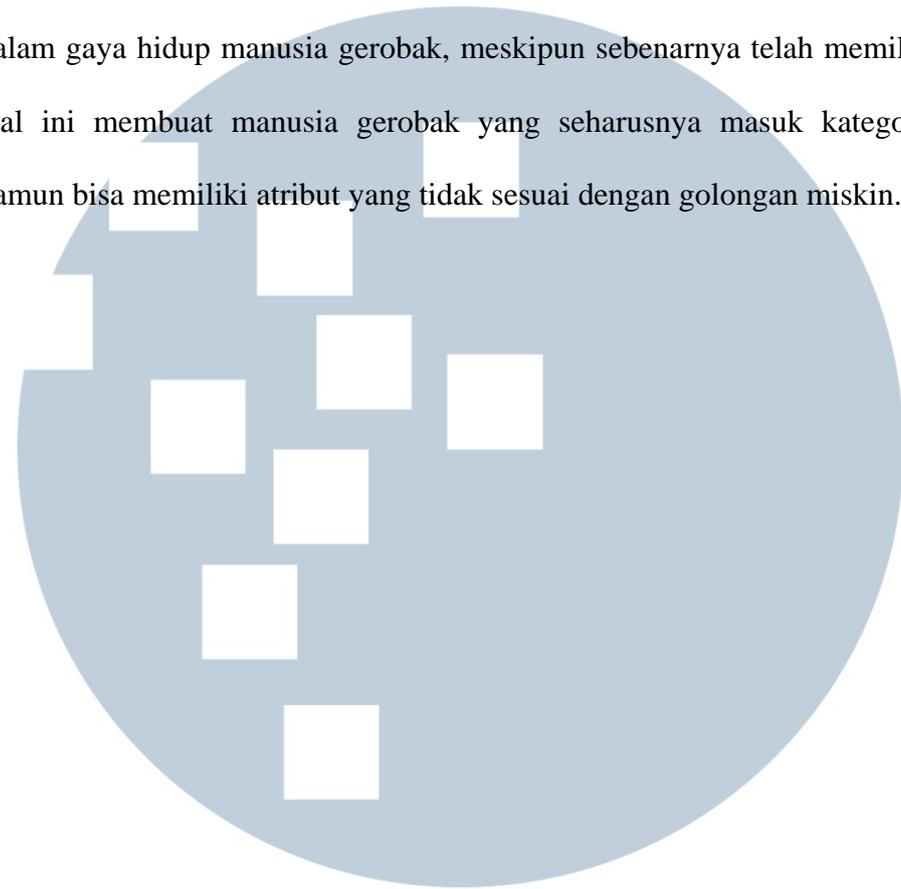
itu, menurut Alkostar dalam Ghofur (2009), menjadi gelandangan bisa karena dua faktor, yaitu internal dan eksternal. Faktor internalnya ialah karena mental yang tidak kuat, kemalasan, atau cacat fisik atau psikis. Faktor eksternalnya ialah karena faktor sosial, ekonomi, agama, pendidikan, lingkungan, kultural, dan geografis.

Kembali menurut Ghofur (2009), faktor yang mendorong seseorang menjadi manusia gerobak salah satunya ialah kemiskinan. Namun, ilmuwan membuat garis batas kemiskinan yang membagi apakah seseorang tergolong miskin atau tidak. Garis kemiskinan ini bisa dilihat dari penghasilan dan pengeluaran setara beras per tahun yaitu 480 kg beras untuk kota dan 320 kg untuk desa. Garis kemiskinan juga bisa diukur dari penghasilan US\$1 per hari.

Namun, ternyata fenomena manusia gerobak bukan hanya hal yang disebabkan oleh kemiskinan, namun juga sosial budaya. Menurut Ghofur (2009), alasan seseorang menjadi manusia gerobak bisa jadi bukan karena keterpaksaan penghasilan namun karena hal lain yang tidak berhubungan dengan ekonomi seperti tergiur diajak memulung oleh teman-teman sekampung yang juga menjadi pemulung. Hal ini membuat manusia gerobak juga sebagai cara hidup. Bahkan ada manusia gerobak mengenyam pendidikan yang cukup tinggi.

Beberapa manusia gerobak ada yang tidak ingin memasukkan diri mereka dalam kategori miskin karena sesungguhnya beberapa dari mereka memiliki pendapatan dari memulung yang tidak kecil, yaitu Rp150.000,00 - Rp200.000,00 per hari. Ada beberapa manusia gerobak juga yang memilih untuk tetap hidup

dalam gaya hidup manusia gerobak, meskipun sebenarnya telah memiliki rumah. Hal ini membuat manusia gerobak yang seharusnya masuk kategori miskin, namun bisa memiliki atribut yang tidak sesuai dengan golongan miskin.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA