



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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**

Williams (2001) menuliskan animasi merupakan usaha untuk membuat gambar menjadi bergerak. Sejarah animasi bermula dari 35,000 tahun yang lalu, pada lukisan binatang di dinding gua yang berusaha untuk memperlihatkan gerakan-gerakannya. Hingga tahun 1640, Athanasius Kircher menemukan Magic Lantern dan pada tahun 1824, Peter Mark Roget menemukan prinsip, “*the persistence of vision*”. “*The persistence of vision*” merupakan fakta bahwa mata manusia menahan dalam waktu yang singkat apapun yang dilihatnya. Penemuan ini menghasilkan penemuan-penemuan lain seperti: *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *wheel of life*, *praxinoscope*, dan *the flipper book*.

Menurut Williams, saat ini animasi telah berkembang dalam industri komputer *game*. Apabila animasi klasik adalah lanjutan dari menggambar, maka animasi komputer adalah lanjutan dari pedalangan. Namun pengetahuan lama selalu dapat diaplikasikan kembali dalam medium apapun terlepas seberapa canggih teknologinya, karena keduanya memiliki tujuan yang sama, yaitu memperlihatkan gerak, berat, *timing*, dan empati (hlm. 20).

#### **2.2. Perancangan Tokoh**

Philips dan Huntley (2001) menuliskan bahwa tokoh utama berperan sebagai sudut pandang audiens dalam cerita, sementara protagonis merupakan penggerak utama *plot*. *Hero* merupakan kombinasi dari keduanya dan memiliki fungsi

keduanya. Philips dan Huntley memisahkan dua bentuk karakter menjadi karakter utama dan protagonis (hlm. 26).

Dua bentuk tokoh tersebut ada karena terdapat dua jenis cerita, yaitu *Overall Story* dan *Subjective View*. *Overall story* adalah melihat cerita dari luar, sehingga karakter diidentifikasi berdasarkan peran. *Subjective View* ialah melihat cerita dari dalam, *subjective view story* terdiri dari *main* dan *impact characters* yang berperan sebagai sudut pandang audiens. Berdasarkan uraian tersebut, maka disimpulkan karakter muncul dalam dua bentuk yaitu *overall story character* dan *subjective character*. *Overall story character* memiliki fungsi dramatis, sedangkan *subjective character* melambangkan sudut pandang audiens ( Philips dan Huntley, hlm. 27).

Menurut Tilman (2011), terdapat dua prinsip utama dalam perancangan tokoh, yaitu *archetypes* dan *cerita*. *Archetypes* merepresentasikan sifat dan kepribadian tokoh sehingga dapat diidentifikasi oleh audiens. Sementara cerita merupakan latar belakang tokoh sehingga rancangan tokoh menjadi lebih kuat (hlm. 4-5).

Su (2011) menuliskan perancangan tokoh merupakan kegiatan merancang manusia atau makhluk menyerupai manusia yang memiliki keunikan dan fitur kaya dan penuh dengan media visual. Media visual yang dimaksud meliputi bentuk tubuh, gaya rambut, properti, dan busana. Lebih jauh, Su menuliskan semua elemen tersebut memiliki tujuan dan fungsi untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan.

### **2.2.1. Three-Dimensional Character**

Egri (1960, hlm. 33-34) menjelaskan bahwa tokoh memiliki tiga dimensi sebagai struktur fundamentalnya. Dimensi tersebut terdiri dari fisiologi, sosiologi, dan psikologi.

#### **1. Dimensi Fisiologi**

Dimensi fisiologi adalah deskripsi dari aspek fisik tokoh, seperti penampilan dan informasi kesehatan secara umum, seperti kekurangan fisik. Penampilan fisik dapat berpengaruh terhadap perasaan tokoh mengenai lingkungan dan kepercayaan dirinya. Aspek fisik mencerminkan pandangan tokoh terhadap kehidupan, mempengaruhi sifat, dan perkembangan mental tokoh.

#### **2. Dimensi Sosiologi**

Dimensi sosiologi adalah deskripsi dari kondisi lingkungan tokoh yang mempengaruhi sifat dan penampilan tokoh. Dimensi sosiologi meliputi kelas sosial, pekerjaan, edukasi, kehidupan keluarga, agama, ras dan kewarganegaraan, posisi dalam komunitas, dan hobi.

#### **3. Dimensi Psikologi**

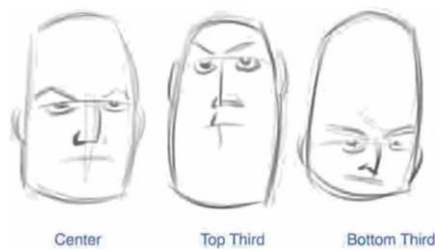
Dimensi psikologi adalah dimensi yang berkaitan dengan perilaku, emosi, dan pikiran. Dimensi psikologi merupakan kombinasi dimensi fisiologi dan sosiologi. Kombinasi tersebut mempengaruhi ambisi tokoh seperti frustrasi dan tempramen.

### **2.2.2. Proporsi**

Sloan (2015) menuliskan proporsi kepala dan tinggi tubuh dapat digunakan untuk menggambarkan usia tokoh. Misalnya orang dewasa idealnya memiliki proporsi 7

$\frac{1}{2}$  kepala, anak yang menuju remaja memiliki tinggi kurang lebih 6 kepala, dan anak kecil memiliki tinggi kurang lebih 4 atau 5 kepala. Dengan menggunakan kepala untuk mengukur proporsi tokoh, maka dapat diketahui apakah anatomi tokoh sesuai dengan manusia pada umumnya atau telah dilebih-lebihkan untuk memberikan efek tertentu. Salah satu contohnya adalah Sackboy dengan proporsi 2 kepala untuk meng *exaggerate* kelucuan dan sifat anak-anaknya (hlm.5)

Selain proporsi tubuh, Mattesi (2008) menunjukkan bahwa perbedaan pada proporsi wajah memberikan kesan yang berbeda terhadap tokoh, seperti pada gambar di bawah:



Gambar 2.1 Proporsi Wajah

(Mattesi, 2008, hlm. 88)

Wajah pertama memberi kesan biasa dan nyaman, sementara wajah kedua memberi kesan bodoh dan keras, kemudian wajah ketiga memberi kesan pintar dan seperti anak-anak (hlm. 88).

### 2.2.3. Bentuk Tubuh

Menurut Sloan (2015, seperti dikutip dari Sheldon) terdapat teori mengenai bentuk tubuh yang disebut dengan *somatotypes*. Teori tersebut mengategorikan bentuk tubuh menjadi tiga, yaitu:

1. Ectomorphs

Pada umumnya bertubuh kurus dan bahu yang kecil, dengan lengan dan kaki yang panjang, serta tinggi badan di atas rata-rata. Memberi kesan cepat dan gesit. Berhubungan dengan sifat introvert, kreativitas, pengendalian emosi, dan kelihaihan.

## 2. Mesomorphs

Memiliki tubuh yang atletis dan lemak tubuh terbatas, ukuran otot lebih besar. Mencerminkan kekuatan fisik, keberanian, rasa berpetualang, dan kecenderungan mengambil risiko.

## 3. Endomorphs

Pada umumnya memiliki tubuh yang pendek, bulat, dan gempal, serta mungkin mempunyai lengan dan kaki yang kuat. Mencerminkan sifat ramah, toleran, dan manis.

### **2.2.4. Gender**

Sloan (2015) berpendapat bahwa maskulinitas dan feminitas yang muncul pada penampilan fisik dari tokoh dapat mempengaruhi bagaimana audiens menginterpretasi tokoh (hlm. 11-12).

Sloan menuliskan feminitas dapat ditunjukkan pada wajah dan bentuk tubuh. Wajah yang feminin merupakan wajah yang mirip dengan anak-anak. Bentuk wajah lebih kecil, bulat dengan mata yang lebih besar, serta hidung yang kecil. Pada bentuk tubuh feminitas ditunjukkan dengan lemak yang lebih banyak berada di bagian pinggul dan paha. Feminitas menunjukkan rasa kasih sayang dan kepedulian (hlm. 9-12).

Sloan menambahkan maskulinitas ditunjukkan melalui wajah dan bentuk tubuh. Wajah yang maskulin merupakan wajah yang terlihat lebih kotak dan lebar, dengan rahang serta jarak antar mata yang lebih jelas. Bentuk tubuh cenderung lebih besar dengan bahu yang lebar, serta tangan dan kaki yang besar, sementara lemak pada umumnya tertimbun di pinggang dan perut. Maskulinitas menunjukkan kekuatan dan dominasi (hlm. 9-12).

### **2.2.5. Usia**

Menurut Sloan, tokoh dapat diketahui usianya hanya berdasarkan penampilan fisiknya saja. Berikut merupakan beberapa aspek yang dapat menunjukkan usia tokoh, menurut Sloan:

1. Kerutan

Kerutan menunjukkan usia yang semakin tua dan dapat juga menunjukkan ekspresi yang sering dilakukan oleh tokoh. Salah satu contohnya kerutan di dahi menunjukkan tokoh terbiasa berpikir sementara kerutan di sekitar mata menunjukkan tokoh yang suka tersenyum.

2. *Age spot*

Age spot akan semakin bertambah seiring usia yang bertambah. Selain itu, age spot juga dipengaruhi oleh keadaan lingkungan, terlalu banyak berada di bawah cahaya matahari akan membuat seseorang terlihat semakin tua.

Tilman (2011) menambahkan bahwa usia dapat diuraikan dalam bentuk fisik tokoh sebagai berikut:

1. Usia 0-4 tahun: Tokoh memiliki kepala dan mata yang sangat besar, tubuh yang pendek, warna yang terang, dengan menggunakan bentuk sederhana.

2. Usia 5-8 tahun: Tokoh memiliki kepala besar namun lebih kecil dari tokoh berusia 0-4 tahun. Mata berukuran lebih kecil, saturasi warna lebih rendah dengan bentuk yang lebih rumit.
3. Usia 9-13 tahun: Tokoh mulai mengikuti proporsi yang *believable* dengan warna yang lebih realistis dan memiliki detail yang lebih banyak
4. Usia 14-18 tahun ke atas: Tokoh mengikuti dunia asilinya, dengan warna yang lebih rumit dan detail yang lebih banyak.

#### **2.2.6. Siluet**

Sloan menuliskan bahwa siluet digunakan untuk memastikan bahwa tokoh dapat dikenali dalam pose dan sudut tertentu. Terdapat beberapa faktor yang digunakan dalam menganalisis siluet tokoh:

1. *Recognizability*

Siluet digunakan untuk membuat tokoh lebih mudah untuk dibedakan. Pertama, siluet digunakan untuk menunjukkan keindahan semata, agar tokoh terlihat menarik dan enak untuk dilihat. Kedua, siluet digunakan untuk membuat tokoh dapat menonjol di antara *backgroundnya*.

2. *Hierarchy*

Siluet digunakan untuk memperlihatkan hubungan antar tokoh. Seberapa penting satu tokoh bagi tokoh lainnya. Terdapat tiga konsep yang diperlukan dalam menyusun *visual hierarchy*, yaitu:

- a. Kontras: memperlihatkan dominasi satu tokoh terhadap yang lain.



- b. Repetisi: repetisi menunjukkan asosiasi antar tokoh atau untuk membentuk tema visual.
- c. Kesejajaran: berfungsi untuk memperlihatkan keterpakuan terhadap aturan.

### 3. *Functionality*

Dalam membuat siluet memperhatikan ukuran dan tata pelataan busana serta properti, sehingga terlihat logis dalam dunianya.

### 4. *Metaphor*

Siluet dapat digunakan sebagai metafor, karena berhubungan dengan bentuk lain yang berasal dari alam, karya seni, atau ikon budaya.

### 5. *Dynamism*

Bagaimana gerakan siluet tokoh yang berhubungan dengan cerita. *Story arc* dari suatu tokoh dapat dicerminkan dalam siluet, salah satunya dengan memanipulasi kamera dan tata peletakan tokoh untuk memunculkan beberapa jenis siluet.

## **2.2.7. Bentuk**

Tilman (2011) menuliskan, bentuk seringkali digunakan untuk mendefinisikan sesuatu dan kegunaannya. Menurut Sloan (2015), terdapat tiga bentuk dasar yang memiliki hubungan emosional terhadap manusia dan dapat digunakan dalam merancang tokoh:

### 1. Segitiga

Segitiga melambangkan rasa agresif, energi, dan konflik. Dalam posisi ujung ke bawah, segitiga merepresentasikan figur atletis dan

ketidakseimbangan, sebaliknya dalam posisi rata di bawah, segitiga melambangkan keseimbangan. Segitiga memiliki beberapa makna yaitu kesan dinamis dan kecepatan, atau rasa agresif dan permusuhan.

## 2. Lingkaran

Bentuk bulat yang digambarkan dalam garis lengkungan yang melengkung ke dalam dianggap sebagai lingkaran. Lingkaran cenderung mererpresentasikan masa muda, kebaikan, sifat kekanak-kanakan, energi, dan kemurninan atau terkadang menggambarkan keseimbangan dan kesatuan.

## 3. Segi Empat

Segi empat melambangkan kekuatan, maskulinitas, stabilitas, dan kesetaraan. Seluruh efek dari segi empat akan semakin terlihat apabila panjang sisinya sama, sementara akan berkurang, apabila segi empat berubah panjang sisinya, misalnya menjadi persegi panjang.

Menurut Sloan (2015), membuat sesuatu yang kompleks dengan bentuk sederhana adalah aspek yang penting dalam merancang persepsi terhadap tokoh. Bentuk dasar sendiri tidak perlu terpaku pada bentuk geometris ideal, namun dapat dengan bebas diinterpretasi sesuai definisinya (hlm. 30).

### **2.2.8. Exaggeration**

Menurut Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008), dalam merancang tokoh, keunikan tokoh perlu ditentukan dan dlebih-lebihkan. Misalnya, tokoh yang cerdas, dapat dlebih-lebihkan dengan memiliki dahi yang sangat lebar. Keunikan

tokoh juga terkadang dipilih berdasarkan hal yang harus dilakukannya dalam cerita, tujuan tokoh, dan konflik yang harus dilewati tokoh (hlm. 108).

Pardew (2008) menuliskan *exaggeration* pada bagian dagu yang besar menunjukkan maskulinitas, sementara pada mata menunjukkan sifat feminin. Di sisi lain, *exaggeration* pada bagian telinga dan hidung menunjukkan usia yang tua. Tangan dan kaki yang panjang dapat menimbulkan kesan atletik apabila dilebih-lebihkan.

#### **2.2.9. Kontras**

Sloan (2015) menuliskan bahwa kontras dapat dilakukan dengan tetap mempertahankan gaya visual secara keseluruhan. Salah satu contohnya tokoh yang bentuk dasarnya lingkaran, sementara tokoh antagonis memiliki bentuk dasar segitiga yang dikombinasikan dengan bentuk lingkaran (hlm.187).

#### **2.2.10. Warna**

Menurut Sloan (2015, hlm. 187), warna dapat merepresentasikan hubungan antar tokoh dan mengontraskan dua tokoh atau lebih. Sloan menguraikan komponen dasar warna sebagai berikut (hlm.36):

##### *1. Hue*

*Hue* merupakan warna dasar dalam *colour wheel*. *Hue* digunakan untuk menganalisis visual tokoh dengan memisahkannya menjadi nuansa hangat dan dingin. Nuansa dingin menggambarkan ketenangan dan objektivitas, di sisi lain nuansa hangat menggambarkan *passion* dan optimisme

Tabel 2.1 Hue  
(Sloan, 2015, hlm. 36)

Hue	Type	Potential Connotations
Magenta	Warm	Sweetness, romance, playfulness, uplifting, freedom
Red	Warm	Power, love, passion, sex, energy, danger, anger
Orange	Warm	Enthusiasm, joy, creativity, fun, warmth
Yellow	Warm	Cheerfulness, joy, sunshine, remembrance, intellect
Green	Cool	Nature, growth, healing, health, fertility, harmony, envy
Cyan	Cool	Relaxation, fresh, peace, tranquility, imagination, femininity
Blue	Cool	Depth, stability, peace, trust, ocean, strength, masculinity
Purple	Cool	Royalty, wealth, power, influence, ambition, dignity

## 2. Saturasi

Saturasi merupakan kemurnian dari *hue*. Warna bersaturasi tinggi terlihat berani dan mencolok, di sisi lain warna bersaturasi rendah mencampurkan *hue* dengan abu-abu, sehingga menghasilkan kesan dewasa, realistis, dan kompleks. Saturasi dapat digunakan untuk memperlihatkan kontras dalam satu tokoh atau beberapa tokoh.

## 3. Value

*Value* berhubungan dengan banyaknya cahaya, atau seberapa besar refleksi benda terhadap cahaya. *Value* yang rendah mengakibatkan warna terlihat lebih naturalistik dan kotor. *Value* dapat digunakan untuk menunjukkan kontras antara dua tokoh. *Hue* dengan *value* yang tinggi dan saturasi rendah menghasilkan warna pastel yang dapat diasosiasikan dengan tokoh yang *innocent* dan *delicate*.

Bellantoni (2012, hlm. xxv) menuliskan, warna yang kuat dapat memunculkan respons mendalam. Menurutnya, warna dapat mendefinisikan *character arc* dalam cerita. Bellantoni menguraikan beberapa makna dari warna dalam film sebagai berikut:

1. Kuning

Warna kuning mengindikasikan kebahagiaan namun di sisi lain mencerminkan rasa obsesi. Warna kuning dengan saturasi yang tinggi dapat dianggap sebagai sesuatu yang mengancam, sementara warna kuning pastel dapat melambangkan kepolosan.

2. Biru

Biru pada umumnya merepresentasikan kelemahan. Warna biru yang dingin membuat seseorang ingin menjadi pasif, diam, tertutup, dan tidak berinteraksi. Di sisi lain, warna biru akan memiliki nuansa hangat dengan dicampur warna hijau dan membuat seseorang ingin berinteraksi dan menjadi lebih terbuka.

3. Hijau

Hijau merupakan warna yang merepresentasikan makanan dan bahaya, alam, optimisme, kejujuran, dan penyakit. Hijau dapat digunakan sebagai alat untuk menunjukkan ironi.

4. Oranye

Warna oranye secara umum merepresentasikan rasa hangat, namun oranye juga dapat menggambarkan udara yang penuh dengan polusi, kebijaksanaan, kebahagiaan, dan kreativitas.

5. Ungu

Warna ungu merepresentasikan rasa romantis, fantasi, mistis, elegan, rasa independen, misterius, dan kreativitas.

6. Merah

Warna merah menggambarkan rasa percaya diri, keberanian, peperangan, kekuatan, energi, dan keinginan.

7. Hitam

Dalam bukunya, Tilman (2011) menuliskan warna hitam menggambarkan kekuatan, kematian, formalitas, dan ketakutan.

8. Putih

Sementara menurut Tilman warna putih menggambarkan kedamaian, keluguan, dan kebaikan.

### **2.2.11. Busana**

Menurut Thompson dan Bordwell (2008), busana dapat digunakan untuk menonjolkan tokoh dalam *environment*. Mengutip dari Thompson dan Bordwell, perancangan warna memiliki peran yang penting dalam merancang busana. Salah satu contohnya adalah ketika warna busana tokoh yang berubah dari saturasi yang rendah untuk mencerminkan status ekonomi yang rendah menjadi busana dengan warna pastel ketika tokoh menemukan apa yang disukainya (hlm. 122).

La Motte (2001) menjelaskan terdapat tiga cara dalam merancang busana yaitu pendekatan dokumenter, pendekatan Kabuki, dan gabungan dari keduanya. Pendekatan dokumenter ialah merancang busana berdasarkan apa yang telah digunakan, sementara pendekatan Kabuki ialah merancang busana yang baru. La Motte menjelaskan bahwa keduanya memiliki kekurangan dan kelebihan, sehingga gabungan dari kedua pendekatan tersebut merupakan cara yang dapat menunjukkan keunikan visual berdasarkan data yang ada (hlm. 47).

Menurut La Motte, perancangan busana berakar dari simbolisme dan merupakan cerminan dari kepribadian tokoh (hlm.48). Terdapat beberapa elemen dalam perancangan busana, yaitu (hlm. 50-54):

a. Potongan

Potongan berhubungan dengan sejarah dan menjelaskan periode serta tempat tokoh berada. Dalam meneliti suatu periode terdapat empat hal yang perlu dicari, yaitu: siluet, *line(cut/potongan)*, detail, dan warna.

b. Kain

Kain mencerminkan tekstur dan status. Kain dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu: *light absorbent* dan *light reflective*. *Light absorbent* digunakan pada tokoh yang berasal dari golongan menengah ke bawah, mencerminkan sifat jujur dan rendah hati. Di sisi lain, *light reflective* digunakan pada tokoh yang berasal dari golongan atas.

c. Warna

Warna bersifat emosional dan mencerminkan *mood* yang dibawa tokoh. La Motte (2001), menuliskan bahwa sebaiknya jenis warna yang digunakan dalam perancangan busana merupakan warna yang bersifat *analogous* atau *complementary*. Warna *complementary* biasanya digunakan pada tokoh utama agar terlihat lebih menonjol di antara tokoh atau *setting*.

### 2.2.12. Fitur Wajah

Kini dan Kumar (2014, hlm. 40) menuliskan kepribadian seseorang dapat diketahui melalui fitur wajahnya yang dapat meliputi bentuk dahi, bentuk mata,

rambut, dan wajah. Menurut Roberts (2009, hlm. 28), rambut ikal memberi kesan *outgoing* dan lincah, sementara rambut yang lurus memberi kesan tulus, pendiam, dan serius. Roberts menambahkan kantong di bawah mata mengindikasikan adanya rasa duka atau rasa sakit (hlm.43).

Jarak mata juga mempengaruhi kepribadian seseorang dimana menurut Roberts (2009) jarak mata yang dekat menunjukkan seseorang yang *intorvert* dan memiliki kemampuan berkonsentrasi yang baik, sebaliknya jarak mata yang jauh menunjukkan seseorang yang lebih terbuka (hlm. 107). Roberts juga mengatakan bahwa seseorang dengan mulut yang besar menunjukkan seseorang dengan kepribadian yang hangat dan baik, sementara mulut yang kecil merupakan orang yang peduli dengan dirinya sendiri dan kreatif. Sementara itu bibir yang tipis menunjukkan kepribadian yang objektif, tegang, dan tertutup. (hlm. 55 & 57).

### **2.3. Pengungsi di Indonesia**

Berdasarkan Konvensi Pengungsi 1951, pengungsi merupakan siapapun yang mengalami ketakutan karena etnis, ras, agama, kewarganegaraan, dan keanggotaan dari komunitas tertentu, baik yang memiliki status kewarganegaraan atau tidak berada di luar atau tidak mampu kembali ke negara asal sesuai dengan status kewarganegaraannya, baik karena rasa takut atau bukan, tidak ingin kembali ke negara asalnya (hlm. 14).

Menurut Ali, Briskeman, dan Fiske (2016, hlm.32), pengungsi di Indonesia menghadapi kendala berupa kesulitan finansial, kesehatan fisik dan psikis, keamanan, kurangnya perlindungan HAM, kebosanan, dan edukasi. Ali



Briskeman, dan Fiske mengatakan hal ini dikarenakan pengungsi yang tidak dapat bekerja, bersekolah, dan biaya kesehatan di Indonesia yang terlalu mahal bagi pengungsi. Di sisi lain, Ali, Briskeman, dan Fiske (2016, seperti dikutip dari UNHCR, hlm. 27) menambahkan bahwa UNHCR di Indonesia mengalami kekurangan staf dan *budget* sehingga tidak cukup untuk menangani masalah pengungsi di Indonesia.

Adiputera dan Prabandari (2018) menuliskan bahwa Indonesia akan memiliki keuntungan apabila menerima pengungsi untuk bekerja, yakni menghilangkan persepsi bahwa pengungsi hidup dengan nyaman dan memudahkan pendataan pengungsi di Indonesia. Menurut Adiputera dan Prabandari, tidak ada data yang mengatakan pengungsi cenderung melakukan tindakan kriminal, namun apabila terjadi, alasan utamanya adalah kesulitan ekonomi (hlm.5).

Menurut UNHCR (2016), Afganistan merupakan negara dengan jumlah pengungsi terbanyak di Indonesia, dengan jumlah 3,056 pengungsi dan 3,859 pencari suaka.

### **2.3.1. Latar Belakang**

Menurut Mielke dan Grawert (2016, hlm. 2-4), berikut merupakan beberapa alasan mengapa Afghanistan merupakan negara yang tidak aman:

1. Masyarakat menjadi korban kekerasan

Di kota besar masyarakat setiap harinya terancam untuk diculik atau menjadi korban bom bunuh diri. Sementara di daerah, ketidakamanan muncul karena dikembalikannya senjata anggota militer yang telah

dilucuti beberapa tahun terakhir, sehingga daerah tersebut menjadi tidak aman.

## 2. Keadaan ekonomi yang buruk

Sejak kekalahan Taliban pada tahun 2001, Afganistan di bawah pemerintahannya mengembangkan usaha dan infrastrukturnya. Namun tahun 2015, perusahaan tersebut bangkrut karena mengalami serangan Taliban sehingga banyak orang sulit untuk bertahan hidup.

## 3. Masalah lainnya

Pembagian lahan menjadi masalah utama karena pengungsi yang kembali tidak memiliki tempat tinggal dan sebagian besar berkemah di lahan terbuka. Kedua, aturan mengenai siapa yang berkuasa adalah yang paling benar berlaku di Afganistan. Ketiga, penjualan wanita dan anak-anak, serta anak-anak yang dipaksa menikah merupakan hal yang umum terjadi.

### **2.4. Hazara**

Menurut Ali, Briskeman, dan Fiske (2016) sebagian besar etnis pengungsi di Indonesia adalah Hazara, penganut Shi'ite Muslims, di Afganistan dan Pakistan. Hazara merupakan etnis minoritas di negara asalnya, sehingga mengalami tekanan lebih besar dari Taliban (hlm.31).

#### **2.4.1. Fitur Wajah**

Kuzhad dan Lyndon (2015) mengatakan Hazara dapat dibedakan dari fisiognominya, yang serupa dengan bangsa Mongol dan Turki. Kuzhad & Lyndon

menambahkan bahwa etnis Hazara mempercayai bahwa Hazara merupakan ras campuran antara bangsa tersebut. Hal itu mengakibatkan fitur wajah etnis Hazara yang beragam. Etnis Hazara sendiri dapat dibedakan melalui fitur wajahnya yang oriental, seperti tulang pipi yang menonjol, mata, hidung, dan mulut yang mirip dengan orang Asia Tengah (hlm. 203).



Gambar 2.2 Fitur Wajah Pengungsi  
(Harvey, 2018)

Menurut Jafari & Rashidvash (2016), bangsa Mongol memiliki beberapa karakteristik yang penting seperti kulit kuning, tulang pipi yang menonjol, dan rambut berwarna hitam. Sementara bangsa Turki juga memiliki fitur wajah tersebut, namun warna kulitnya beragam mulai dari kuning kecoklatan terang, gelap, dan pucat. Memiliki dahi yang lebar dalam bentuk persegi. Alis pada umumnya terpisah, tipis, dan panjang. Hidungnya kecil, halus, dan panjang. Mulutnya kecil dan bibirnya berukuran medium dan halus. Warna matanya hijau, biru keabu-abuan, dan coklat terang. Jarak antar mata secara horizontal dan jarak mata secara vertikal pada umumnya cukup besar (hlm. 194-195).

Menurut Williams (2011), etnis Hazara sebagian besar memiliki fitur wajah Turki-Mongol, namun ada beberapa yang memiliki fitur wajah Indo-Eropa

seperti mata berwarna biru, hijau, dan warna kulit serta rambut yang lebih terang (hlm. 34).

#### **2.4.2. Busana Tradisional**

Menurut Condra (2013, hlm. 3), pada akhir abad-20, busana tradisional wanita Hazara meliputi celana panjang; gaun yang menutupi paha hingga setengah betis dengan pergelangan tangan yang kecil. Gaun *modern* Hazara pada umumnya berwarna ungu dan merah semenjak era 1950-an.

Menurut Kuzhad & Lyndon (2015, seperti dikutip dari Emadi), wanita Hazara pada umumnya mengenakan busana yang berwarna terang. Etnis ini memproduksi busana seperti jaket, mantel, *sweater*, topi, sarung tangan, dan syal yang dibuat oleh wanita-wanitanya (hlm. 198).

#### **2.4.3. Jahitan**

Hamidi dan Litrell (2017) menuliskan, *khamak* merupakan jahitan sederhana khas Afganistan yang terbuat dari benang satin. Kemampuan membuat *khamak* telah diajarkan kepada perempuan semenjak usia 6-7 tahun. Setiap etnis di Afganistan memiliki karakteristik sulamannya masing – masing. Terdapat tiga motif dasar *khamak*:

##### *1. Shahbazi*

Sulaman yang berdekatan dari leher hingga bagian dada, motif ini merupakan motif dengan waktu pembuatan tercepat.

##### *2. Patnusi*

Sulaman berbentuk persegi panjang menutupi seluruh bagian dada, motif ini merupakan bentuk sulaman tersulit dengan waktu pembuatan terlama.

### 3. Kamana

Sulaman berbentuk kotak yang membentuk V di bagian bawah, kamana sendiri merupakan motif yang paling populer semenjak 2013.

## 2.5. Penjahit Keliling

Menurut Rizali (2016), sistem kerja penjahit keliling terbagi menjadi dua tipe yaitu: keliling dan mangkal. Berikut merupakan aktivitas yang dilakukan penjahit yang berkeliling dan mangkal:

Tabel 2.2 Aktivitas Penjahit Keliling yang Keliling  
(Rizali, 2016, hlm. 38)

No	Jenis Aktivitas
1	Persiapan dan pengemasan peralatan dan bahan
2	Berkeliling mengayuh sarana mencari pelanggan
3	Berhenti dan menyiapkan sarana menjahit di tempat pelanggan
4	Aktivitas menjahit: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengecilkan pinggang</li> <li>- Potong/memendekkan celana</li> <li>- Menambal baju/celana</li> <li>- Memasang badge</li> <li>- Mengganti retsleting</li> <li>- Menjahit kancing</li> <li>- Mengecilkan baju/celana</li> <li>- Membuat baju/celana</li> </ul>
5	Menyerahkan hasil jahitan ke pelanggan
6	Membereskan dan mengemas peralatan dan bahan
7	Berpindah tempat, berkeliling mengayuh sarana mencari pelanggan

Tabel 2.3 Aktivitas Penjahit Keliling yang Mangkal  
(Rizali, 2016, hlm. 38)

No	Jenis Aktivitas
1	Persiapan dan pengemasan peralatan dan bahan
2	Mengayuh sarana menuju tempat mangkal
3	Berhenti dan menyiapkan sarana menjahit di tempat mangkal
4	Menunggu pelanggan datang
5	Aktivitas menjahit: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengecilkan pinggang</li> <li>- Potong/memendekkan celana</li> <li>- Menambal baju/celana</li> <li>- Memasang badge</li> <li>- Mengganti retsleting</li> <li>- Menjahit kancing</li> <li>- Mengecilkan baju/celana</li> <li>- Membuat baju/celana</li> </ul>
6	Menyerahkan hasil jahitan ke pelanggan
7	Membereskan dan mengemas peralatan dan bahan
8	Mengayuh sarana pulang

Rizali membagi model sarana penjahit keliling menjadi enam, yaitu:

a. Sepeda Ontel

Modal yang dibutuhkan untuk menghasilkan sarana penjahit keliling dengan sepeda ontel adalah Rp 600.000,-. Pengendalian gerak sarana penjahit keliling relatif lebih mudah karena posisi *handle* yang mengakibatkan tubuh tidak terlalu tegak. Posisi kedua kaki yang berada dalam kotak meja mesin jahit dengan sejajar, juga merupakan posisi yang cukup ideal agar penjahit dapat menjahit dengan nyaman. Sarana model ini meliputi mesin jahit dan sarana penyimpanan.



Gambar 2.3 Foto Penjahit Keliling  
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.4 Posisi Tubuh saat Mengayuh  
(Rizali, 2016, hlm. 41)



Gambar 2.5 Posisi Tubuh saat Menjahit

(Rizali, 2016, hlm. 42)

b. City Bike 1

Pada bagian depan terdapat kotak mesin jahit dengan sistem las. Sarana model ini meliputi, mesin jahit, sarana penyimpanan, dan bel mekanik.

c. City Bike 2

Kotak mesin jahit terletak di bagian depan yang terbuka dengan sistem las. Sarana model ini terdiri dari bel listrik, sarana penyimpanan, dan mesin jahit.

d. City Bike 3

Pada bagian depan terdapat kotak mesin jahit berukuran besar. Sarana model terdiri dari mesin jahit, sarana penyimpanan, dan bel mekanik.

e. City Bike 4

Posisi kotak mesin jahit menyamping dengan sarana model meliputi mesin jahit, payung, lemari kecil, radio, dan sarana penyimpanan.

f. Becak Mini

Kotak mesin jahit berada pada bagian dalam becak. Sarana model terdiri dari mesin jahit, saran penyimpanan, dan bel mekanik.

### **2.5.1. Fitur Wajah Suku Jawa**

Berdasarkan hasil wawancara, Goni menyetujui bahwa sebagian besar penjahit keliling berasal dari Jawa, Pekalongan, sehingga diperlukan teori mengenai fitur wajah suku Jawa.

Menurut Nurzabil (2015, seperti dikutip dari Jacob), bentuk kepala suku Jawa berupa akar hidung yang lebar, bentuk rahang bawah yang lebar, namun tidak kokoh. Sementara, menurut Nuzabil (2015, seperti dikutip dari Kartodirjo) ciri fisik yang terlihat pada suku Jawa ialah warna kulit kuning kecoklatan, tubuh yang sedikit tinggi, bentuk wajah yang bervariasi mulai dari lonjong, oval, dan bulat, serta rambut hitam lurus atau terkadang bergelombang.