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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Animasi

Manusia pada dasarnya sudah memiliki *a sense of movement art*. Lebih dari 35.000 tahun yang lalu manusia sudah melukis binatang di dinding gua, membangun kuil yang menggambarkan posisi yang berubah-ubah dan seperti mencitakan pergerakan, dan sebagainya. Seni gambar bergerak terus berkembang. Pada tahun 1824 Peter Roget menemukan prinsip vital *'the persistence on vision'* yang membahas fakta bahwa mata biasa menahan sementara gambar yang terlihat. Didasari dengan prinsip *'the persistence on vision'* Roget menciptakan banyak karya yang menjadi sangat popular pada jamannya, yaitu *The Flipper Book* (1868). (Williams, 2001, hlm 11-14) Perkembangan animasi terus berkembang sampai sekarang. Perkembangan animasi tidak pernah berhenti, sekarang ini animasi sudah didominasi oleh teknik digital, seperti teknik 2D dan 3D.

Gambar yang bergerak atau pergerakkan dalam sebuah animasi merupakan elemen yang sangat penting. Pergerakkan dalam sebuah animasi mampu menyampaikan dan membawa cerita, tokoh, dan tema. Pergerakkan itu sendiri menyampaikan perkembangan alur cerita, tokoh dan tema dari awal (tahap ekspektasi) sampai akhir (tahap melepaskan atau kesimpulan). Gambar bergerak yang pertama kalinya berhasil menyampaikan cerita, tokoh dan tema adalah animasi *Humorous Phases of Funny Faces* pada tahun 1906. Jones dan Oliff (2007) mengatakan bahwa bercerita dengan gambar bergerak terus berkembang, salah satu

contohnya adalah bercerita dengan lebih berani mengambil topik-topik yang dewasa seperti *Pocahontas* dan *Prince of Egypt* (hlm.4). Pergerakan pada animasi juga bisa dihubungkan dan didukung dengan musik, dialog, dan elemen audio lainnya. (Laybourne, 1998, hlm. 12-13). Contoh animasi yang menggunakan musik sebagai pergerakan adalah animasi Tom and Jerry yang menggunakan musik sebagai efek suara yang lucu saat Tom atau Jerry sedang terjatuh, berlari, ataupun memukul.

2.2 Style Tokoh

Menurut Blair (1994) ada empat *style* tokoh yang biasanya digunakan dan diterapkan pada saat merancang tokoh, yaitu:

1. *Style* tokoh *Cute*

Style tokoh *cute* adalah *style* yang didominasi dengan keimutan. Untuk menunjukkan keimutan pada sebuah tokoh adalah dengan menggunakan bentuk tubuh atau proposi yang ada pada bayi atau anak kecil, dan memiliki ekspresi yang malu-malu, dan imut. Bentuk tubuh atau proporsi pada bayi atau anak kecil adalah memiliki kepala yang lebih besar dari pada badan, jidat yang tinggi, memiliki mata yang bulat dan besar, hidung dan mulut cenderung lebih kecil dari mata, telinga cenderung kecil, tidak memiliki leher, bentuk kaki, tangan, dan jari-jarinya cenderung pendek, kecil dan berisi, dan badan biasa mendekati bentuk buah pir. Contoh tokoh yang menerapkan *style* ini adalah tokoh Tom dan Jerry pada film kartun *Tom and Jerry*.

Gambar 2.1. *Style* Tokoh *Cute*

(Sumber : Cartoon Animation, 1994)

2. *Style* tokoh *Scewball*

Style tokoh *Scewball* adalah *style* yang biasanya dimiliki oleh tokoh yang ceria atau jenaka. Tokoh dengan *style* seperti ini memiliki kepala yang panjang tapi tidak terlalu besar, leher yang kecil dan panjang, badan biasa mendekati bentuk buah pir, dan memiliki kaki yang besar dan lebar. Contoh tokoh yang menerapkan *style* ini adalah tokoh Woody dalam film kartun *Woody Woodpecker*.

Gambar 2.2. *Style* Tokoh *Scewball*

(Sumber : Cartoon Animation, 1994)

3. *Style* tokoh *Goofy*

Style tokoh *Goofy* adalah *style* yang menunjukkan tokoh yang seakan-akan lemah, tidak bersemangat ataupun seperti sedang *high*. Tokoh dengan gaya *style* seperti ini memiliki kepala yang lebih kecil ataupun normal, memiliki mata yang sayu atau setengah tertutup, memiliki hidung yang besar, gigi yang biasanya maju, tidak memiliki dagu, memiliki jakun yang menonjol, memiliki perut yang buncit, memiliki tubuh yang bungkuk, tangan yang panjang dan telapak tangan yang besar, celana yang digunakan biasanya kebesaran dan longgar, dan memiliki bagian bawah tubuh yang lebih pendek dibandingkan bagian tubuh atas, serta memiliki kaki yang lebar. Contoh tokoh yang menerapkan *style* ini adalah tokoh Goofy pada film kartun *Goofy*.

Gambar 2.3. *Style* Tokoh *Goofy*

(Sumber : Cartoon Animation, 1994)

4. *Style* tokoh *Heavy*

Gaya gambar *Heavy* adalah *style* yang menunjukkan tokoh yang kuat berani dan menakutkan. Tokoh dengan *style* seperti ini memiliki alis yang tebal dan galak, bibir bagian bawah yang menonjol, telinga yang kecil, memiliki leher yang lebar, dada yang membusung, dan tangan yang panjang, berisi, dan besar. Contoh tokoh yang menerapkan *style* ini adalah tokoh Spike pada film kartun *Tom and Jerry*.

Gambar 2.4. *Style* Tokoh *Heavy*

(Sumber : Cartoon Animation, 1994)

2.3 Tridimensional Tokoh

Dalam merancang sebuah tokoh manusia dalam cerita, tokoh harus memiliki latar belakang. Latar belakang pada tokoh yang akan menjadikan tokoh lebih hidup dan *believeable*. Karakter pada manusia terpengaruh dari faktor fisiologis, sosiologis, dan psikologis yang faktor-faktor tersebut mempengaruhi kebiasaan, kelakukan, dan sifat. (Roucek & Warren, 1963, hlm.23) Latar belakang sebuah tokoh pernah dibahas oleh Lajos (1960) yaitu tridimensional tokoh yang menjadi struktur dasar sebuah tokoh. Tridimensional tokoh terdiri dari tiga aspek dasar yang harus dimiliki oleh tokoh, aspek fisiologis, aspek sosiologis, dan aspek psikologis. (hlm. 107)

Menurut Mulyawan (2015) aspek fisiologis pada tokoh adalah aspek yang mewakili penampilan fisik atau penampilan luar sebuah tokoh. Aspek fisiologis dapat dilihat secara langsung dan dapat langsung dikategorikan dari jenis kelamin, umur, bentuk tubuh, cantik dan ganteng atau sebuah tokoh, warna kulit dan warna rambut.

PETER. Has Vera not come back yet, Michael?
MICHAEL. No, father Peter, not yet; 'tis a good three miles to the post office, and she has to milk the cows besides, and that dun one is a rare plague creature for a wench to handle.
PETER. Why didn't you go with her, you young fool? She'll never love you unless you are always at her heels; women like to be bothered (365).

Gambar 2.5. Contoh Dialog yang Menunjukkan Dimensi Fisiologis

(Sumber : Three Dimensional Aspects of the Major Character in Oscar Wilde's Vera, 2015)

Dari dialog antara Peter dan Michael diatas terlihat aspek fisiologis Vera. Vera merupakan seorang perempuan muda yang cantik.

Aspek sosiologis pada tokoh adalah aspek yang berhubungan dengan keadaan lingkungan dan *social life* tokoh. Aspek sosiologi ini dapat dilihat dari pemandangan lingkungan dan aktivitas tokoh, seperti tempat tinggal, pekerjaan, edukasi, dan status sosial.

PETER. Has Vera not come back yet, Michael?
MICHAEL. No, father Peter, not yet: 'tis a good three miles to the post office and she has to milk the cows besides, and that dun one is rarely plague creature for a wench to handle (365).

Gambar 2.6. Contoh Dialog yang Menunjukkan Dimensi Sosiologis

(Sumber : Three Dimensional Aspects of the Major Character in Oscar Wilde's Vera, 2015)

Dari dialog antara Peter dan Michael diatas terlihat aspek sosiologis dari Vera. Vera merupakan seseorang yang tidak terlalu kaya dan berkerja di peternakan sebagai pemeras susu sapi.

Dimensi psikologis pada tokoh adalah aspek yang berhubungan dengan psikologi tokoh. Aspek psikologis ini dapat dilihat dari emosi, tingkah laku, perkataan dan jalan pikiran tokoh.

VERA. Oh, they are breaking in below! See! The bloody man behind you! (Czar turns round for an instant) *Ah!* (Vera snatches dagger and flings it out of window)
CONSPIRATOR (below): *Long live the people!*
CZAR. What have you done!
VERA. I have saved Russia. (dies) (406)

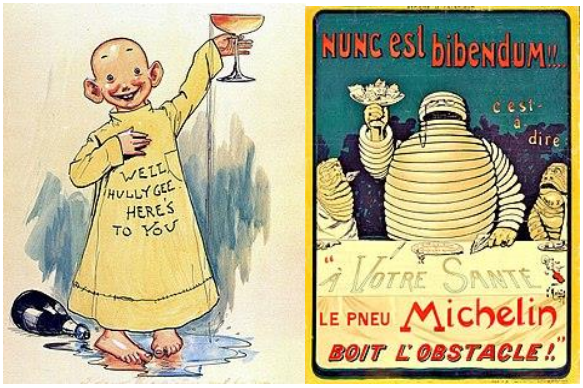
Gambar 2.7. Contoh Dialog yang Menunjukkan Dimensi Psikologis

(Sumber : Three Dimensional Aspects of the Major Character in Oscar Wilde's Vera, 2015)

Dari dialog diatas terlihat aspek psikologis Vera. Vera mempunyai jiwa patriotik yang cinta dengan negara dan orang-orangnya. Vera rela mengorbankan dirinya dan rela melakukan apapun untuk negaranya, Russia.

2.4 Perancangan Tokoh

Perancangan pada tokoh pertama kali ada pada tahun 1894, dimana seorang kartunis bernama Richard Felton Outcult menjadi orang pertama yang merancang tokoh anak kecil laki-laki yang berkostum kuning '*the Yellow Kid*' di kolom kartun yang ada di *Sunday edition*. Richard Felton Outcault dijuluki sebagai *the father of American Cartoon*. Setelah itu di tahun 1898, Michelin Man mendapatkan kesuksesan besar karena tokoh *Michelin Brothers*. Sejak itu banyak animasi, kartun dan industri lainnya menetapkan proses perancangan pada tokoh sebagai proses yang tidak boleh terlewatkan. (Su & Zhao, 2011, hlm. 22)



Gambar 2.8. Tokoh *Yellow Boy* dan *Michelin Man*

(Sumber : Alive Character Design: For Games, Animation, and Film, 2011)

Dalam merancang tokoh, tokoh yang terbentuk wajib *appealing* dan *believeable*. Menurut Sillivan, Alexander & Schumer (2008) tokoh yang *appealing* adalah tokoh yang dirancang dengan karakteristik yang *memorable* dan unik sehingga penonton merasa tertarik dan ingat karena keunikkannya atau keanehannya. (hlm. 35). Tokoh yang *believable* adalah tokoh yang istimewa dan hanya ada didunianya sendiri tetapi tokoh tersebut menyatu dan terlihat wajar dengan dunianya. (hlm. 98) Contohnya : Dante, anjing di film *Coco*, dan Heihei, ayam di film *Moana*. Andrew Jimenez, *artist* yang pernah bekerja di Sony Pictures dan Pixar dalam wawancaranya mengatakan bahwa hasil *render*, *shading*, *modeling* tempat tidak akan berpengaruh jika penonton sudah jatuh cinta dengan tokoh dan cerita.

2.5 Bentuk dan Siluet

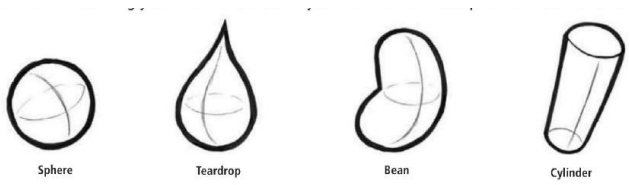
Bentuk merupakan elemen dasar dari perancangan. (Holtzschue, hlm. 1) Dalam merancang tubuh dan wajah tokoh ada tiga bentuk dasar yang selalu diterapkan;

kotak, segitiga, dan bulat. Masing-masing bentuk memberi kesan yang berbeda-beda. Seperti yang sudah dirangkum oleh Tillman (2011) kotak memberikan kesan yang aman, gagah, jujur, stabil, serius, patuh, kepercayaan, dan maskulinitas. Segitiga memiliki sudut yang seperti menusuk atau tajam memberikan kesan aksi, bahaya, energi, ketegangan, konflik, dan penyerangan. Bulat memberikan kesan yang ceria, lucu, anak-anak, melindungi, nyaman, penuh dan persatuan. (hlm. 67-72)

Gambar 2.9 Bentuk dasar

(Sumber : Creative Character Design, 2011)

Untuk kepentingan merancang tokoh, perancang tokoh tidak pernah menggunakan satu bentuk dasar dan selalu menambahkan ruang atau kedalaman agar tidak memberikan kesan yang datar. Kombinasi antar ketiga bentuk dasar bisa membentuk bentuk-bentuk baru seperti, tetesan air, kacang, silinder, bohlam atau buah pir dan sebagainya. (Cohen, 2006, hlm. 4-6)



Gambar 2.10 Kombinasi Antara Ketiga Bentuk Dasar

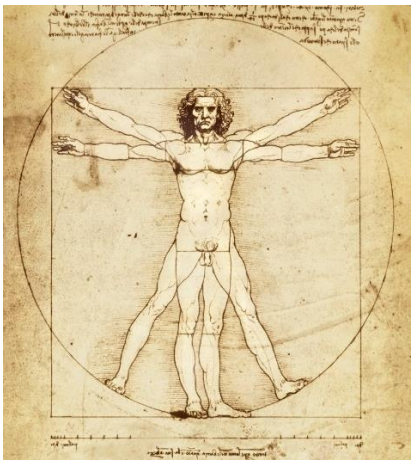
(Sumber : Cartooning: Character Design, 2006)

Menurut Sloan (2015, hlm 29), serta dari Tillman, (2011, hlm 75-76) dalam merancang sebuah tokoh terutama untuk film tidak berdialog harus memiliki bentuk dan proporsi yang khas agar penonton mengenali tokoh dengan mudah, agar tokoh dikenal dengan mudah, salah satu teknik yang mendukungnya adalah dibuatnya siluet tokoh. Siluet adalah gambaran hitam atau bayangan yang penting setelah penerapan bentuk diterapkan untuk merancang tokoh. Siluet digunakan untuk menunjukkan perpaduan bentuk, pose, dan angle serta perbedaan atau gambaran khas masing-masing tokoh tanpa harus melihat detail dan warna. Siluet yang bagus dan bisa dikenali dengan garis dan bentuk menjamin keberhasilan (bisa dikenali oleh penonton) sebuah rancangan tokoh.

2.6 Proporsi Manusia Dewasa dan Anak-Anak

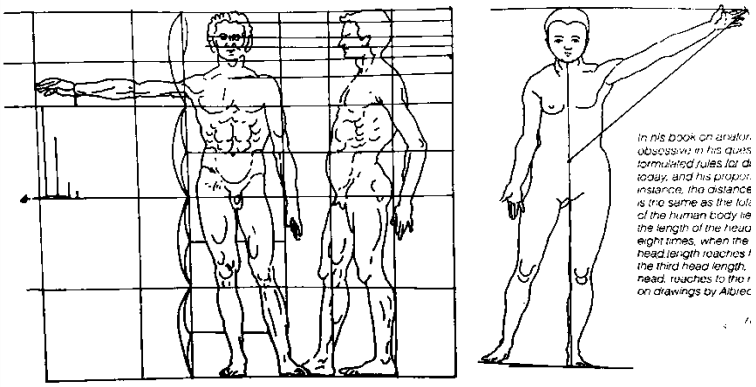
Dalam merancang sebuah tokoh manusia proporsi tubuh yang baik dan benar adalah aspek yang penting. Proporsi tubuh yang baik dan benar adalah proposi tubuh yang seimbang, proporsi tubuh yang seimbang diukur berdasarkan proporsi tubuh manusia yang ideal. Proporsi tubuh yang ideal menurut *How to draw the human body step by step* (2010) adalah tubuh yang tidak terlalu tinggi, tidak terlalu rendah, tidak terlalu berisi, dan tidak terlalu kurus. Proporsi tubuh yang ideal itu berbeda-beda di tiap jenjang umur dan jenis kelamin. Proporsi tubuh yang ideal tidak selalu dikatakan sempurna dan bisa diterapkan di semua bidang. Proporsi kadang diubah dan dibuat unik atau berbeda untuk kepentingan bidang lainnya, seperti kepentingan tokoh dalam sebuah animasi, ataupun kepentingan dalam *fashion design*.

Formula Proporsi tubuh pada manusia sudah pernah dikemukakan oleh Albercht Durer (1471-1528) dan Leonardo da Vinci (1452-1510). Formula proporsi manusia yang digambarkan oleh Durer yaitu, tinggi manusia adalah delapan kali panjang kepala manusia, tinggi manusia sama dengan panjang dari salah satu lengan yang direntangkan (dihitung dari pusar), dan penengah tinggi dan lebar dari tubuh manusia terletak pada tulang *pubic*. Berbeda dengan da Vinci, formula proporsi tinggi manusia yang digambarkan oleh da Vinci adalah sepuluh kali panjang muka manusia, dan tinggi manusia sama dengan kedua lengan yang terlentang. Formula yang masih sering diterapkan dan dipergunakan untuk pembelajaran sampai saat ini adalah formula Durer. (Szunyoghy, 2015, hlm. 130-131)



Gambar 2.11 Formula proporsi Leonardo da Vinci

(Sumber : Drawing The Human Figure, 2015)



Gambar 2.12 Formula proporsi Albercht Durer

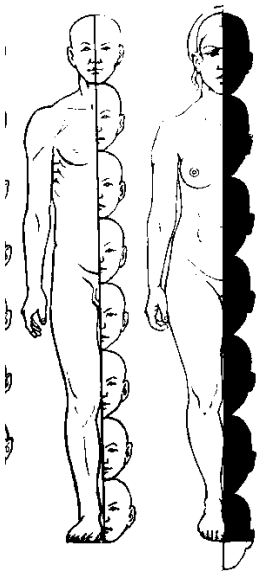
(Sumber : Drawing The Human Figure, 2015)

2.6.1. Proporsi Perempuan Dewasa

Perempuan dewasa dengan proporsi yang ideal selalu tampak lebih kecil dari laki-laki. Rata-rata perempuan dewasa yang ideal memiliki proporsi tinggi tubuh sekitar enam sampai tujuh kepala. (Szunyoghy, 2015, hlm. 14) Tinggi perempuan dewasa idealnya setengah lebih rendah daripada laki-laki dewasa yang ideal. (Hart, 2014, hlm. 65) Salah satu ciri fisik yang ada pada perempuan dewasa adalah memiliki pinggul yang lebih lebar dari pada bahu, pinggul yang lebar dipengaruhi oleh hormon pubertas yang mengakibatkan bagian pelvis menjadi lebih lebar, dan berisi, lemak yang ada pada bagian pelvis tidak hanya mempengaruhi *shape* tubuh perempuan saja, tetapi mempengaruhi juga karakteristik perempuan, dimana perempuan cenderung memiliki knock knees, flat feet, dan tulang belakang yang lebih melengkung. (MacGregor, 2008, hlm. 39) Bentuk tubuh perempuan dewasa dikenal secara umum oleh masyarakat seperti jam pasir atau gitar Spanyol.

2.6.2. Proporsi Laki-laki Dewasa

Laki-laki dewasa dengan proporsi yang ideal selalu tampak lebih besar dari perempuan. Rata-rata laki-laki dewasa yang ideal memiliki proporsi tinggi tubuh sekitar tujuh sampai delapan kepala. (Szunyoghy, 2015, hlm. 14) Ketinggian laki-laki dewasa idealnya setengah lebih tinggi daripada perempuan dewasa yang ideal. Salah satu ciri fisik yang ada pada laki-laki dewasa adalah laki-laki memiliki lebar bahu yang setara dengan 3 kepala yang disusun bersebelahan, (Hart, 2014, hlm. 65-70), diperjelas lagi oleh MacGregror (2008, hlm. 39), bahu yang lebar pada laki-laki itu dipengaruhi oleh hormon pubertas, dimana laki-laki memang tercipta mempunyai otot pectoral ynag lebih kokoh dan kuat. Bahu lebar laki-laki memberikan kesan yang gagah dan melindungi, dan dikenal secara umum oleh masyarakat sebagai sosok pelindung.

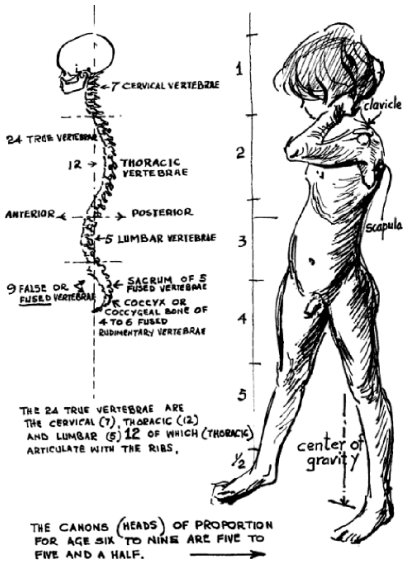


Gambar 2.13 Proporsi Tubuh Perempuan dan Laki-Laki Dewasa

(Sumber : Drawing The Human Figure, 2015)

2.6.3. Proporsi Anak-Anak

Anak-anak memiliki proporsi yang berbeda dengan orang dewasa, dimana dikatakan oleh MacGregor (2008, hlm. 38) proporsi pada anak-anak adalah 1:4 sedangkan orang dewasa itu 1:8. Statement MacGregor diperjelas oleh Norton (1974, hlm. 10) dimana anak-anak memiliki proporsi tinggi tubuh sekitar empat sampai lima setengah kepala, sedangkan orang dewasa sekitar tujuh setengah sampai delapan kepala. Ciri fisik yang ada pada anak-anak adalah kepala yang lebih besar dibandingkan dengan badannya, lehernya yang lebih pendek dan leher terlihat seperti langsung meyambung ke bahu (bahu kecil). (Hart, 2014, hlm. 119) Leher yang kecil ini diperjelas lagi oleh Norton (1974, hlm. 10) dikarenakan anak-anak masih memiliki tiroid yang kecil.

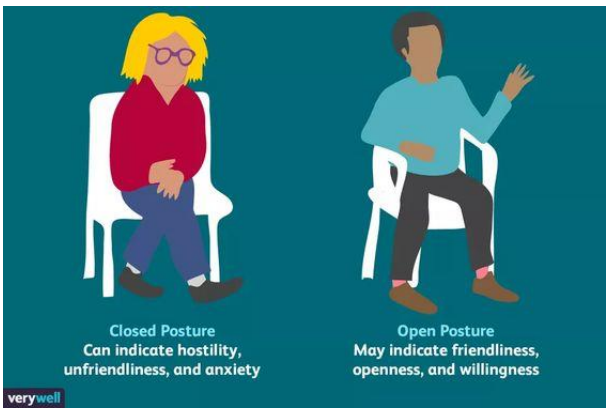


Gambar 2.14 Proporsi Anak-Anak

(Sumber : Painting and Drawing Children, 1974)

2.6.4. Postur Tubuh

Postur atau bentuk tubuh merupakan kombinasi dari tinggi badan, berat badan, dan berbagai ukuran antropometrik. Postur tubuh dijelaskan lebih oleh Johnson dan Nelson (2000) postur tubuh juga terlihat dari aktivitas atau gerak gerik (gestur) tokoh seperti saat berjalan, berlari dan lain-lain. Dikatakan dalam laman (Very Well Mind [VWM], 2019) postur tubuh banyak memilik peran dalam menyampaikan informasi dari *personality characteristics*, apakah orang tersebut itu percaya diri, terbuka, atau penurut, dan sebagainya.



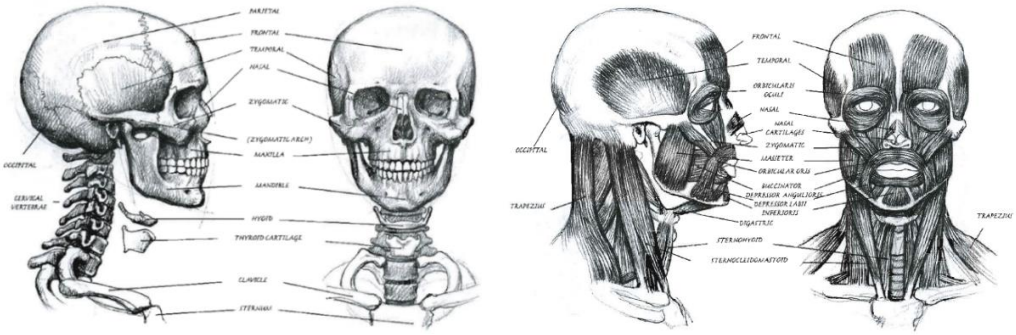
Gambar 2.15 Postur Tubuh

(Sumber: Very Well Mind, 2019)

Postur tubuh dibagi menjadi dua, yaitu postur tubuh yang tertutup dan terbuka. Postur tubuh yang terbuka adalah postur yang terbuka atau mengekspos tubuh. Postur tubuh terbuka dapat memberikan gambaran tokoh yang ramah, baik, terbuka, dan patuh. Sedangkan postur tubuh yang tertutup adalah postur yang seperti menyembunyikan bagian tubuh dengan membungkuk kedepan, dan menutup lengan dan kakinya. Postur tubuh yang tertutup dapat memberikan gambaran tokoh yang pasif, tidak ramah, dan gugup atau penuh keraguan.

2.6.5 Proporsi Wajah Manusia

Dalam merancang sebuah tokoh, proporsi wajah yang benar menjadi aspek yang penting. Anatomi pada wajah secara langsung mempengaruhi proporsi wajah. Anatomi yang mempengaruhi proprosi wajah adalah tulang dan otot. Tulang pada wajah manusia letaknya di tengkorak bagian depan, dan semuanya merupakan tulang yang diam, hanya tulang rahang saja yang dapat bergerak. Otot pada wajah manusia mempengaruhi sedikit lekukan-lekukan pada wajah, mempengaruhi ekpresi, dan menggerakkan rahang. (Civardi, 2002, hlm. 14-15)

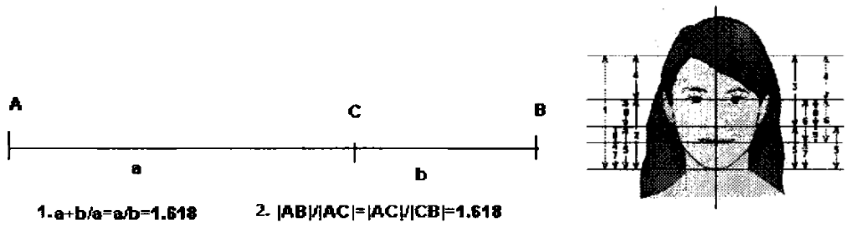


Gambar 2.16 Anatomi Tulang dan Otot pada wajah

(Sumber : Drawing The Human Figure, 2015)

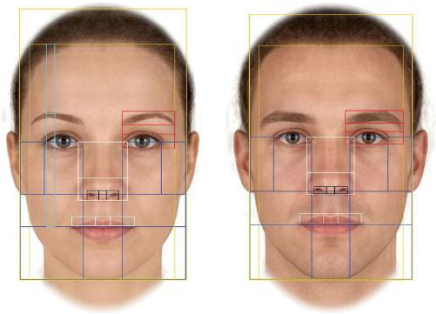
Proporsi wajah diukur berdasarkan wajah yang ideal. Proporsi wajah yang ideal adalah posisi yang jarak peletakkan mata, alis, hidung, mulut dan telinga tepat atau seimbang. Proporsi wajah yang ideal atau *facial beauty* atau The *Golden Ratio* adalah proporsi yang mendekati angka 1.61803 39887 49894 84820, yang disebut *phi*. (Gunes, Piccardi & Jan, 2004, hlm. 1) Faktor yang mempengaruhi proporsi wajah manusia mendekati angka *phi* adalah DNA. DNA manusia terdiri dari dua puluh tiga pasang kromosom dengan total berjumlah empat puluh enam, yang

masing-masing bergabung menjadi 2 untaian DNA, dan memiliki tiga puluh sampai empat puluh triliun sel yang sangat kecil, jika dibandingkan sekitar 3,2 nanometer DNA yang telah diputar 360 derajat, dan lebar untaian sekitar 2,0 nanometer, menghasilkan perbandingan 1,6, yang merupakan *The Golden Ratio*. (Meisner, 2018, hlm. 236-241)



Gambar 2.17 *Phi*

(Sumber : Automated Classification of Female Beauty Using Learning Algorithms, 2004)

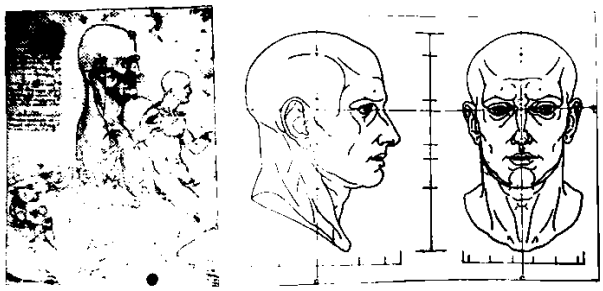


Gambar 2.18 Proporsi Wajah Ideal

(Sumber : The Devine Beauty of Mathematics, 2018)

Formula proporsi wajah ideal pada manusia sudah pernah di kemukakan oleh Leonardo da Vinci, lewat salah satu karya anatominya, *The Facial Proportions of a Man in Profile; Study of Soldiers and Horses* (1504). Alanson Appleton juga merupakan salah satu seniman yang menggunakan formula proporsi wajah yang

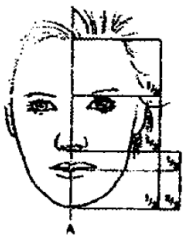
ideal. Formula proporsi wajah da Vinci dan Appelton dianalisa memiliki banyak persamaan. (Mendelowitz, Faber & Wakeham, 2007, hlm. 294-295)



Gambar 2.19 Proporsi Wajah Ideal Menurut da Vinci dan Appleton.

(Sumber : A Guide to Drawing, 2007)

Secara garis besar formula proporsi wajah yang ideal berdasarkan da Vinci dan seniman-seniman terdahulu, sampai yang masih diterapkan sampai saat ini yaitu, letak telinga sejajar dengan alis dan ujung hidung, jarak antara kedua mata lebarnya sama dengan lebar sebuah mata, dan terdapat 4 titik, titik di dahi, titik di alis, titik di ujung hidung, dan titik ujung dagu, yang jarak setiap titiknya sama, bisa disebut dengan *facial thirds.* (Gunes, Piccardi & Jan, 2004, hlm. 1-2)



Segment	Measurement Type
Distance between forehead and eyebrows	"Facial Thirds" state that all of the three segments should be equal
Distance between eyebrows and nose	
Distance between nose and chin	
Distance between lips and chin	The distance between lips and chin should be the double than the distance between nose and lips
Distance between nose and lips	

Gambar 2.20 *Facial Thrids*.

(Sumber : Automated Classification of Female Beauty Using Learning Algorithms, 2004)

2.7 Kostum

Kostum merupakan unsur tambahan yang mendukung identitas sebuah rancangan tokoh. Kostum membantu penonton untuk lebih mendalami tokoh, lewat tekstur salah satunya, misalkan ada perempuan yang menggunakan kostum berbulu, penonton akan langsung merasakan adanya bulu pada kostum yang digunakan oleh tokoh. (Matessi, 2008, hlm. 95-96) Kusano (2003) mengatakan pemilhan kostum yang tepat dengan tokoh dapat meningkatkan ketertarikan. (hlm. 56) Pemilihan kultur dan waktu yang sesuai dapat lebih meningkatkan identitas tokoh.

Berdasarkan TVTropes (2020) penerapan kostum pada hewan antropomorfik dibagi menjadi tiga tipe:

1. Pantless or Bare-bottomed dan *Shirtless or Bare Chested*

Penerapan kostum yang lengkap dapat menghilangkan spesies atau karakteristik dari tokoh. Dalam pemilihan kostum harus tetap memperlihatkan keunikannya tanpa menutupi bagian tersebut. Seperti tokoh yang memilki ekor yang khas, maka tokoh tersebut tidak menggunakan celana, control lainnya adalah tokoh bebek yang jarang diberikan sepatu karena kakinya adalah keunikannya.

a. *Pantless or Bare-Bottom*, tokoh yang hanya menggunakan baju atasan, jaket, rompi, dan atasan lainnya tanpa menggunakan bawahan, seperti celana, rok, dan lain lain.
b. *Shirtless or bare-chested*, tokoh yang hanya menggunakan celana, rok, tanpa atasan lainnya.

2. *Accesory Wearing*

Penggunaan aksesoris pada tokoh biasanya hanya berupa sarung tangan, dasi, kalung, kerah, dan lain lain. Tokoh ini termasuk tokoh yang hampir telanjang. Penerapan kostum yang hanyak aksosris diterapkan untuk mengurangi kesan mereka yang adalah seekor binatang buas (mendukung tokoh yang '*exotic*' atau '*native*').

3. Fully Dressed

Penerapan kostum yang lengkap tanpa sepatu diterapkan pada tokoh yang (1) memiliki kuku, cakar yang besar, atau bentuk *paws* yang unik yang akan menyusahkan jika dipakaikan sepatu, (2) sepatu tidak digunakan di lingkungan tokoh atau dalam lingkungannya tidak menyukai sepatu (3) berdasarkan *Rule of Perception*, tokoh yang antropomorfik menerapkam anatomi manusia kecuali pada bagian kepala, ekor, dan kaki, ketiga elemen tersebut dapat menekan sisi binatangnya dan mencegah mejadikannya terlalu manusia.

2.8 Warna

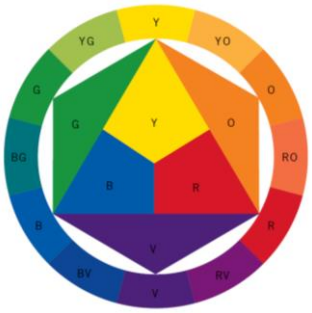
Warna merupakan elemen dasar dari sebuah perancangan. Warna diterapkan pada tokoh untuk mendukung identitas sebuah tokoh. Warna yang digunakan pada tokoh bisa membantu tokoh untuk menyampaikan *mood* dan emosi, serta dapat menyampaikan kesan, seperti kesan semangat, tenang, agresif, menganggu, dan simbolis kepada penonton. Penggunaan warna pada tokoh jika semakin intens dan tinggi kontrasnya sebuah warna bisa menyampaikan sebuah aksi atau drama, dan semakin lembut, dan rendah kontrasnya sebuah warna bisa menyampaikan sebuah ketenangan (Holtzschue, hlm. 1-6).

Formula warna sudah pernah dikemukakan oleh Albert Munsell (1858-1918) dan Josef Albers (1888-1976). Formula warna yang dikemukakan Munsell mengikuti *the classic color-order tradition*. Formula tersebut merupakan formula *the three basic color qualities: hue, value, dan saturation*. Formula yang dikemukan Albers berbanding terbalik dengan formula Munsell, dimana menurut Albers untuk mengerti sebuah warna itu datang dari respons intuitif, formula *Interaction of Colors*, yang menggunakan kekuatan latihan mata. Formula Munsell merupakan formula yang lebih banyak diterapkan pada penggunaan warna sampai saat ini. (hlm. 13-14)

2.8.1 *The Three Basic Color Qualities*

1. Hue

Hue atau *chroma* merupakan berbagai macam spektrum warna dasar, yang menjadi dasar adalah penggunaan 6 warna *hue* – biru, hijau, jingga, kuning, merah dan ungu. Keenam *hue* tersebut dikemukakan oleh Leblon yang menggunakan tiga warna primer (merah, kuning, dan biru) dan Goethe yang melengkapinya dengan tiga warna sekunder (hijau, jingga dan ungu) yang disebut dengan *the artist's spectrum*. Spektrum jika diurai lagi dapat menghasilkan 12 warna *hue*, diantaranya kuning-jingga, merah-jingga, merah-ungu, biru-ungu, biru-hijau, dan kuning-hijau. (hlm.64-67 & hlm. 133)

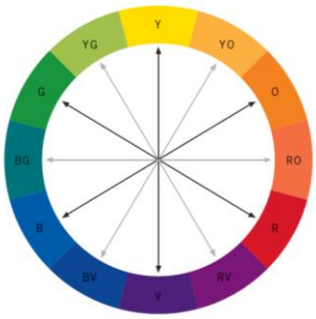


Gambar 2.21 *The Artist's Spectrum*

(Sumber : Understanding Color: An Introduction for Designers, 2016)

Warna biru, kuning, dan merah merupakan warna *hue* yang disebut sebagai warna primer, karena mereka merupakan warna yang sederhana dan tidak mempunyai elemen. Hijau, jingga, dan ungu merupakan warna *hue* yang disebut sebagai warna sekunder, karena mereka merupakan warna gabungan dari warna primer. Hijau merupakan gabungan dari wana biru dan kuning, jingga merupakan gabungan dari warna merah dan kuning, dan ungu merupakan gabungan dari warna biru dan merah. Kuning-jingga, merah-jingga, merah-ungu, biru-ungu, biru-hijau, dan kuning-hijau merupakan warna *hue* yang berada ditengah-tengah warna primer dan sekunder (hlm. 64-68).

Warna komplimenter merupakan warna yang berseberangan. Merah berseberangan dengan hijau, kuning berseberangan dengan ungu, dan biru berseberangan dengan jingga. Warna komplimenter tidak hanya sebatas dari ketiga warna dasar diatas. Penggunaan spektrum yang mempunyai enam sampai lebih *hue* bisa mengahasilkan warna komplimenter lebih banyak lainnya (hlm. 70-71).



Gambar 2.22 Warna Komplimenter

(Sumber : Understanding Color: An Introduction for Designers, 2016)

Dalam *hue* terdapat pembagian warna yang disebut dengan warna *chromatic*, *achromatic* dan *monochromatic*. Warna *chromatic* merupakan warna *hue*, yang berupa warna biru, hijau, kuning, dan merah. Warna yang terdapat di *chromatic* merupakan warna yang murni saturasinya. Warna *achromatic* merupakan warna yang tidak memiliki *hue*, yang berupa warna putih, abu-abu, dan hitam. Warna *achromatic* hanya ada jika tersentuh medium cahaya. Warna *monochromatic* merupakan warna yang hanya memiliki satu *hue* yang terdapat dalam interval *value*, yang termasuk *tints* (warna *hue* yang sudah diterangkan) dan *shades* (warna *hue* yang digelapkan) (hlm.70-77).

2. Value

Value merupakan bagian gelap atau terang dari sebuah warna. *Value* pada warna tetap akan ada jika ada atau tidaknya sebuah warna *hue*. *Value* termasuk kedalam warna *achromatic*, yang terdiri dari warna putih, abu-abu, dan hitam. Putih merupakan titik tertinggi dari *value*. Abu-abu tengah merupakan titik tengah dari hitam dnn putih, titik tengah dari *value*. Hitam merupakan titik terendah dari *value* (hlm.75).

Gambar 2.23 *Value*

(Sumber : Understanding Color: An Introduction for Designers, 2016)

3. Saturation

Saturation merupakan bagian tercerah atau terkusam dari sebuah warna, atau dapat disebut warna yang tersaturasi, atau warna yang ada di *maximum chroma*. Warna yang disaturasi terbentuk dari gabungan antar satu atau dua warna primer, tidak tiga warna primer. Warna yang disaturasi tidak mengandung warna hitam, putih, ataupun abu-abu. Seperti yang dikatakan oleh Holtzschue "*as long as a color contains only one or two primaries and is undiluted by black,white, or gray, it is a saturated color*." (hlm. 68 & hlm. 83-84).

Gambar 2.24 *Saturation*

(Sumber : Understanding Color: An Introduction for Designers, 2016)

2.8.2 Makna Warna Primer dan Sekunder

Menurut Tillman (2011) warna yang diterapkan pada perancangan tokoh berupa warna primer (biru kuning merah) dan warna sekunder (hijau, jingga, ungu). Masing-masing warna dapat memberikan makna bagi yang melihatnya. (hlm. 111).

1. Warna Biru

Warna biru menurut Tillman (2011) dapat memberikan makna percaya, setia, bijak, mandiri, pintar, jujur, keseriusan, dingin, dan kesedihan. (hlm.112) Tambahan dari Bellantoni (2005) yang mengatakan bahwa setiap gradasi warna biru dapat memberikan makna dan kesan yang emosional. Contoh penerapan makna warna biru pada tokoh Schmidt bahwa dia merupakan lelaki yang sedih. (hlm. 81)

Gambar 2.25 Makna Warna Biru

(Sumber : If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling, 2005)

2. Warna Kuning

Warna kuning menurut Tillman (2011) dapat memberikan makna senang, kebahagiaan, peringatan, kesakitan, cemburu, penakut, optimis, dan perasaan tidak berdaya. (hlm.112) Tambahan dari Bellantoni (2005) yang mengatakan bahwa warna kuning dapat menjadi *scene-stealer* dan kuning memberikan makna agresif, kesadaran, enegi dan bahaya, yang banyak digunakan oleh hewan reptil dan amfibi yang beracun. Contoh penerapan makna warna kuning (*marmalade-colored Tuscan light*) yang digunakan director *Kenneth Branagh* untuk mendukung momen bahagia (hlm. 41).

Gambar 2.26. Makna Warna Kuning

(Sumber : If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling, 2005)

3. Warna Merah

Warna merah menurut Tillman (2011) dapat memberikan makna aksi, bahaya, cinta, energi, gairah, keberanian, kekuatan, percaya diri, dan perang, marah. (hlm, 112) Tambahan dari Bellantoni (2005) yang mengatakan bahwa warna merah dapat memberikan makna agresif, cemas, atau gelisah. Contoh penerapan makna warna merah pada tokoh Lola, dan lingkungan sekitarnya bawha Lola hanya memiliki waktu 20 menit untuk menemukan 100.000 tanda untuk menyelamatkan hidup Manni. Merah disini memberikan makna gairah atau kekuatan. (hlm1-2)

Gambar 2.27 Makna Warna Merah

(Sumber : If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling, 2005)

4. Warna Hijau

Warna hijau menurut Tillman (2011) dapat memberikan makna yang dekat dengan alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, kesehatan, optimis, muda, dan rileks. (hlm, 113) Tambahan dari Bellantoni (2005) yang mengatakan bahwa warna hijau dapat memberikan makna ironi, penyakit, bahaya dan kerusakan. Warna hijau juga dapat menghasilksn metafora sebuah racun. Contoh penerapan makna warna hijau pada tokoh Dinsmore yang menuturkan kalimat *"Chick-a-boom!"* bahwa dia adalah orang yang optimis dan muda. (hlm. 159)

Gambar 2.28 Makna Warna Hijau

(Sumber : If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling, 2005)

5. Warna Jingga

Warna jingga menurut Tillman (2011) dapat memberikan makna riang, antusias, kreatif, kebahagiaan, determinasi, bijak, dan pesona. (hlm, 113) Tambahan dari Bellantoni (2005) yang mengatakan bahwa warna jingga memberikan makna yang emosional, dramatis, hangat, dan *welcoming*. Contoh penerapan makna warna jingga pada buah mangga dan masakan kari untuk menyambut tamu dan hujan. (hlm. 111).

Gambar 2.29 Makna Warna Jingga

(Sumber : If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling, 2005)

6. Warna Ungu

Warna ungu menurut Tillman (2011) dapat memberikan makna kekuatan, bangsawan, kemewahan, misteri, magic, ambisi, kekayaan, dan kehormatan (hlm, 113) Tambahan dari Bellantoni (2005) yang mengatakan bahwa warna ungu memberikan makna yang paranormal, spiritual, kerajaan, religious, dan kematian. Contoh penerapan makna warna ungu yang arti nya kematian pada tokoh Matron, yang katanya *"In this town murder's a form of entertainment."* (hlm. 189)

Gambar 2.30 Makna Warna Ungu

(Sumber : If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling, 2005)

2.8.3 Makna Temperatur Warna

Gambar 2.31 Temperatur Warna

(Sumber : Design elements, color fundamentals; A Graphic Style Manual for Understanding How Color Affects Design, 2012)

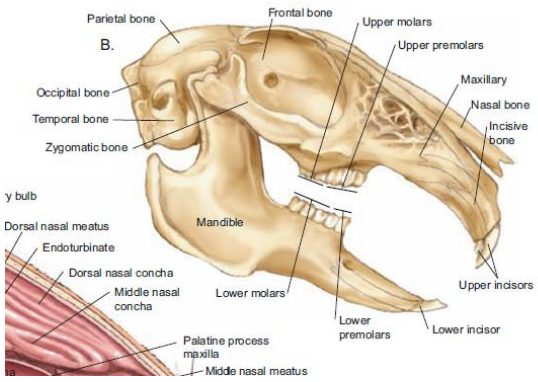
Sherin (2012) mengatakan warna dapat memberikan makna berdasarkan temperaturnya, terdiri dari hangat dan dingin (hlm. 82-83). Dijelaskan oleh Bleicher (2012) warna hangat dapat memberikan kesan hangat, menarik, dan terbuka pada penonton dan berbeda dengan warna dingin yang memberikan kesan dingin. Diperjelas oleh Itten (1961) warna hangat dapat memberikan kesan kebumian, kering, pekat, berat,dan dekat, sedangkan warna dingin dapat memberikan kesan sejuk, basah, ringan, tipis, dan jauh (hlm. 46). Pembagian warna hangat terdiri dari warna kuning, jingga, merah sampai kuning kehijauan. Pembagian warna dingin terdiri dari warna warna hijau, biru, sampai ungu.

2.9 Kelinci

Kelinci dengan nama ilmiah *Oryctolagus cuniculus* termasuk dalam order Lagomorpha yang didalamnya terdiri *pika* dan *hare* (Suckow & Mark, 2010, hlm. 18). Perbedaan dari kedua itu adalah, *pika* adalah jenis kelinci yang biasa berada di

lingkungan manusia, baik yang sebagai hewan perliharaan ataupun kelinci yang hidup di perkebunan. Untuk *hare*, *hare* merupakan kelinci yang masih hidup di alam liar, karakteristik dari *hare* juga berbeda dengan *pika*, dimana *hare* memliki badan yang lebih besar dan ramping, serta telinga dan kaki yang panjang.

Karakteristik dari kelinci adalah total memilki 6 buah gigi, dimana dua gigi depan bagian atas yang sangat besar (dapat dilihat langsung), gigi ini yang membedakan kelinci dengan *rodents* (tikus, tupai, hamster, dan lainnya), dua pasang gigi lebih kecil bagian atas, dan satu pasang gigi lebih kecil lagi bagian bawah, dan kelinci tidak memiliki *canine teeth* atau disebutnya gigi taring, dimana gigi ini umumnya dimilki oleh makhuk mamalia lainnya, seperti manusia, anjing, dan lainnya.

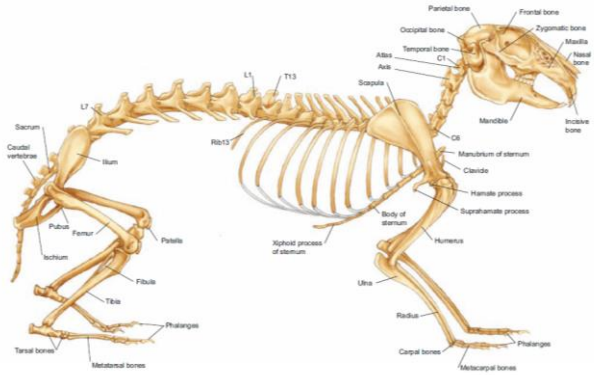


Gambar 2.32 Gigi Kelinci

(Sumber: Color Atlas of Small Animal Anatomy, 2008)

Karakteristik dari fisik kelinci, kelinci memiliki ekor yang pendek dan kecil. Untuk kaki, kelinci memiliki kaki belakang yang lebih besar yang tercipta untuk belari dan melompat sedangkan yang bagian depan lebih pendek dan kecil, jadi ketika kelinci

sedang beristirahat kaki belakangnya tetap melengkung, itu natural. Untuk telinga, kelinci cenderung memiliki telinga yang lebih panjang dibandingkan lebarnya. Untuk tulang kelinci, kelinci memiliki tulang yang ringan, dimana tulangnya hanya 7-8% dari berat badannya. (McCracken & Kainer, 2008, hlm. xiv)



Gambar 2.33 Fisik Kelinci

(Sumber: Color Atlas of Small Animal Anatomy, 2008)

2.9.1 Ras Kelinci

Kelinci memiliki ras yang beragam di seluruh dunia. Berikut adalah salah dua dari beragam ras yang ada di dunia :

1. Ras Kelinci Himalayan

Berdasarkan Redaksi (2020) kelinci Himalayan atau disebut dengan kelinci China atau kelinci Russia merupakan kelinci yang cukup umum di Indonesia maupun di dunia. Kelinci Himalayan dapat dijadikan sebagai hewan konsumsi maupun hewan peliharaan. Ciri-ciri yang dimiliki oleh kelinci Himalayan adalah (1) Memiliki warna bulu yang dominan putih dan dikombinasi dengan warna coklat, abu-abu

atau hitam di sekitar bagian hidung, telinga, ujung kaki dan ekor. (2) Berat badan rata-rata sekitar 2,5 kilogram sampai 4,5 kilogram. (3) Memiliki mata yang merah muda. (4) Memiliki telinga yang berdiri tegak. (5) Memiliki tingkat produktivitas yang cukup rendah, yaitu sekitar tiga sampai enam ekor saat melahirkan.

2. Ras Kelinci Jawa

Berdasarkan Otviapta (2020) kelinci Jawa atau disebut dengan kelinci lokal merupakan kelinci yang cukup umum, di Indonesia terutama di Jawa. Kelinci Jawa dapat dijadikan sebagai hewan konsumsi maupun hewan peliharaan. Ciri-ciri yang dimiliki oleh kelinci Jawa adalah (1) Memiliki warna bulu yang dominan berwarna abu-abu, coklat/ kuning. (2) Habitatnya merupakan dataran tinggi yang berbatu. (3) Memiliki telinga yang berdiri tegak. (4) Berat badan rata-rata sekitar 6 kilogram, dan panjang tubuh dapat mencapai 40 cm. (4) Memiliki umur yang lebih panjang dibandingkan kelinci lainnya, yaitu lima sampai sepuluh tahun. (5) Memiliki tingkat produktivitas sedang, yaitu sekitar enam sampai delapan ekor saat lahiran.

2.9.2 Kelinci Albino

Dijelaskan oleh Lou Carter (2020) albino terdapat pada seluruh ras kelinci di dunia. Ciri-ciri dari kelinci yang albino adalah (1) Mereka tidak memiliki pigmen dan melanin yang mengakibatkan mereka memiliki mata yang merah dan seluruh badannya berbulu putih, hal tersebut terjadi karena mutasi genetik. Mutasi yang terjadi mengakibatkan genetik yang dominan menghalangi pembetukan enzim Tyrosinas, yang fungsi dari enzim tersebut adalah membentuk pigmen warna yang terdapat pada mata dan bulu. (2) Kelinci albino cenderung lebih sensitif terhadap

cahaya dibandingkan dengan kelinci lainnya (3) Kelinci albino merupakan kelinci yang sehat seperti kelinci pada umumnya.

Melanin merupakan unsur yang memberikan warna berbeda pada kelinci. Sebagai kelinci yang albino, mereka kekurangan akan melanin, mengakibatkan mereka putih seperti awan. Yang mengakibatkan mata kelinci albino tampak merah adalah iris yang dimiliki kelinci tersebut memantulkan cahaya dari pigmen yang ada pada mata, karena pada saat cahaya masuk, iris mata kelinci langsung memantulkan cahaya dari pembuluh darah. Kadar melanin pada kelinci dapat menentukan warna mata, jika kelinci memiliki melanin yang sedikit atau cukup maka warna matanya akan berwaran biru, sedangkan jika memiliki melanin yang banyak maka warna matanya akan berwana coklat. Semua ras kelinci dapat memiliki turunan genetik albino, namun yang sudah umum di dunia itu merupakan jenis ras kelinci Himalayan, California, Angora Giant, dan Lionhead.

2.10 Antropomorfik

Antropomorfik atau dapat disingkat dengan *anthro* berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata, *anthropos*, yang artinya manusia dan *morphe*, yang artinya bentuk. Definisi dari *Antropomorphi*c (hlm.10). Dalam merancang sebuah tokoh yang dengan tujuan memanusiakan Peffer (2007) mengatakan, tidak ada batasan yang mutlak atau, dilarang karena ini adalah *fantasy*, tetapi dalam meracangnya tentu tidak boleh sembarangan juga, karena harus balik lagi ke tujuan 'memanusiakan', tetap harus diterapkannya *basic human form* dalam perancangan, agar tokoh menjadi *believable* (hlm.13). Memanusiakan sebuah objek atau karakter

itu sangat poin plus, karena Peffer (2007) mengatakan bahwa manusia merupakan objek yang bagus untuk dijadikan tokoh dalam *storytelling*, dikarena manusia memiliki beragam *facial expressions* dan juga gestur. (hlm. 13).

Dijelaskan oleh Emslie (2007) dalam merancang tokoh yang antropomorfik yang perlu diperhatikan adalah '*inter-species communication*'. *Inter-species communication* merupakan aspek yang menantang, karena pada saat menciptakan tokoh yang antropomorfik harus diperhatikan bagaimana cara tokoh berkomunikasi, terutama saat bersama tokoh manusia. Seperti pada film Lion King, hewan-hewannya berkomunikasi dan berperilaku layaknya manusia tetapi masih berkaitan dengan *universe* mereka, dan pada film Finding Nemo, tokohnya hanya berkomunikasi dengan sesama spesies.

Dalam menerancang tokoh hewan yang antropomorfik Emslie mengatakan terdapat 4 kategori antropomorfik, yaitu :

1. Memiliki fisiologis hewan tetapi berekspresi dan memiliki emosi seperti manusia.
    a. Tetap mempertahankan unsur kaki hewan, dan begerak sesuai dengan habitatnya.
    b. Berkomunikasi masih terbatas pada suara hewan; menggunakan komunikasi non-verbal.
2. Hewan berdialog dengan sesamanya tetapi sudah seperti manusia.
    a. Tetap mempertahankan unsur kaki hewan, dan begerak sesuai dengan habitatnya.

b. Penonton diajak untuk masuk kedalam *universe* hewan antropomorfik yang tidak ada tokoh manusianya.

3. Hewan berdialog dan berjalan dua kaki layaknya manusia.

   a. Menggunakan kostum dan aksesoris.

   b. Menerapkan ukuran tubuh yang sesuai dengan ukuran manusia dan hewan.

   c. Mereka adalah hewan yang dimanusiakan, tetapi tetap mempertahankan perilaku hewan.

   d. Berkomunikasi dengan komunikasi verbal.

4. Memiliki perilaku manusia.

   a. Tetap mempertahankan fisik hewan.

   b. Menerapkan ukuran tubuh yang sesuai dengan manusia (tokoh pendukung manusia yang ada pada film).

   c. Menjadikan diri mereka menjadi manusia dan berada dalam *universe* manusia.

2.11 Karakteristik Manusia

Dikatakan oleh Olesen, Tonnesvang, dan Bertelsen (2009) ada empat faktor yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya, yaitu:

1. Complex Symbolic Behaviours

Manusia memiliki *symbolic behaviours*, yaitu bahasa, seni, dan ritual.

a. Bahasa

Bahasa dijelaskan oleh Hurford (2007) merupakan sistem yang hanya dilakukan oleh manusia sebagai sistem terjemahan sebuah *meanings into signals* dan *signals into meanings* (hlm.3). Bahasa manusia merupakan bahasa yang unik, karena mengandung *grammar dan syntactic complexity*, dan dari bahasa dapat menujukkan berbagai hal yang abstrak dan dapat menyebabkan kesinambungan antara mental dan fisik yang tidak dapat diobesrvasi atau tidak dapat dibuktikan sampai saat ini.

b. Seni dan Ritual

Manusia melakukan kesenian, manusia mengubur manusia lainnya yang meninggal sebagai bagian dari sebuah ritual atau tradisi, dan manusia percaya dengan kegiatan religious yang menyembah kepada sebuah *unseen powers*, benda, atau tokoh tertentu.

2. Tool Making and Tool Use (technology)

Pada jaman Homo Habilis, Homo Erectus, dan archaic Homo Sapines, tidak ada peralatan yang dapat difungsikan sampai pada 60.000 tahun yang lalu. Setelah itu mulailah terlihat peralatan yang dapat difungsikan seperti kapak yang sudah terhubung dengan batang kayu, tombak dengan pelemparnya, dan tulang dengan tongkatnya. Peralatan-peralatan yang tercipta merupakan kemampuan dari teknologi manusia, dimana semua itu dibuat bedasarkan pengetahuan yang sudah diberi dari alam.

Semua dapat terbentuk karena manusia saling bersosialisasi antar manusia lainnya, seperti saling bertukar informasi. Dijelaskan oleh Mithen (1998) beragam materi yang terbentuk tersebut merupakan indikasi dari pikiran atau otak yang dapat difungsikan dan dikembangkan dengan baik oleh manusia dengan kombinasi informasi (sosial, teknis, dan sejarah alam) yang telah di simpan dalam sistem otak.

3. Culture and Social Transmission

Budaya pada manusia merupakan *cumulative character*. Perilaku dan artefak yang ada itu diubah dan ditambahkan ke turunan generasi berikutnya mengakibatkan pada perilaku dan artefak yang lebih kompleks. Manusia yang memiliki kapasitas simbolis yang kuat membuat manusia dapat menyimpan dan menimbun informasi sosial dan faktor penting lainnya yang memungkinkan kita untuk memperoleh perilaku baru dengan mengamati, mempelajari dan meniru. Budaya adalah berbagi dengan belajar, Budaya yang ada pada manusia berbeda dengan makhluk lainnya, dimana budaya manusia dapat dibagikan dan budaya hanya budaya manusia yang percaya dengan agama, pernikahan, dan dapat mengikut tren. yang merupakan akibat dari *'social constructions'* (Plotkin 2007).

4. Sociality and Morality

Sosial dan Moral adalah bagaimana cara manusia berkomunikasi. Manusia adalah makhluk sosial, manusia juga memiliki tujuan yang sama, dan manusia saling bergantung satu sama lain sebagai sistem pedukung untuk keselamatan bersama. Tornasello dan kawan kawan (2000) membuat sebuah teori yang mengatakan bahwa manusia: 1) Secara biologis manusia dapat beradaptasi untuk berpartisipasi

dalam kegiatan kolaborasi dengan tujuan yang sama dan dapat bersosialisasi untuk mengkoordinasi rencana aksi. (2) Manusia dilandaskan dengan berbagi emosi, pengalaman, dan kegiatan yang sejenis (hlm.676). Moralitas adalah fenomena yang manusiawi, tergantung pada ketulusan dan proses kognitif yang tinggi, serta budaya yang mengakibatkan hanya manusia yang menjadi makhluk yang memiliki moral yang bertentangan dengan alam.

2.11.1 Karakteristik Orang Tua

Sebagai sosok orang tua yang baik pasti mencintai anaknya, mampu melindungi, mampu memenuhi kebutuhannya, dan berperan sebagai sosok yang dapat dicontoh dan sebagai pembimbing bagi anaknya. Dalam membimbing anak, orang tua harus seimbang antara memberi kasih sayang dan mengajarkan disiplin pada anak.

1. Ayah

Ayah menjadi sosok yang berperan penting dalam keluarga, seperti yang diaktakan oleh *sociologist* Dr. David Paponoe ‘Ayah berperan penting melebihi sekedar hanya orang tua ‘kedua’ dalam keluarga’. Kontribusi ayah dalam keluarga memberikan dampak positif ke karakter anak untuk dicontoh kedepannya. Karakteristik ayah yang baik mernurut MomJunction (2019) yaitu :

1. Protektif
2. Memberikan kasih sayang
3. Dapat dipercaya dan melindungi
4. Pemberi semangat
5. Sabar dalam mendengarkan

6. Memberikan kebutuhan
7. Menghargai ibu dari anak-anaknya
8. Menghabiskan waktu luang bersama dengan anaknya

2. Ibu

Menjadi seorang ibu tidak dituntut untuk menjadi ibu yang sempurna, tetapi menjadi ibu harus dapat membangun hubungan yang baik dengan anak-anak. Karakter ibu yang baik menurut Mummy It's Ok (2018) :

1. Menjadi contoh yang baik
2. Menciptakan batasan dan peraturan
3. Menghargai
4. Suportif dan penuh cinta
5. Sabar
6. Memaafkan

2.11.2 Karakteristik Anak pada Umur 4-5 Tahun

Anak anak biasanya memiliki kombinasi unik dari tempramen, cara didik, kelebihan dan kekurangan. Karakteristik pada anak 4-5 tahun yaitu:

1. Penasaran
2. Percaya diri
3. Mampu bersosialisasi
4. Sangat ingin diperhatikan
5. Kreatif