



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

White (2006) mendefinisikan animasi sebagai hasil memproyeksikan serangkaian posisi yang berbeda dalam presentasi yang cepat dan saling berhubungan untuk menciptakan sebuah ilusi gerakan, dimana gerakan itu dapat digambar dengan tangan, dibentuk dengan tanah liat, atau dihasilkan oleh komputer (hlm 16)

Seorang animator bernama Williams (2001), menjelaskan alasan untuk apa animasi dibuat. William (2001) menuturkan bahwa pekerjaan yang dilakukan animator dapat diambil dalam segi waktu. Sebuah animasi dapat diambil dari sebuah gambar tetap dan membuat gambar tetap tersebut seolah dapat melompat ke dimensi yang lain. Williams kembali menjelaskan bahwa animasi merupakan gambar yang dapat berjalan, berbicara, dan berpikir. Gambar yang dapat berjalan membuat sebuah gambar menjadi hidup dan terlihat menarik. Gambar yang dapat berbicara menjadikan kumpulan gambar yang dilihat memiliki pengalaman yang sangat mengejutkan. Gambar yang dapat berpikir membuat sebuah gambar dapat melalui proses berpikir dan muncul untuk berpikir (hlm 11).

Didalam sebuah animasi terdapat berbagai elemen, salah satunya adalah tokoh. White (2006) mengungkapkan bahwa tokoh memiliki peran yang sangat besar dalam mewakili sebuah cerita. Tanpa adanya tokoh, sebuah cerita tidak

dapat berjalan. Sehingga peranan tokoh dalam sebuah animasi sangatlah penting. (hlm 29).

2.2. Tokoh

Dalam buku Williams, seorang ahli bernama Kahl (2001) mengatakan bahwa dalam menggambar sebuah tokoh, diperlukan untuk mengetahui figurinya terlebih dahulu. Banyak manfaat yang bisa didapatkan dengan mengenali figurinya terlebih dahulu. Kenali figurinya dengan baik agar bisa berkonsentrasi dengan perbedaan atau selisih antara gambar dengan orang lain. Pengetahuan dari seseorang bisa mengubah figur gambar tersebut menjadi sebuah bentuk karikatur ataupun melebih – lebihkan sebuah bentuk. Perlu untuk mempelajari latar belakang dari sebuah figur agar dapat mempertajam pengetahuan dan pengenalannya. Kahl mengeluhkan bahwa tidak semua animator memperhatikan hal ini, padahal latar belakang ini harus dimiliki setiap animator. Mempelajari figur tersebut dapat dijadikan batu lompatan yang kontras dengan tokoh lainnya (hlm 24).

White (2006) menambahkan bahwa sebuah tokoh desain harus bisa berdiri sendiri, tapi juga dapat berjalan secara bersamaan. Sebuah tokoh harus selalu konsisten terhadap tokoh itu sendiri maupun tokoh terhadap *environment/background*. White menambahkan, sebuah desain tokoh perlu mengkarikaturkan sifat dan emosi dari tiap individunya (hlm 30).

Bancroft (2006) memperjelas dalam sebuah tokoh kartun yang menarik terdiri dari 3 bagian, mulai dari membuat lingkaran, membuat tokoh menjadi 3D, dan membentuk kembali tokoh.

1. Mulai dari membuat Lingkaran

Bancroft menuturkan bahwa membuat sebuah lingkaran dipelukan karena orang-orang awalnya dapat membuat lingkaran dan sangat mudah diduplikasikan. Membuat lingkaran mempermudah seseorang untuk mempelajari banyak hal mengenai volume dan membuat sebuah gambar 3D. Dalam perspektif animasi, akan lebih mudah untuk memutar lingkaran dalam 3D dibanding bentuk-bentuk lain yang lebih kompleks seperti segitiga dan persegi.

Namun, sebuah tokoh yang hanya menggunakan lingkaran akan terlihat lebih membosankan. Sebuah tokoh lebih baik dibuat dengan mencampur lingkaran dengan bentuk dasar seperti oval, persegi, dan segitiga. Apabila terpaku dengan bentuk-bentuk dasar ini, akan lebih mudah dan cepat untuk menduplikasikan tokoh dari berbagai sudut dan pose yang berbeda.

2. Membuat Karakter dalam Bentuk 3D

Bancroft menjelaskan sebuah tokoh dalam bentuk 3D pada umumnya membuat tokoh tampak dari depan, samping, dan belakang. Sebuah tokoh yang dibuat tampak dari depan memiliki desain yang kuat, maka dari samping dan belakang juga harus menarik.

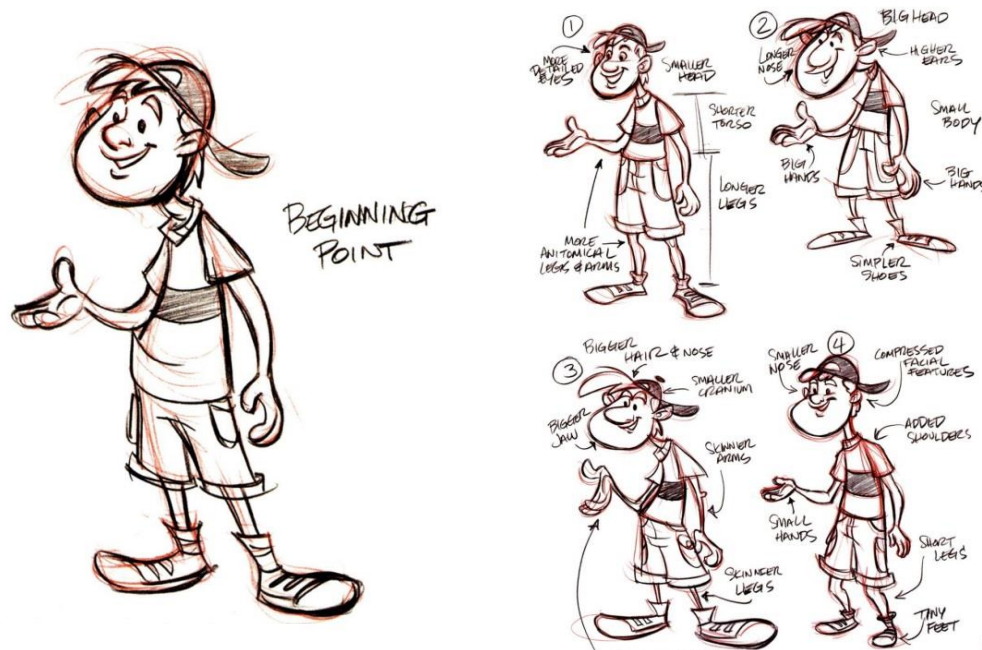
Bancroft menambahkan sebuah konsep untuk membantu dalam membuat ulang tokoh dari berbagai sudut. Seseorang yang menggambar sebuah tokoh biasanya membuat garis-garis *horizontal* dari kunci poin utama tokoh (bagian

kaki paling bawah, bagian kepala paling atas, mata, hidung, pinggang, bahu, lutut).

3. Membentuk kembali sebuah Karakter

Setelah membuat sebuah desain, janganlah berasumsi bahwa rancangan tersebut telah selesai. Dalam bukunya, Bancroft menegaskan untuk meninjau tokoh tersebut dan bentuk kembali agar tokoh menjadi lebih kuat. Lihat gambar dan tentukan bagian mana yang lebih menarik dan bagian mana yang terlihat biasa saja. Lalu mulai mendesain bagian yang baru untuk menempatkan dibagian yang hanya terlihat biasa saja.

Sebuah tokoh dapat dibentuk lebih jauh hingga di titik tokoh itu terlihat rusak. Seorang perancang tokoh dapat menentukan gambar mana yang lebih kuat dan mana yang terlihat lebih jauh (hlm 51-59).



Gambar 2.1. Membentuk kembali sebuah karakter
(Bancroft, 2006, hlm. 59)

2.3. Watak

Menurut pengertianmenurutparaahli.net (2019), Watak adalah sifat batin manusia yang mempengaruhi pikiran, budi pekerti, dan tingkah laku/ tabiat manusia tersebut. Watak merupakan bawaan dari lahir yang berasal dari gen dominan ayah dan ibunya. Sifat seseorang bisa mempengaruhi tingkah laku dan terwujud dari perilaku. Watak tidak bisa diubah namun perilaku bisa berubah tergantung dari lingkungan dan interaksi disekitar orang tersebut.

Dalam sebuah situs pengertianmenurutparaahli.net, seorang ahli bernama Allport beranggapan bahwa watak memiliki kesamaan dengan kepribadian namun memiliki segi pandang yang berbeda. Untuk melihat dan menilai perilaku seseorang yang juga melibatkan norma akan dinilai sebagai watak. Namun apabila digambarkan bagaimana adanya orang tersebut maka disebut sebagai kepribadian. Dalam membuat tokoh, untuk menunjukkan watak seseorang.

Menurut Ekstrom (2013), tokoh perlu persepsi visual untuk menjelaskan watak sebuah tokoh. Persepsi visual tokoh muncul dalam berbagai elemen visual seperti pada aspek bentuk dan warna. Cara menunjukkan persepsi visual dari elemen-elemen tersebut bisa menjadi cara yang efektif bagi perancang tokoh saat membuat desain tokoh yang baru baik secara eksplisit maupun memberikan petunjuk kecil kepada penonton. Petunjuk tersebut dapat menjelaskan peranan dan watak yang dimiliki sebuah tokoh. Dengan menciptakan visual dan watak yang

beragam membuat sebuah tokoh lebih terlihat unik dan menarik sehingga dapat meninggalkan kesan yang lebih besar kepada penonton.

2.4. Three Dimensional Character

Egri (1960) membagi karakteristik sebuah tokoh menjadi 3 dimensi

a. Fisiologis

Dimensi pertama, atau yang disebut dengan Fisiologi. Orang yang lumpuh, buta, tuli, jelek, cantik, atau tinggi memiliki penampilan fisik yang berbeda satu sama lain. Penampilan fisik tentu mewarnai pandangan seseorang tentang kehidupan. Penampilan luar seseorang sangat mempengaruhi, dimana membantu seseorang untuk memiliki rasa simpati, menantang, rendah hati, atau arogan. Semua itu mempengaruhi perkembangan mental seseorang sehingga dimensi ini adalah dimensi yang paling jelas terlihat dari setiap orang (hlm 33).

b. Sosiologis

Dimensi kedua adalah Sosiologi. Dimensi ini dilihat dari lingkungan sekitar seseorang. Siapa ayah dan ibunya, apakah orang itu sakit atau sehat, bagaimana pendapatannya, siapakah temannya, bagaimana orang tersebut mempengaruhi orang lain, bagaimana pengaruh orang lain terhadap orang tersebut, apa yang disukai dan tidak disukai, serta siapa dirinya (hlm 33-34).

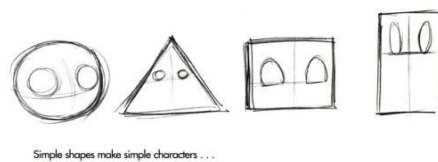
c. Psikologi

Dimensi ketiga atau Psikologi adalah gabungan dari Fisiologi dan Sosiologi. Gabungan dari kedua dimensi ini mengacu pada ambisi, frustrasi, temperamen, serta sikap seseorang. Sebagai salah satu contoh: Seseorang

yang memiliki penyakit, pastinya mempengaruhi sikapnya, baik dalam keadaan selama sakit, masa pemulihan, samapi kesehatannya sempurna (hlm 35).

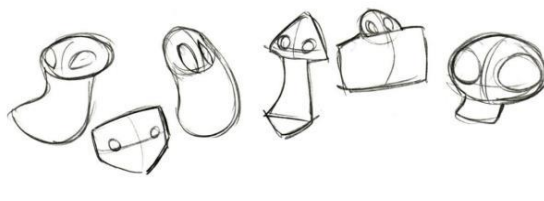
2.5. Bentuk

Bancroft (2006) menjelaskan seluruh bentuk dari sebuah tokoh akan menceritakan sifat dari tokoh tersebut sebelum tokoh tersebut berbicara. Membuat tokoh dalam bentuk dasar juga menjadi bagian yang paling penting untuk merancang sebuah tokoh dengan desain yang sama namun dengan sudut pandang dan pose yang berbeda-beda.



Gambar 2.2. Bentuk dasar desain

(Bancroft, 2006, hlm 28)

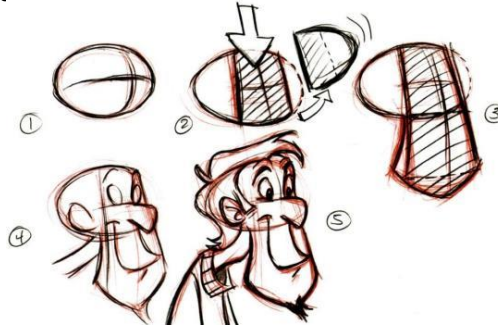


Gambar 2.3. Bentuk dasar desain

(Bancroft, 2006, hlm 29)

Mencampurkan 2 atau lebih untuk bentuk bentuk dasar akan membuat sebuah karakter lebih terlihat kompleks. Seseorang yang membuat desain tokoh

dan mengetahui bentuk awalnya akan sangat membantu untuk membuat kembali sebuah tokoh tersebut



Gambar 2.4. Bentuk kepala tokoh kartun
(Bancroft, 2006, hlm 29)

Bancroft menambahkan bahwa setiap bentuk dasar memiliki simbol. Bentuk-bentuk dasar ini akan menjadi sebuah isyarat dalam mendeskripsikan karakter tersebut. Bentuk-bentuk dasar ini menjadi pondasi sifat dari ciri-ciri kepribadian dan seluruh sikap sebuah tokoh (hlm 29).



Gambar 2.5. Bentuk kepala tokoh kartun

(<https://i.pinimg.com/originals/d7/c2/51/d7c25163f5385b2917bcda59b4d2211b.jpg>, 2012)

a. Lingkaran

Lebih menggambarkan memiliki tokoh yang baik dan lebih dikonotasikan lucu, lebih disayang, dan lebih bersahabat (hlm 33).

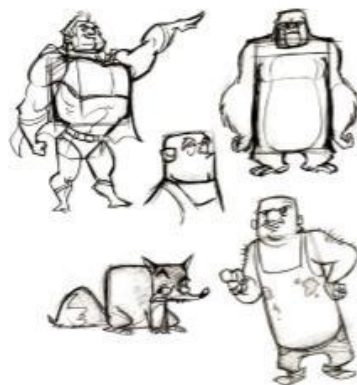


Gambar 2.6. Desain tokoh kartun dengan bentuk dasar lingkaran

(Bancroft, 2006, hlm. 33)

b. Persegi

Menggambarkan karakter dengan sosok yang dapat dipercaya, kuat, dan bermain dengan sesuatu yang berat. Biasanya digambarkan melalui tokoh seperti pahlawan (hlm 34).



Gambar 2.7. Desain tokoh kartun dengan bentuk dasar persegi

(Bancroft, 2006, hlm. 34)

c. Segitiga

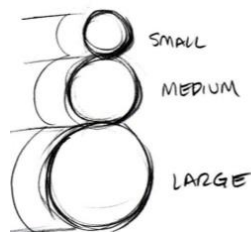
Bentuk ini lebih cocok untuk tokoh seram, tokoh yang terlihat mencurigakan dan biasanya mewakili orang jahat, atau penjahat dalam sebuah desain karakter (hlm 35)



Gambar 2.8. Desain tokoh kartun dengan bentuk segitiga
(Bancroft , 2006, hlm. 35)

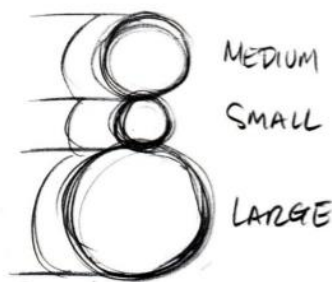
2.6. Proporsi

Menurut Bancroft (2006) hubungan antara bentuk dan proporsi memberikan sebuah desain dengan gaya visual yang lebih kuat. Proporsi diibaratkan sebagai sebuah bola yang terdiri dengan ukuran kecil, sedang, dan besar, bak manusia salju.



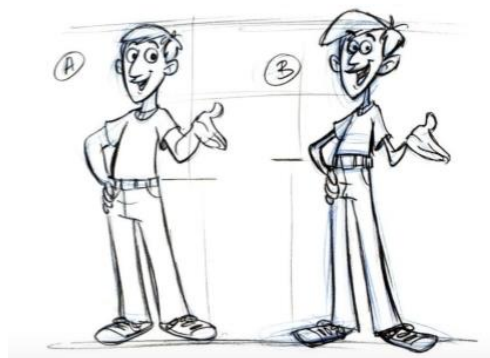
Gambar 2.9. Proporsi tokoh kartun
(Bancroft, 2006, hlm.36)

Pengaturan susunan ukuran seperti diatas terasa membosankan dan dapat diprediksi bentuknya. Dengan adanya memberikan variasi dengan bentuk-bentuk yang sama seperti dibawah ini dapat membuat penampilan tersebut menarik. Bentuk ini membuat desain semakin lebih kuat karena memiliki hubungan dengan proporsi yang lebih dinamis.



Gambar 2.10. Proporsi tokoh kartun
(Bancroft, 2006, hlm. 36)

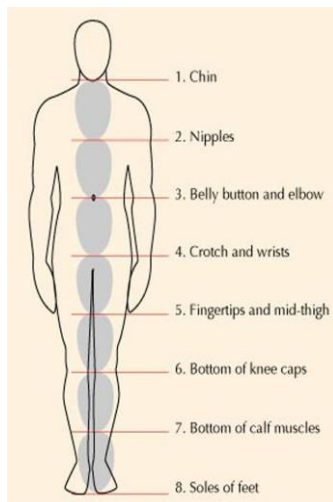
Prinsip proporsi yang diilustrasikan dengan bentuk manusia salju sebelumnya berlaku pada berbagai bagian dari desain tokoh. Sebagai contoh, dapat dilihat dari gambar dibawah ini. Desain tokoh di kiri menggunakan ukuran yang proposional dan biasa. Sedangkan desain tokoh sebelah kanan lebih dimaksimalkan kedalam prinsip ukuran seperti gambar berikut. Hal ini membuat desain karakter yang lebih dinamis (hlm 36-37).



Gambar 2.11. Proporsi tokoh kartun
(Bancroft, 2006, hlm.37)

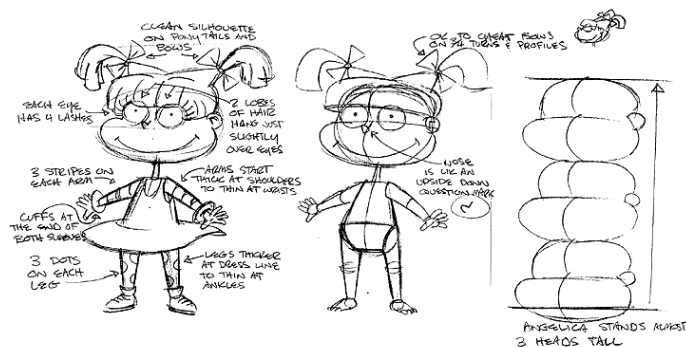
2.6.1. Tinggi Kepala

Menurut White (2006) rumusan standard dan tetap untuk manusia normal diperkirakan sekitar 8 kepala manusia, artinya ukuran kepala terhitung sebagai 1 unit dan sisa tubuhnya diperkirakan sebagai 7 kepala. Namun hampir semua tokoh kartun memiliki rasio tinggi kepala yang sangat berbeda beda. Semakin jauh penyimpangan proporsi manusia dari proporsi umumnya, tokoh akan semakin terlihat kartun (hlm 37).



Gambar 2.12. Tinggi Tokoh manusia normal

(<https://i.pinimg.com/originals/93/a2/e6/93a2e6ff6b2f92649f8c8196ff615edc.jpg>)



Gambar 2.13. Tinggi Tokoh kartun Angelica (*Rugrats*)

(<http://www.cooltoons2.com/various/artlessons/angelica.gif>)

2.7. Fitur Wajah

Menurut Kini (2014) fitur wajah setiap individu dapat dilihat dari fitur wajahnya. Bagian fitur wajah yang dapat dibaca sifatnya adalah pada bagian panjangnya telinga, panjang hidung, jarak antar kedua mata, lebar mata, panjang dahi, lebar dahi, jarak antara sumbu minor dan sumbu mata, jarak antara sumbu minor dengan sumbu bibir. Kini membagi area wajah dengan sumbu minor. Bentuk wajah dianggap sebagai rasio sumbu minor wajah, sumbu yang ditarik sejajar dengan tingkat bibir. Dengan pembagian wajah dengan menggunakan sumbu-sumbu ini, Kini melakukan pengukuran bentuk wajah dan dapat membaca kepribadian. Pembagian wajah dengan sumbu diilustrasikan seperti gambar berikut (hlm 40-41).

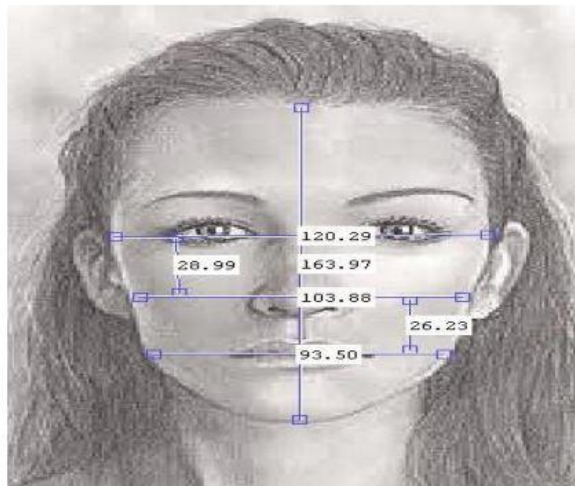


Fig 1: Image for detecting Face Shape

Gambar 2.14. Bentuk Wajah dengan Rasio Sumbu Wajah
(Kini, Aparna Sateesh dan Kumar, Ravi, 2004, hlm 41)

Bentuk wajah terbagi menjadi 7, yaitu kepala bulat, kepala bujur, kepala segitiga, kepala persegi, kepala persegi panjang, kepala oval. Kini memberikan sebuah ilustrasi dalam jurnalnya untuk mengenali bentuk bentuk wajah.



Fig 8: Image of circular face

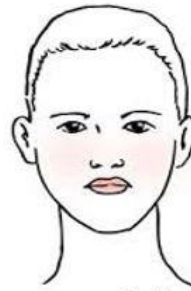
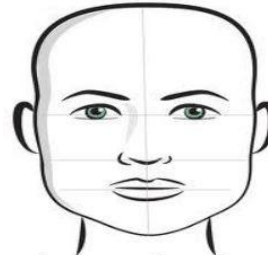


Fig 12: Image of Oblong face



Fig 10: Image of



ge of Square face



Fig 9: Image of Triangular face

Gambar 2.15. Bentuk-bentuk wajah

(Kini, Aparna Sateesh dan Kumar, Ravi, 2004, hlm 41)

Kepribadian dari fitur wajah tersebut didefinisikan dan dikumpulkan dalam table dibawah ini.

Tabel 2.1. Tabel Kepribadian Seseorang Melalui Fitur Wajah

Bentuk Wajah	Karakter

Kepala Bulat	Merupakan seseorang yang sensitif dan peduli terhadap sekitarnya
Kepala Bujur	Merupakan seseorang yang praktis dan metodis
Kepala Segitiga	Merupakan seseorang yang kreatif, namun memiliki temperamen yang tinggi (mudah marah)
Kepala Persegi	Merupakan seseorang yang cerdas, analisis, pemikiran yang hanya terfokus 1 hal, dan berani
Kepala Persegi Panjang	Merupakan seseorang yang dominan tetapi tidak terlalu memaksa
Kepala Oval	Merupakan orang yang memiliki kehidupan yang seimbang, tipe seorang diplomat
Kuping Kecil	Merupakan orang yang terhormat, memiliki sopan santun, dan penuh kasih sayang
Kuping Besar	Merupakan orang yang memiliki kemurahan hati, serta jiwa yang bebas
Kuping Normal	Merupakan orang yang materialistis
Dahi Lebar	Merupakan orang yang memiliki intuisi dan imajinasi
Dahi Tinggi	Merupakan orang yang memiliki sukses secara permanen
Dahi Kotak	Merupakan orang yang memiliki kejujuran dan ketulusan
Jarak antar Mata Pendek	Merupakan orang yang memiliki kemampuan

	tinggi dalam konsentrasi, focus, benci diganggu, stress, dan memiliki ketertarikan lebih terhadap detail
Jarak antar Mata Panjang	Merupakan orang yang memiliki kesulitan dalam berkonsentrasi dalam jangka panjang, tidak begitu peduli dengan hal kecil, tetapi memiliki kemampuan mengatur yang baik.

2.8. Hirarki Tokoh

Bancroft (2006) membagi hirarki tokoh menjadi 6 kategori yang disesuaikan dengan peran dan fungsinya dalam cerita.

a. *Iconic*

Terlihat sangat simpel dan *stylish*, tetapi kurang ekspresif. Mata dibuat lebih simpel, tanpa pupil mata, seperti desain awal tokoh Mickey Mouse dan Hello Kitty (hlm 18).



Gambar 2.16. Contoh Tokoh *Iconic* (*Mickey Mouse 1928*)

(<https://i.pinimg.com>)

b. Simple

Lebih *stylish*, tetapi lebih memiliki ekspresi wajah dibanding tokoh *Iconic*. Biasanya digunakan dalam animasi TV dan website seperti Fred Flinstone, Sonic the Hedgehog, dan Dexter's Lab (hlm 18).



Gambar 2.17. Contoh Tokoh *Simple* (*Sonic the Hedgehog*)
(www.vignette.wikia.nocookie.net)

c. Broad

Lebih ekspresif dibandingkan dengan *simple* dan *iconic*. Lebih memiliki pergerakan yang lebih cartoonis, biasanya memiliki mata dan mulut yang besar untuk animasi yang ekstrim (hlm 19).

d. Comedy Relief

Tokoh Comedy Relief tidak memiliki humor secara visual, tetapi dapat memberikan humor dari aksi dan dialog. Tokoh jenis ini menjadi tokoh yang sering digunakan dalam tokoh Disney (hlm 19).

e. Lead Character

Realistik dalam ekspresi wajah, akting, dan anatomy. Penonton harus bisa berekspresi seperti tokoh, sehingga membutuhkan proporsi yang lebih realistis seperti Sleeping Beauty, Cinderella, Moses dari Prince of Egypt (hlm 20).

f. Realistic

Tokoh yang terlihat paling realistis dengan sentuhan karikatur. Lebih ke arah tokoh dari komik atau tokoh yang memiliki grafik yang bagus, dimana memiliki efek visual yang kuat seperti Princess in *Shrek* (hlm 20).

2.9. Desain Tokoh

Bancroft (2006) mendefinisikan desain tokoh sebagai seniman tradisional yang membuat gambar karakter orisinal yang digunakan untuk media visual. Desain tokoh bertujuan untuk membuat tokoh yang memenuhi kebutuhan dari sebuah script, scene, game, atau cerita dan cocok dengan jalan ceritanya.

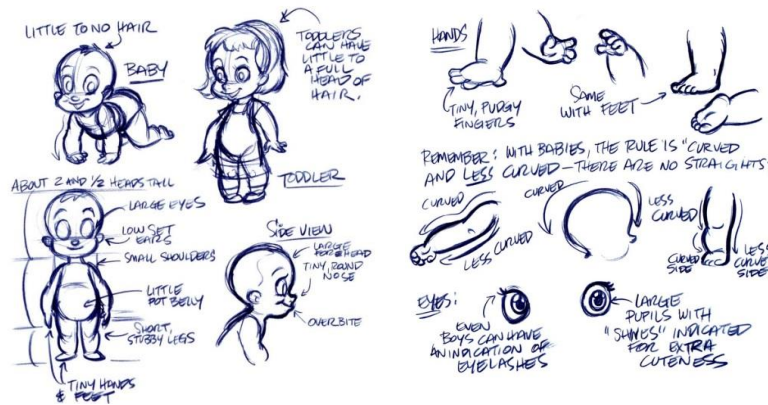
2.10. Umur

Bancroft (2006) menjelaskan terdapat 3 elemen utama untuk mendesain karakter dalam umur yang berbeda, yaitu: ukuran, sudut, dan detail. Umur tokoh dapat ditentukan pada hubungan ukuran pada bagian tubuh yang berbeda. Penting juga untuk mengetahui sudut dan bentuk yang digambar serta detail yang diberikan kepada tokoh. Berikut merupakan acuan dari Bancroft untuk membuat karakter dengan umur yang berbeda beda.

1. Bayi

Bayi yang baru lahir umumnya kecil dan kurus, namun memiliki bentuk yang tidak proporsional besarnya dan kepala yang bulat. Bayi anjing kecil mempunyai kaki yang besar, memiliki kepala yang besar dengan badannya

yang kecil. Lebih terlihat *simple*, bersih, memiliki bentuk-bentuk yang bulat yang akan terkesan untuk sebuah bayi (hlm 98-99).



Gambar 2.18. Ciri-ciri bayi kartun
(Bancroft, 2006, hlm. 98,99)

2. Anak Kecil

Anak kecil mempunyai lebih banyak garis lurus dibanding bayi. Antara ukuran kepala dan badan (hlm 100).



Gambar 2.19. Ciri-ciri anak dalam kartun
(Bancroft, 2006, hlm. 100)

3. Remaja

Dalam menggambar remaja tidak bisa disamakan dengan menggambar karakter dewasa versi kecil. Banyak perbedaan diantara 2 jenis usia ini. Bentuk tubuh remaja lebih bervariasi dibanding semua jenis umur. Ada yang

gemuk, kurus, ataupun yang suka berkeringat memiliki tubuh yang pastinya sangat berbeda satu sama lain.



Gambar 2.20. Proporsi remaja dalam kartun
(Bancroft, 2006, hlm. 101)

Pada saat menggambar remaja, akan diperlukan beberapa prinsip desain yang dipakai untuk menggambar anak-anak. Namun, perlu dibentuk kembali hingga tercipta gambar remaja yang sesuai (hlm 101-102).



Gambar 2.21. Ciri-ciri remaja dalam kartun
(Bancroft, 2006, hlm. 102)

4. Dewasa

Elemen-elemen standar membantu gambar tersebut terlihat dewasa, biasanya dengan ciri-ciri mata dan telinga yang kecil, memiliki bentuk badan yang

terlihat baku, hidung yang lebih besar untuk laki-laki dan rambut yang lebih besar pada perempuan (hlm 103).



Gambar 2.22. Ciri-ciri dewasa dalam kartun
(Bancroft, 2006, hlm. 103)

5. Lansia

Pada usia ini, daun telinga, dagu, trisep, dan bagian badan yang lain terbentuk lebih layu dan melengkung. Hal penting yang harus diperhatikan adalah pose, dimana tidak selincah/ seaktif usia muda (hlm 104).

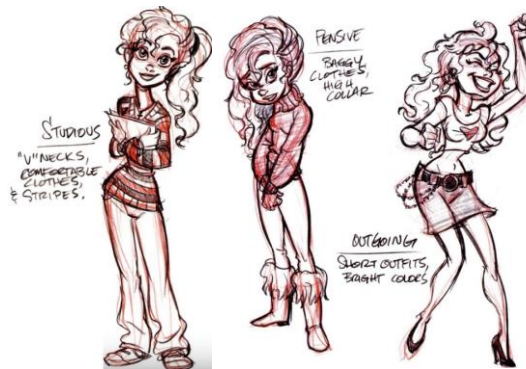


Gambar 2.23. Ciri-ciri lansia dalam kartun
(Bancroft, 2006, hlm. 104)

2.11. Pakaian

Bancroft (2006) menjelaskan, pemilihan baju menentukan karakter desain. Sebuah baju/kostum menceritakan sesuatu tentang sifat karakter. Ditambah lagi, cara pakaian menempel pada tubuh biasanya mengubah bentuk dari sebuah desain.

Bancroft memberikan contoh karakter disertai dengan bajunya dalam *style* yang berbeda (hlm 60).



Gambar 2.24. Membuat kostum sebuah tokoh

(Bancroft, 2006, hlm. 60)

Terkadang ada sekelompok tokoh dengan ukuran yang berbeda beda menggunakan baju yang sama atau seragam. Bentuk tubuh yang berbeda akan memakai baju yang berbeda juga. Cara berpakaian dapat menunjukkan sedikit sifat tokohnya, bisa berupa memberikan daya tarik, ceroboh, atau sangat rapi, tergantung dari cara sebuah tokoh menggunakan baju yang sama. Berikut merupakan contoh pengaplikasian baju yang sama kepada sekelompok tokoh yang berbeda - beda sifatnya (hlm 61).

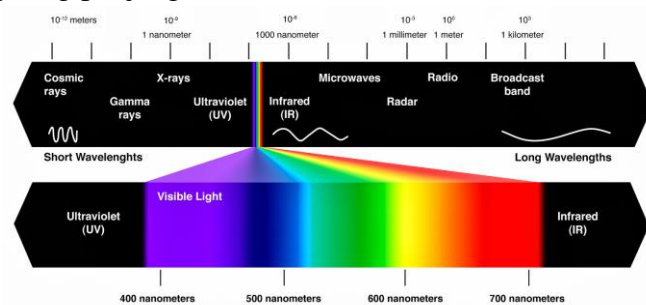


Gambar 2.25. Membuat kostum untuk menunjukkan sifat tokoh

(Bancroft, 2006, hlm. 60)

2.12. Warna

Menurut Nugroho (2008), warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna yaitu warna putih (hlm 2). Bagi Rustan (2019), warna adalah cahaya yang terdiri dari 1 garis tipis gelombang elektromagnet yang bisa dilihat mata manusia dari sekian luasnya spektrum elektromagnet di alam. Warna yang biasanya manusia lihat seperti biru, hijau, dan merah memiliki panjang gelombang yang berbeda-beda. Biru memiliki gelombang elektromagnet pendek, hijau memiliki gelombang elektromagnet sedang, dan merah memiliki gelombang elektromagnet paling panjang (hlm 14).



Gambar 2.26. Gelombang Elektromagnet Warna

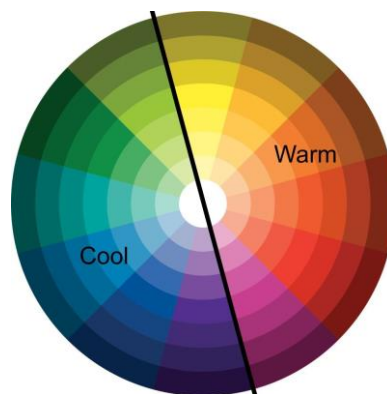
(<http://3.bp.blogspot.com>)

Warna sangat berguna bagi manusia. Nugroho (2019) berpendapat bahwa dengan adanya warna, manusia dapat mengenali objek yang sering dilihat. Manusia dapat mengenali warna juga sebagai identitas atau tanda pengenal. Contohnya seperti pada saat jaman purba. Sejak jaman purba, manusia menggunakan warna yang diaplikasikan ke wajah sebagai identitasnya dari sebuah suku (hlm 16-17). Selain itu, warna juga memiliki fungsi estetika.

Holtzschue (2017) menjelaskan bahwa setiap warna meliputi setiap aspek kehidupan, membuat sebuah yang terlihat biasa menjadi lebih menarik dan indah. Setiap warna memiliki simbolis seperti menenangkan, ekspresif, mengganggu, menyenangkan (hlm 1).

2.12.1. Temperatur Warna

Menurut Holtzschue (2017) kata dingin dan hangat dapat menjelaskan kedua kualitas warna yang berlawanan. Yang dikategorikan sebagai warna dingin adalah biru, hijau, ungu, dan turunan warna diantara ketiga warna itu. Sedangkan warna hangat adalah merah, oranye, dan kuning dan turunan diantara ketiga warna itu (hlm 72).



Gambar 2.27. Grafik Warna Hangat dan Warna Dingin
(<http://frenchrobin.com/5-easy-tips-to-color-coordinate-like-an-expert/>)

2.12.2. Psikologis Warna

Menurut Rustan (2019) dari beberapa penelitian mengenai warna, memungkinkan adanya hubungan antara warna kesukaan terhadap sifat/kepribadian seseorang. Namun sebenarnya hal tersebut tidak absolut. Rustan mengangkat penelitian dari Departemen Karier & Kepegawaian Universitas Kent di Canterbury, Inggris

bahwa tidak hanya sifat seseorang yang bisa dihubungkan dengan warna. Karier juga dapat dihubungkan dengan warna. Rustan menjabarkan 10 warna yang dihubungkan dengan sifat/kepribadian dan karier (hlm 61).

1. Merah

Warna merah bersifat aktif, menyukai petualangan, enerjik, tegas, suka memberontak, sukar dikendalikan, gembira, tak kenal lelah, tidak tenang, bersemangat, menyenangkan, agresif, senang mengambil resiko, intens, kuat, hangat.

Sebagai pemimpin, seseorang yang menyukai warna merah tekun dan berusaha keras. Mereka sangat teguh dengan pendiriannya, tapi kurang bisa menerima pendapat orang lain dan kurang bersimpati (hlm 61).

2. Oranye

Warna oranye memiliki kepribadian gembira, menyenangkan, membangkitkan semangat, hangat, ceria. Dalam hal kepemimpinan, orang tersebut misa lebih terbuka, tanggap. Namun cenderung agresif dalam memenuhi keinginannya (hlm 61).

3. Kuning

Warna kuning memiliki sifat ceria, lincah, supel, antusias, bisa meyakinkan orang, senang belajar dan membagikan ilmunya pada orang lain. Penggemar warna kuning dalam hal karir sebagai pemimpin, biasanya berorientasi pada hasil, ramah, dan dapat mengontrol dirinya sendiri maupun orang lain (hlm 61).

4. Hijau

Warna hijau memiliki sifat melindungi, damai, tenang, tidak tergesa-gesa, terkontrol, alamiah, rileks, gembira, harapan, sangat mempedulikan reputasi/pendapat orang lain terhadap dirinya (hlm 61).

5. Biru

Warna biru bersifat menyejukkan hati, pemikiran yang dalam, melindungi, nyaman, kehormatan, damai, emosi terkontrol, memendam emosi, mencintai keharmonisan, dapat diandalkan, sensitive, peduli terhadap sesamanya, menyukai kebersihan dan kerapian. Sebagai pemimpin, orang yang menyukai warna biru biasanya berhati-hati, tidak tergesa-gesa, berkomitmen, loyal, ingin tahu, kreatif, banyak ide. (hlm 61).

6. Ungu

Warna ungu memiliki sifat artistik dan unik, kuat, gembira, bertenaga, suka kehormatan, nyaman, memiliki pemikiran yang dalam, gelisah, kaku (hlm 61).

7. Coklat

Warna coklat memiliki sifat melindungi, nyaman, tulus, rendah hati, teman yang baik, berusaha untuk dapat diandalkan. Coklat juga menggambarkan sifat sederhana serta menginginkan kehidupan yang stabil dan damai (hlm 61).

8. Abu-abu

Warna abu-abu memiliki sifat berhati-hati, mudah berkompromi, netral, abstain/tidak berpihak (hlm 61).

9. Hitam

Warna hitam memiliki sifat artistik dan sensitif. Namun warna hitam juga memiliki sifat yang bertenaga, kuat, dewasa, bermartabat, tertutup, dan misterius. Orang yang menyukai warna hitam biasanya tidak mudah berbagi dengan orang lain, sangat sensitif terhadap hal hal kecil yang terjadi di dalam kehidupan (hlm 61).

10. Putih

Warna putih memiliki sifat logis dan serba tertata, memiliki hormat, polos, damai, harapan, murni, sederhana. Dalam hal kepemimpinan, warna putih sebagai cinta damai dan berusaha menghindari konflik, memiliki sifat ramah, sabar, menerima, tidak egois, dan spiritual (hlm 61).

2.13. Fenomena *Weeaboo*

Candrakanta (2017) menggunakan definisi *urbandictionary.com* tentang *weeaboo*. *Weeaboo* adalah sebutan untuk seseorang yang memiliki obsesi yang tidak sehat terhadap Jepang dan kultur Jepang. Sehingga, *weeaboo* memilih untuk mengabaikan atau menyembunyikan identitas ras dan budayanya sendiri. Berawal dari definisi tersebut, Candrakanta mulai menjelaskan *weeaboo* dari asal usulnya serta bagaimana ekstrimnya menjadi seorang *weeaboo*.

Candrakanta menjelaskan, istilah *weeaboo* muncul pada jaman 2000-an dimana banyak penggemar animasi Jepang yang bukan berasal dari keturunan Asia. Seringkali penggemar di luar Asia membuat pelesetan, sehingga muncul kata untuk sebutan orang yang fanatik dengan Jepang. Istilah pertama yang dibuat oleh penggemar tersebut adalah *wapanase* (*wanna be Japanese/ white Japanese*).

Kemudian, pada akhir tahun 2003, sebutan *wapanase* beralih menjadi *weeaboo* dikarenakan sebuah situs yang terkenal pada saat itu, yaitu 4chan. Situs 4chan adalah situs dengan bahasa Inggris yang dikhususkan oleh para penggemar karya Jepang untuk berdiskusi. *Weeaboo* tidak memiliki arti apapun, dikarenakan kata ini hanyalah sebuah pelesat yang dibuat oleh Nicholas Gurewitch dari komiknya yang berjudul *Perry Bible Fellowship*.

Jepang sendiri memiliki istilah *otaku*, yang juga merupakan seseorang yang fanatik dengan kultur Jepang. Namun, *otaku* dan *weeaboo* memiliki perbedaan. Candrakanta kembali menjelaskan bahwa seorang *weeaboo* merasa tahu segala hal tentang Jepang. Walaupun mereka bukan dari Jepang, tapi mereka merasa bahwa mereka adalah bagian dari Jepang. Hal yang membuat mereka merasa mengerti segalanya adalah hanya dengan menonton anime (animasi buatan Jepang). Bagi seorang *weeaboo*, Jepang adalah segalanya dan merupakan negara terbaik. Dikarenakan *weeaboo* yang percaya bahwa Jepang adalah negara terbaik, sehingga mereka akan menjelekkan negara lain termasuk negaranya sendiri. *Weeaboo* senang mengoleksi barang-barang yang berkaitan dengan karya anime atau manga, sampai mengoleksi senjata khas Jepang seperti *katana*.

Candrakanta mengungkapkan bahwa *Weeaboo* suka meniru dengan mengganti bahasa dengan bahasa Jepang. Penggunaan kata-kata tersebut sering digunakan dalam dunia *online* maupun *offline*. Tidak hanya dari cara berkomunikasi, *weeaboo* juga menyamakan gaya hidup mereka dengan gaya hidup orang Jepang. Ekstremnya seorang *weeaboo* juga nampak ketika orang-orang ini merasa sangat mengenal tentang Jepang. *Weeaboo* akan melakukan

segala cara untuk menyerang seseorang yang menjelek-jelekan anime atau manga karena *weeaboo* terlalu terobsesi dengan karya-karya Jepang.

2.14. Ras di Indonesia

Menurut Danver (2015), Indonesia merupakan negara dengan wilayah etnis yang luas dan beragam. Wilayah pulau Indonesia terdiri atas Kalimantan, Jawa, Sunda, Maluku, Papua Nugini, Sulawesi, Sumatra, dan NTT. Indonesia menduduki posisi ke-4 sebagai salah satu negara dengan populasi terbanyak di dunia terdiri dari beberapa etnis. Etnis terbanyak yang ada di Indonesia adalah etnis Jawa dengan presentase 42%, Sunda sebesar 32%, Malay 9%, dan sisanya terdiri dari etnis lainnya (hlm 185).

Untuk detail presentase populasi Indonesia berdasarkan etnisnya, website worldpopulationreview.com mengkaji wilayah Indonesia pada tahun 2019 secara demografis, populasi Indonesia terdiri dari 300 etnik yang didominasi oleh etnis Jawa sebesar 40% dari populasi. Populasi lainnya terdiri dari Sunda sebesar 15,75%, Madura 3%, Batak 3,58%, Minangkabau 2,73%, Betawi 2,88%, Banten 1,97%, Banjar 1,74%, Bali 1,67%, Makasar 1,13%. Sedangkan etnis campuran *Chinese* Indonesia terdiri dari 3% dari populasi. Walaupun populasinya sedikit, tetapi paling memiliki pengaruh dalam negara serta mengatur kekayaan Negara.

2.14.1. Ciri-ciri Ras Asia Tenggara (Indonesia)

Hofman (1887) membagi populasi di Asia Tenggara menjadi 2, yaitu populasi besar dari Mongoloid selatan (*Malayan Peninsula*) dan populasi yang tidak termasuk dalam kelompok Mongoloid (*Malayan Archipelago*). Hofman mengelompokkan orang Indonesia sebagai kelompok *Malayan Archipelago*.

Indonesia memiliki populasi *Malay Archipelago* yang sangat besar. Hofman kembali membagi populasi ini menjadi beberapa kelompok lagi: Malaysia dengan sedikit keturunan *Malay Peninsula*, penduduk asli Filipina, Kalimantan, Sulawesi, orang Jawa Sunda, orang Jawa Bali, dan Batak Sumatra. Hofman juga menemukan ada juga populasi yang tersebar di Formosa dan Madagaskar.

Orang *Malay Archipelago* umumnya memiliki badan yang pendek, memiliki rambut gelap dan bergelombang, memiliki kulit berwarna kuning kecoklatan, bentuk wajah bak permen, tulang pipi yang menonjol, serta memiliki rahang yang menonjol. Bentuk kepala dapat bervariasi dari panjang ke bulat, dimana bentuk wajah ras ini merupakan bentuk dasar orang Mongoloid Selatan (hlm 26-27).

2.14.2. Ciri-ciri Ras Asia Timur (China)

Hofman (1887) menjelaskan bahwa di jaman dahulu, *China* memperluas daerah kekuasaannya mencapai 4 juta mil persegi tiap daerahnya dengan populasi berkisar 400 juta. Orang *China* hanya mewakili satu unit ras yang cukup untuk mempertahankan budayanya.

Hofman mendefinisikan orang *China* pada umumnya memiliki bentuk kepala yang memanjang dan bulat, kulit berwarna kuning, mata miring dengan lipatan mata keturunan Mongolia serta rambut lurus dan hitam. Dalam bukunya, Hofman mengambil referensi dari tokoh lain bernama Buxton. Buxton menungkapkan ada 2 jenis ras *China* Utara, dimana salah satunya bersekutu dengan *China* selatan dan Tibet Timur. Orang *China* selatan memiliki ciri yang

hamper sama dengan ras *China* Utara. Perbedaannya terletak pada tinggi badan dan kepala. *China* Selatan memiliki tinggi badan yang lebih pendek (hlm 28).