



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.

BABII

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Film Animasi Dua Dimensi

Menurut Roberts (2011), semua animator tiga dimensi yang sudah menerapkan berbagai teknologi modern dalam menciptakan sebuah karya, harus tetap mempelajari teknik-teknik dasar yang terdapat dalam animasi dua dimensi. Semua ide tentang pergerakan animasi yang muncul akan lebih tergambarkan apabila dikerjakan secara tradisional menggunakan pensil dan kertas terlebih dahulu. Membuat animasi menggunakan komputer memang lebih cepat dan memiliki fitur yang memudahkan, namun semua itu tidak ada artinya kalau kita belum mengerti dasar dan cara kerja dari suatu animasi (hlm. xvii).

Lofaro (seperti dikutip Abbate, 2012) mengatakan bahwa untuk membuat animasi, kita perlu berimajinasi dan membuat keajaiban setiap harinya. Cara untuk membuat keajaiban adalah dengan menantang diri sendiri untuk memanfaatkan berbagai hal di lingkungan kita untuk diterapkan menjadi sebuah karya animasi. Beliau memberikan contoh dalam animasi *stop motion*, yang berlaku untuk animasi dua dimensi dan *Computer Graphic* juga. Dalam animasi dua dimensi dan *stop motion*, kita ditantang untuk bekerja sama dengan waktu, kesabaran, ketelitian dan keakuratan demi membuat semuanya bergerak sesuai dengan imajinasi kita (hlm. xiii).

Menurut Winder dan Dowlatabadi (2012), proses produksi film animasi dua dimensi memiliki beberapa kelebihan. Salah satunya adalah animator dapat

melihat langsung pergerakan animasi yang diinginkan secara digital atau hasil scan dari karya frame-by-frame tradisional. Selain itu, animator dapat menyesuaikan layout agar keseluruhan komponen animasi menyatu secara langsung, karena proses ini penting untuk hasil akhirnya. Proses pembuatan animasi dua dimensi memiliki akses yang mudah untuk langsung menyelesaikan suatu adegan, sehingga performa kerja keseluruhan dapat lebih stabil (hlm. 255).

2.2. Anime Style

Matsui (seperti dikutip Perper dan Cornog, 2011) mengatakan bahwa dunia *anime* yang berasal dari Jepang mulai dikenal di *United States* ketika *Akira*, *Ghost in the Shell* dan *Sailor Moon* diperkenalkan pada tahun 1990-an. Anime merambah ke berbagai negara dalam bentuk budaya yang berkembang pesat baik itu penggemar, pengaruh terhadap masyarakat dan pemasaran dunia.

Menurut Perper dan Cornog (2011), *style* yang dipakai dalam *anime* adalah *stylized* yang memperlihatkan pandangan lain dalam dunia animasi. Dalam anime, terdapat banyak unsur yang belum ada di dunia animasi Barat, seperti konsep politik, sosial, emosional yang dikemas dalam animasi yang begitu detil dan kompleks (hlm. xvi).

Brenner (2007) mengatakan bahwa tokoh dengan *style manga* dan *anime* memiliki ciri khas tersendiri, biasanya dari model rambut, mata dan cara berpakaian. Berbeda dengan *style* komik *superhero* barat yang menerapkan *realistic style* dan penuh dengan detil, *style manga* dan *anime* berubah-ubah jenis sesuai perkembangan jaman (hlm. 40). Mereka memiliki tokoh yang lebih

bervariasi, simpel dan berwarna-warni. Jenis mata dalam *anime* juga diadaptasi dari mata besar yang tidak natural milik Betty Boop atau Mickey Mouse dan dimodifikasi sedemikian rupa hingga menjadi ciri khasnya sekarang (hlm. 41-42). Jenis bentuk badan di *anime* juga mempengaruhi ciri khas hingga tema animasi, bila melihat tokoh gemuk tak menarik dan terlihat tak berguna atau tokoh pahlawan dengan alis tebal dan senyum lebar, berarti itu adalah *anime* untuk penonton laki-laki. Sedangkan kalau melihat tokoh perempuan atau laki-laki berparas cantik dan *good looking*, berarti mereka ada di *anime* untuk penonton perempuan (hlm. 44).

2.3. Tokoh dan Perancangan Tokoh dalam Film Animasi

Tukan (2007) menyatakan bahwa penggunaan kata karakter dapat disebut juga sebagai tokoh. Seorang individu yang mengalami suatu kejadian atau peristiwa dalam cerita tertentu adalah arti dari kata tokoh (hlm. 14). Menurut Aminudin (2002), tokoh adalah sosok penting yang mengembangkan peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa atau kejadian tersebut dapat berperan penting dalam menjalin cerita hingga akhir (hlm. 79).

Musburger (2017) membagi jenis-jenis tokoh seperti berikut:

- 1. Protagonis, yaitu tokoh utama yang berperan penting dalam pengembangan cerita, merupakan tokoh yang sentral.
- 2. Antagonis, yaitu tokoh yang menentang dan menghalangi tokoh utama dalam mencapai tujuannya.

3. Figuran atau pemeran pembantu, yaitu tokoh yang keberadaannya hanya sebagai pendamping tokoh utama atau pelengkap dalam cerita.

Maestri (2006) menyatakan bahwa melakukan proses desain berhubungan dengan membuat pilihan, baik itu pilihan artistik atau teknik yang digunakan. Hal ini berarti untuk merancang tokoh, kita perlu mengetahui kepribadian tiap tokoh lalu memikirkan cara bagaimana menuangkannya ke bentuk visual. Ketika melakukan perancangan, kita harus menentukan bagaimana menentukan bentuk, warna, tekstur, pakaian dan unsur lain agar tokoh yang dibuat sesuai dengan kepribadiannya. Tokoh dengan desain yang bagus dan terstruktur dapat memudahkan animator untuk membuat segalanya bergerak sesuai keinginan. Karya animasi dapat dibilang bagus apabila memiliki desain tokoh yang bagus juga. Merancang tokoh dapat membuat kepribadian dan sosok mereka tergambarkan lewat layar dan penonton akan tahu tentang karakteristik mereka (hlm. 3).

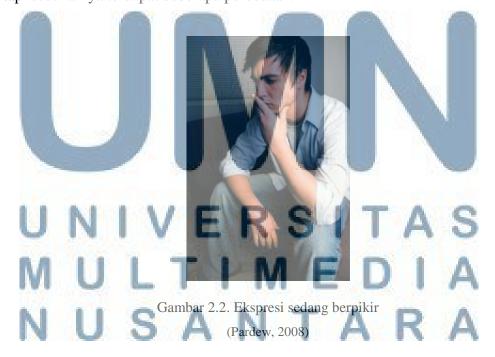
2.3.1. Ekspresi Emosi dalam Perancangan Tokoh Film Animasi

Dalam perancangan tokoh untuk sebuah animasi, dibutuhkan pendalaman rancangan ekspresi untuk membantu menggambarkan peran dan kepribadian tokoh tersebut. Penggambaran ekspresi yang baik dapat membangun hubungan antar tokoh dengan penonton secara emosional dan cerita yang disampaikan menjadi menarik serta tidak membosankan (Jackson, 2012). Berikut adalah enam emosi dasar manusia yang disampaikan oleh Granberg (2009); yaitu bahagia, sedih, marah, takut, terkejut dan jijik.



Gambar 2.1. Ekspresi emosi dasar pada manusia (www.researchgate.net)

Menurut Pardew (2008), ada cara yang baik untuk mempelajari bagaimana menggambarkan perbedaan emosi tokoh. Terlihat adanya perbedaan pada ekspresi emosi tokoh dapat digambarkan lewat hal-hal kecil seperti arah gerak alis dan bentuk mulut. Sebagai contoh, ekspresi emosi dua orang di bawah terlihat sama tapi sebenarnya terdapat beberapa perbedaan.





Gambar 2.3. Ekspresi sedang berpikir (Pardew, 2008)

Pardew (2008) menjelaskan bahwa gambar 2.2. dengan gambar 2.3. memiliki kesamaan yaitu mereka dalam posisi duduk dan satu atau kedua tangan menyentuh wajah. Kedua orang di atas berada di tempat yang berbeda namun sama-sama terlihat bingung dan tidak senang. Si pemain bola terlihat sedang marah sedangkan pria lain terlihat lebih mawas diri. Keduanya memang sama-sama terlihat marah, tapi kemarahan pria berkemeja seperti beban pikiran yang ada di dalam, sedangkan pria pemain bola kemarahannya seperti tertuju pada pihak di luar pikirannya. Bila digambarkan, si pemain bola akan mengeluarkan kemarahannya langsung ke sumber penyebabnya, sedangkan si pria berkemeja lebih memilih memendam kemarahannya karena sumber penyebabnya ada di dalam pikirannya sendiri. Semua itu terlihat dari posisi tangan dan ekspresi, terutama pada mata yang ditunjukkan kedua pria tersebut.

Pada ekspresi mata mereka, terlihat perbedaan yang akan menentukan tindakan mereka selanjutnya. Mata si pemain bola terbuka lebar dan melihat lurus ke depan, seperti sudah mengincar objek untuk melampiaskan kemarahannya. Sedangkan mata si pria berkemeja setengah tertutup dan tidak terfokus pada hal

tertentu. Perbedaan-perbedaan kecil seperti ini dapat menjadi contoh bagaimana perubahan gestur dan ekspresi dapat mengubah suasana dalam tokoh (Pardew, 2008).

2.3.2. Three Dimensional Character dalam Film Animasi

Egri (1946) menjelaskan bahwa kita harus memiliki tokoh yang benar-benar terlihat hidup secara tiga unsur dimensi, yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi untuk menghasilkan sebuah cerita yang baik. Tanpa menitikberatkan tokoh dalam cerita, terkadang cerita itu sendiri terlihat seperti ada yang kurang. Contoh karya yang menitikberatkan salah satu unsur tiga dimensi adalah cerita-cerita karangan William Shakespeare. Karya-karya tulisan beliau menerapkan dimensi psikologi yang mempengaruhi sebagian besar tulisannya. Menurut Egri, tokoh yang baik harus memiliki unsur sifat secara tiga dimensional yaitu:

1. Dimensi Fisiologis

Unsur dimensi ini membahas tentang penampilan luar yang dapat terlihat dengan mata telanjang atau ciri-ciri fisik bersifat ragawi. Contoh unsur dalam dimensi ini adalah ciri khas wajah, ciri-ciri tubuh, jenis kelamin dan usia. Dalam bukunya, Egri lebih menjelaskan tentang unsur utama dimensi fisiologis tokoh yaitu; usia, jenis kelamin, tinggi dan berat badan, penampilan (menarik, gemuk, kurus, bersih atau kotor), postur tubuh, warna rambut; mata dan kulit, ciri-ciri kepala; wajah dan anggota tubuh, serta penyakit yang diderita.

10



Gambar 2.4. Tokoh yang memperlihatkan perbedaan dimensi fisiologis
(Russell dan Carl dari *Up*)
(http://www.pixar.wikia.com

2. Dimensi Sosiologis

Dimensi Sosiologis dapat diartikan sebagai kondisi dan ciri-ciri kehidupan sosial sebuah tokoh yang biasanya berpengaruh pada jalannya cerita. Umumnya, terdapat beberapa unsur dalam dimensi ini yaitu pandangan hidup, kehidupan pribadi, status sosial dan pendidikan. Menurut Egri, terdapat beberapa unsur utama yang harus ada dalam dimensi sosiologis yaitu; kelas sosial, kehidupan dan status dalam keluarga, ras dan kebangsaan, serta hobi.



Gambar 2.5. Tokoh yang memperlihatkan perbedaan dimensi sosiologis

(Prince Charming dan Cinderella dari *Cinderella*)

(http://www.disney.wikia.com)

3. Dimensi Psikologis

Dimensi Psikologis merupakan kondisi jiwa atau rohani suatu tokoh. Dimensi ini tidak dapat dilihat langsung, namun dirasakan oleh tokoh itu sendiri. Dimensi ini umumnya terdiri dari intelegensi, temperamen, moralitas dan mentalitas. Lebih lanjut Egri menjelaskan mengenai unsur-unsur utama dalam dimensi psikologis yaitu; ambisi individual, tingkatan frustasi dan kekecewaan, temperamen (santai, pesimis, optimis atau mudah tersinggung), *extrovert; introvert* atau *ambivert*, serta kemampuan diri (bahasa atau bakat).



Gambar 2.6. Tokoh yang memperlihatkan perbedaan dimensi psikologis

(Joy dan Sadness dari *Inside Out*)

(http://www.disney.wikia.com)

2.3.3. Visualisasi Tokoh; Bentuk Tubuh, Proporsi dan Gestur

Tillman (2012) mengatakan bahwa bentuk adalah salah satu unsur penting dalam perancangan sebuah tokoh. Dengan melihat bentuk tokoh, kita dapat mendugaduga bagaimana cerita di balik tokoh tersebut. Mungkin sebagian orang memikirkan bentuk-bentuk umum seperti lingkaran, persegi atau segitiga yang tidak masuk akal bila menggambarkan cerita di balik tokoh berbentuk seperti itu. Namun bentuk yang dimaksud di sini adalah komponen-komponen yang membentuk suatu tokoh dari ujung kepala hingga ujung kaki. Seperti contohnya gambar di bawah ini:



Seperti yang terlihat, terdapat beberapa komponen seperti kostum baja, pelindung kepala dan senjata yang membentuk tokoh tersebut secara keseluruhan. Komponen dari tokoh tersebut menggambarkan tiga unsur dalam cerita, yaitu tema yang diangkat, lokasi cerita dan tokoh seperti apa dia. Secara menduga-duga, tema cerita di balik tokoh ini adalah aksi, fantasi atau *sci-fi*, memiliki lokasi di masa depan dan dia bisa jadi antagonis atau protagonis, tergantung pada pengembangan tokohnya (hlm. 6).



Fairrington (2009) memberikan contoh lain, yaitu penggambaran tokoh animasi seperti bapak-bapak penyiar berita atau *salesman* ini. Tokoh jenis ini biasanya sering ada dalam berbagai animasi. Pada umumnya, tokoh ini memiliki suara yang besar, kadang menjengkelkan dan hampir tiap orang dapat membedakan tokoh seperti ini. Tokoh ini memiliki bentuk tubuh yang cenderung besar di bagian atasnya, memberikan kesan kalau dia memiliki kekuatan. Bentuk wajahnya juga berperan untuk memberikan kesan pembohong dan haus kekuasaan, terutama mata dan caranya tersenyum. Komponen yang terlihat seperti cara berpakaian dan barang yang ia bawa juga dapat menggambarkan kepribadiannya yang cenderung buruk (hlm. 137).

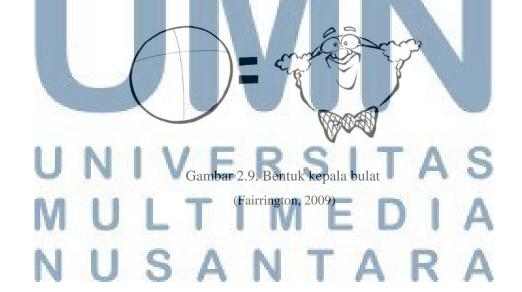
MULTIMEDIA

2.3.3.1. Bentuk Tubuh

Menurut Fairrington (2009), setiap tokoh yang diciptakan mempunyai bagian tubuh yang menjadi titik perhatian pertama bagi tiap orang yang melihatnya. Hal pertama yang menjadi pusat perhatian adalah wajah tokoh. Hal ini berarti keseluruhan dari bentuk kepala menjadi pusat perhatian pertama, mulai dari rambut, bentuk kepala dan bentuk wajah. Bagian-bagian itu membawa kesan tersendiri dari tokoh bagi orang yang pertama kali melihatnya (hlm. 83).

1. Bentuk Kepala Bulat

Biasanya, bentuk kepala bulat diterapkan pada tokoh dengan tubuh yang kecil, seperti tokoh anak-anak. Contoh tokoh yang memiliki bentuk kepala yang bulat adalah Charlie Brown, Mickey Mouse dan Powerpuff Girls. Bentuk kepala bulat identik dengan tokoh anak-anak, berarti jenis kepribadiannya juga berkaitan dengan tipe-tipe tokoh anak dalam kartun atau animasi. Selain anak-anak, bentuk kepala bulat juga identik dengan tokoh yang gemuk (hlm. 84).



2. Bentuk Kepala Oval

Tokoh dengan bentuk kepala oval biasanya memiliki karakteristik yang konyol atau tipe kutu buku. Contoh dari tokoh dengan bentuk kepala oval adalah Goofy. Semakin lebar bentuk oval dari kepalanya, semakin berat pula kesan dari tokoh tersebut (hlm. 85).



(Fairrington, 2009)

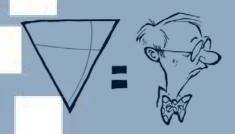
3. Bentuk Kepala Kotak

Bentuk kepala yang kotak identik dengan tokoh dengan bentuk badan besar, berotot dan terkesan sangat kuat. Biasanya tokoh dengan kepala yang kotak memiliki area leher yang lebar (hlm. 85).



4. Bentuk Kepala Segitiga

Hampir sama seperti tokoh dengan bentuk kepala kotak, tokoh dengan kepala bentuk segitiga memiliki area leher yang lebar. Selain itu, tokoh yang identik adalah tipe kutu buku, kakek tua atau tokoh yang kurus. Sebenarnya hal ini hanya bentuk spesifiknya saja, bentuk-bentuk kepala dapat dimodifikasi pada berbagai jenis tokoh yang ada (hlm. 86).



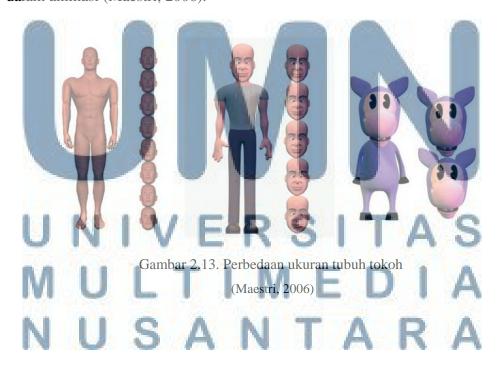
Gambar 2.12. Bentuk kepala segitiga (Fairrington, 2009)

Ketika pertama kali membuat sketsa atau desain tubuh tokoh, setiap pilihan dan unsur yang dipakai pasti menentukan bagaimana tokoh tersebut terbentuk nantinya. Kita bisa menciptakan animasi berkualitas dan informasi tentang tokoh dengan menentukan desain yang khas dan kreatif. Contohnya, tokoh dengan leher yang lebar, kekar, bertato dan berbadan besar tidak mungkin menjadi tokoh yang tempatnya selalu di gereja. Penonton pasti akan mengenalinya sebagai tokoh yang tangguh, terutama apabila digambarkan sedang duduk di motor Harley-Davidson. Rata-rata tokoh dalam komik atau kartun klasik memiliki bentuk tubuh pendek dan kecil, dengan kepala yang besar seperti karikatur. Menggambar tubuh tokoh kartun klasik biasanya dimulai dengan bentuk umum lingkaran atau oval sebagai pondasi. Bentuk ini dipakai sebagian besar untuk

tubuh tokoh kartun anak-anak, karena dalam dunia nyata, mereka memiliki ukuran kepala yang lebih besar dari tubuhnya (Fairrington, 2009).

2.3.3.2. Proporsi Tubuh

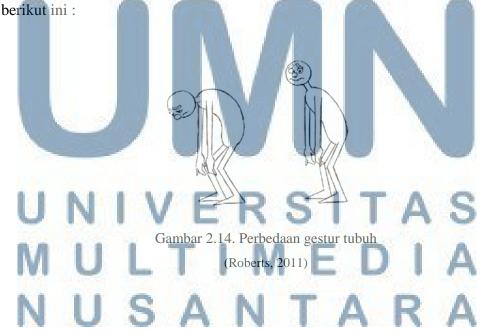
Terdapat unsur penting dalam menentukan proporsi tubuh sebuah tokoh, yaitu rasio dari kepala hingga ujung kaki. Rata-rata ukuran orang dewasa adalah tujuh sampai delapan kepala, jauh berbeda dengan balita yang mungkin hanya punya dua sampai tiga kepala. Jika ada tokoh yang terlihat lebih tinggi dari rata-rata, biasanya tokoh itu adalah tipe yang lentur, anggun atau kuat seperti model atau pahlawan super. Tipe tokoh dengan model *stylized* bisa memiliki kepala yang lebih besar dari tubuhnya. Biasanya tokoh dengan ukuran kepala yang tidak normal ini tujuannya untuk menggambarkan *mood* dan kepribadian. Kepala yang besar juga memudahkan penonton untuk membaca karakteristik dan emosi tokoh dalam animasi (Maestri, 2006).



2.3.3.3. Gestur Tubuh

Menurut Roberts (2011), ketika melakukan animasi pada sebuah tokoh, hal pertama yang harus dipikirkan adalah gestur tubuh yang sesuai dengan adegan atau *mood* adegan. Ketika kita bisa menggambarkan apa yang tokoh pikirkan lewat gestur tubuh, berarti kita sudah membuat penyampaian animasi menjadi lebih kuat. Banyak referensi ekspresi wajah dan gestur tubuh dari orang-orang yang kita temui setiap hari. Mempelajari sekaligus menerapkannya dalam animasi menjadi suatu metode latihan yang baik demi mencapai karya animasi dengan gerakan tubuh yang sempurna (hlm. 280).

Setiap hari kita selalu memberikan reaksi pada berbagai hal, seperti komunikasi dengan orang lain, masalah dalam situasi tertentu, suara atau bau dan lain-lain yang memberikan dampak gestur tubuh berbeda-beda. Contoh perbedaan maksud dari sebuah tokoh lewat gestur tubuh sehari-hari adalah dari gambar



Pada tokoh yang sepenuhnya menunduk, terlihat bahwa dia benar-benar sedang sedih, depresi, tidak punya semangat hidup dan saat itu tidak ada keinginan untuk bangkit atau menyampaikan sesuatu. Bentuk tubuh yang melengkung ke bawah yang cukup ekstrem dan ekspresi wajah menandakan semua penggambaran situasi tokoh tersebut. Lain dengan tokoh yang terlihat sedih namun sedikit mendongak dan melihat ke arah di depannya. Tokoh itu terlihat ingin menyampaikan sesuatu dan ada keinginan untuk bangkit dari kesedihan yang ia alami (hlm. 281).

2.4. Simbol, Arti dan Psikologi Warna

Bleicher (2011) menyatakan bahwa warna-warna ada di sekitar kita karena kemampuan otak yang bersinkronisasi dengan mata. Keberadaan warna merupakan unsur terpenting dalam sebuah karya seni dan desain karena mampu menciptakan suasana hati yang berubah-ubah serta pergerakan emosi penonton secara langsung. Persepsi, psikologi dan visualisasi terhadap karya dapat dipengaruhi lewat warna-warna yang dipilih sesuai dengan adegan atau tema sebuah karya.

Dalam kehidupan sehari-hari, kita menganggap warna sebagai simbol untuk menyatakan suatu benda atau hal apapun. Contohnya, botol wine itu berwarna hijau, tomat itu merah, salju itu putih dan sulfur itu kuning. Secara tidak sadar, warna menjadi hal-yang penting untuk menandakan suatu benda sebagai ciri untuk mengenalinya (Agoston, 2013).

Berdasarkan apa yang disampaikan Cerrato (2012), ada beberapa warna umum beserta arti dan simbol yang biasanya ada di kehidupan sehari-hari:

- 1. Merah : Merah berhubungan dengan kegembiraan, cinta, nafsu, kekuatan, passion, kecepatan, bahaya dan perang.
- 2. Merah muda : Merah muda berarti lembut, manis, feminim, romantis, menenangkan dan identik dengan perempuan.
- 3. Kuning : Kuning adalah warna dari sinar mentari dan menggambarkan kehangatan, kesenangan, sorak-sorai, canda tawa dan enerjik.
- 4. Oranye : Oranye adalah kombinasi antara merah yang enerjik dan kuning yang menggembirakan. Oranye menggambarkan kehangatan, kegembiraan, semangat, kreativitas dan pesona.
- 5. Hijau : Hijau adalah simbol dari alam. Hijau berarti alami, kesegaran, keamanan, pertumbuhan, kelimpahan dan kekayaan.
- 6. Biru : Biru identik dengan langit dan laut. Biru juga menggambarkan suhu yang dingin, kedamaian, ketenangan kepercayaan, andalan dan kebijaksanaan.
- 7. Putih : Putih berkaitan dengan kesucian, kebersihan, masa muda, keringanan dan kepercayaan. Putih juga identik dengan dunia kedokteran dan produk-produk *high-tech*.

NUSANTARA

- 8. Hitam : Hitam memiliki arti kecanggihan, elegan, godaan dan misterius.

 Hitam juga menggambarkan kejahatan, kematian, kesedihan dan formalitas.
- 9. Abu-abu: Abu-abu identik dengan hal-hal yang netral, klasik, tidak mencolok, tidak berenergi dan tidak menarik. Abu-abu juga melambangkan kesepian, kebosanan dan kedewasaan.
- 10. Coklat : Coklat menggambarkan hal yang stabil, kekuatan, alam sekitar, kesederhanaan, pekerja keras dan kehangatan.

Syoufa (n.d) melakukan penelitian mengenai pemilihan warna untuk ruangan berupa data kuisioner yang disebar ke beberapa responden dengan tipe yang sama. Para responden memiliki rumah dengan penerapan konsep saat proses pembangunan. Data-data hasil penelitian berikut dijelaskan berdasarkan ciri khas warna, jenis warna, ruang dan penerapannya terhadap psikologi manusia:



Tabel 2.1. Warna dengan kesan dan efek psikologi pada manusia (Syoufa, n.d)

	100							
0 0	Respo U Pengguna an Warna			Kompos Jenis isi		Karakter Dan Kesan	Efek	
		T h n	1	2 >	Warna	Warna	Warna	Psikologis
	Wanit a	35		7	Analog	Warna Lembu t (krem)	Suasana sejuk, menena ngkan dan menghila ngkan stress	Tenang, nyaman dan santai
2	Wanit a	>3 5			Analog	Warna Lembu t (biru, ungu dan hijau)	Suasana sejuk, menena ngkan dan menghila ngkan stress	Tenang, santai, nyaman, hangat dan akrab
3	Laki- lahi	25 - 35			Analog	Wama natural dan segar (coklat	Akrab, hangat , Menghila ngkan stress, membuat suasana cerah dan lebih hidup	tenang dan nyaman
4	Wanit a	35	7		Monokro matik	Wama segar (hijau)	Menghila ngkan stress, membuat suasana cerah dan lebih hidup	Segar, memba ngki tkan semang at, tep a ng
5	wanita	>3 5		ľ	Comple mentary	Wama segar (kunin g muda, dan pink)	Memban gkitkan semariga t, membuat lebih hidup dan cerah	Bersemang at
J	Wanit a	>3 5	V	E	Monokro matik R S	Warna segar (krem)	Suasana sejuk, menghila nghkan stress	S
M	Wanit	25 - 35	7		Monokro matik	Warna segar (orang e dan terakot a)	Memban gkitan semanga t membuat lebih	Bersemang at,tenang, santal dan nyamah
N		1		4	IV.	1 /	cerah	LA

Tabel 2.2. Warna dengan kesan dan efek psikologi pada manusia (Syoufa, n.d)

	4		_	711					No.
8	Laki- laki	>3		7		Analog	Warna segar (biru)	Memban gkitan semanga t, membuat lebih cerah	Bersemang at dan bebas
9	Wanit a	A3 5				Analog	Warna natural (krem dan putih)	Mencipta kan suasana sejuk dan menghila ngkan stress, lebih luas dan bersih	Tenang, nyaman dan santai
0	Wanit a	25			7	Analog	Warna Lembu t (hijau)	Mencipta kan suasana sejuk dan menghila ngkan stress	Tenang, santai dan nyaman
1	Wahit	×3 5	1		7	Polikrom atik	Wama Lembu t (Biru, muda)	Mencipta kari suasana sejuk dan menghila ngkan stress, menimbu lkan keakraba n	Tenang, tentram, nyaman dan beba s
1	Wanit a	>3			N	Comple mentary	Warna segar (hijau, orang e)	Memban gkitkan semanga t dan lebih hidup	Bersemang at
1 3	Wanit a Wanit	25 - 35	Ц	7	7	Comple mentary Polikrom	Warna natural (krem/ coklat muda) Warna	Manimbu Ikari keakiraba n dan hangat Mencipta	Nyaman, santai dan tentram Tenang,
		5				atik D	lembut dan segar (hijau tosca)	kan suasana sejuk dan menghila ngkan stress, menimbu lkan	santai, nyaman, segar dan semangat
\s\f	Laki- laki	25 35	٧			Comple mentary	Warna Segar (kunin	keakraba n dan hangat Mencipta kan suasana	Tenang, santai, nyaman
N	U	S	027	A		N	kecapi	sejuk, menena ngkan dan menghila ngkan stress	A

2.5. Diferensiasi Ras pada Manusia

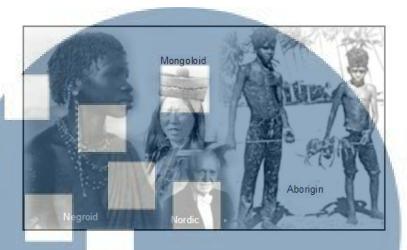
Menurut Waluya (2007), pemahaman akan ras memiliki banyak pengertian, tergantung pada situasi dan kondisi tertentu. Secara umum, ras adalah golongan tertentu berdasarkan ciri-ciri biologis yang dimiliki manusia. Kroeber (1948) (seperti dikutip Waluya, 2007) membuat klasifikasi serta hubungan antar ras di dunia:

1. Ras Mongoloid (Asia)

Ras Mongoloid dengan rumpun Asia memiliki ciri-ciri fisik seperti warna kulit kuning pucat, putih lobak, kuning langsat atau sawo matang. Ukuran tubuh sedang, rambut hitam lurus, bentuk muka lonjong, oval atau bulat dan mata cenderung sipit. Warna mata yang dimiliki rata-rata hitam hingga kecoklatan. Ras ini biasanya terdapat di daerah Asia Tenggara, Asia Utara, Asia Tengah dan Asia Timur.

2. Ras Kaukasoid (Nordik)

Ras Kaukasoid dengan rumpun Nordik memiliki ciri-ciri fisik seperti ukuran tubuh tinggi, rambut pirang sampai keemasan, mata biru, bentuk muka oval atau lonjong. Ras ini biasanya terdapat di daerah Eropa Utara sekirar Laut Baltik.



Gambar 2.15. Diferensiasi ras pada manusia
(Maryati dan Suryawati, 2001)

2.6. Kondisi Tuna Rungu Pada Manusia

Tuna rungu adalah seseorang yang memiliki kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan karena tidak berfungsinya satu atau seluruh indera pendengaran. Perilaku dan gerak-gerik penderita tuna rungu berbeda dengan orang lain karena mereka tidak pernah mendengar atau mempergunakan panca indera telinga dan mulut. Oleh sebab itu bersosialisasi adalah hal yang sulit karena mereka tidak terlalu paham dengan apa yang dikatakan dan dimaksud oleh orang lain. Ciri-ciri umum pengidap tuna rungu yang sering ditemui adalah kurang memperhatikan orang lain yang sedang berbicara di depan umum seperti guru, selalu memiringkan kepalanya untuk berusaha mengganti posisi telinga terhadap sumber bunyi, menolak untuk berpartisipasi dalam organisasi atau pembicaraan kecil serta mengalami hambatan dalam perkembangan bahasa dan bicara (Al Muchtar, 2007).

NUSANTARA

Menurut Gregori, Sheldon dan Bishop (1995), bagi orang-orang yang terlahir sebagai seorang tuna rungu, keinginan untuk mengerti kalau mereka berbeda dengan yang lain adalah suatu perasaan kehilangan dan kelemahan. Namun mereka selalu mensyukuri apapun keadaannya karena banyak yang mendukung dan mengerti kekurangan mereka. Sebagai tuna rungu, mereka memiliki bahasanya sendiri dan bahasa itu yang selalu mereka banggakan. Walaupun mereka cacat, ciri khas yang dimiliki selalu membuat tuna rungu menjadi sosok yang spesial dan tidak lebih rendah dari orang normal. Kepribadian mereka juga beragam, berikut adalah hasil interview tentang kepribadian anak-anak menderita cacat pendengaran bersumber dari orangtuanya:

Tabel 2.3. Hasil interview orangtua tentang kepribadian anak tuna rungu (Gregory, Sheldon dan Bishop, 1995)

Table 8.1. The personality of the young deaf people as described by their parents

a .	Yes		Varies	No		
	Number	%	Number	%	Number	%
Calm	35	43	15	18	32	39
Anxious	29	35	11	13	42	51
Easily bored	43	52	4	5	35	43
Affectionate	51	62	10	12	21	27
Generally happy	51	62	23	28	8	10
Bad tempered	26	32	11	13	45	55
Aggressive	14	17	4	5	64	78

2.7. Ciri Fisik dan Gestur Anjing Pembroke Welsh Corgi

Pembroke Welsh Corgi adalah jenis anjing mirip herder namun dengan postur tubuh yang kecil dan pendek. Mereka memiliki ukuran kaki yang pendek sehingga tubuhnya hampir menyentuh tanah. Pembroke Welsh Corgi juga terlihat unik dan

lucu karena ukuran telinganya tampak terlalu besar dibandingkan tubuhnya. Anjing jenis ini diperkenalkan sejak abad ke-19 di daerah South Wales, Inggris. Mereka memiliki beberapa jenis warna dan semuanya hampir selalu ada campuran warna putih, seperti coklat kekuningan, merah kekuningan, *brindle*, hitam dan *tricolor* (Budiana, 2008).



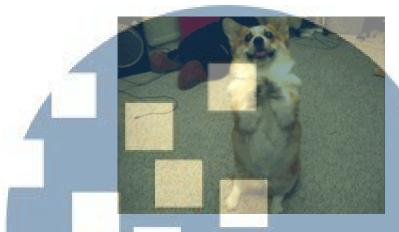
Gambar 2.16. *Pembroke Welsh Corgi* (Budiana, 2008)

Menurut Gagne (2016), anjing jenis *Pembroke Welsh Corgi* memiliki perbedaan dengan jenis *Cardigan Welsh Corgi. Cardigan* memiliki ekor sedangkan *Pembroke* tidak, hal ini yang menjadikan anjing jenis *Pembroke* semakin menggemaskan. Selain memiliki ukuran tubuh yang tergolong pendek walaupun mereka sudah tua, mereka juga memiliki dua lapis bulu. Lapisan bulu paling dalam pendek-pendek dan tebal, sedangkan bulu lapisan luar lebih panjang dan kasar. *Pembroke Welsh Corgi* memiliki kepribadian yang kuat sebagai jenis anjing berukuran kecil. Mereka begitu percaya diri, pintar, lincah, waspada dan sangat mencintai keluarganya. Oleh karena itu *Pembroke Welsh Corgi* sangat

cocok untuk dijadikan hewan peliharaan dan sering kali dijadikan penggiring ternak domba atau lembu.

Rata-rata segala jenis anjing memiliki kebiasaan yang dapat kita pelajari arti dan maksudnya, termasuk jenis *Pembroke Welsh Corgi*. Menggonggong adalah kebiasaan yang dilakukan oleh setiap anjing. Gonggongan anjing dapat memberikan pertanda tertentu seperti adanya bahaya, namun terkadang mereka melakukannya tanpa alasan yang jelas. Misalnya, adanya bunyi tertentu, anjing langsung menyalak tak henti-henti. Kemudian kebiasaan menggigit mainan seperti boneka elastis atau bola, berguna untuk mengalihkan kebiasaan menggigit. Anjing juga suka menabrakkan tubuhnya ke manusia untuk menarik perhatian (Budiana, 2008).





Gambar 2.18. Kebiasaan anjing untuk menarik perhatian dengan berpose atau menabrakkan tubuhnya

(http://www.media2.giphy.com)

Pembroke Welsh Corgi memiliki tinggi 25 sampai 30 cm dengan berat hingga 14 kg. Anjing jenis ini harus menjalani diet anjing yang masuk akal dan berolahraga secara teratur agar dapat hidup lama. Pemilik tidak boleh memberi mereka makan terlalu banyak karena akan mudah *overweight* (Gagne, 2016).

