BAB II. WANITA SENSUAL DAN VISUALISASI KARAKTER

II.1.1 Definisi Wanita

Wanita adalah salah satu mahluk ciptaan yang maha kuasa. Mereka diciptakan dengan tujuan untuk melengkapi dan saling melengkapi antar sesama manusia. Seperti yang di jelaskan dalam salah satu ayat al quran surat: Ar Rum ayat 21: Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah Dia menciptakan untukmu isteri-isteri dari jenismu sendiri, supaya kamu cenderung dan merasa tenteram kepadanya, dan dijadikan-Nya diantaramu rasa kasih dan sayang. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda – tanda bagi kaum yang berfikir.

Maksudnya adalah bahwa wanita diciptakan untuk mendamaikan kaum pria. Dengan kehadiran wanita kaum pria bisa lebih tentram, nyaman, damai, dan sebagainya. Dan wanitapun digunakan sebagai sebuah karya seni visual maupun verbal agar bisa menarik banyak perhatian kaum pria. Walaupun demikian wanita yang dianggap sensual memiliki nilai lebih dan bisaa digunakan dalam berbagai macam kebutuhan entah itu kebutuhan sebuah seni, atau sebuah kebutuhan dalam penjualan sebuah produk.

II.1.2 Definisi wanita sensual

Secara kasat mata tubuh wanita memiliki keistimewaan tersendiri dan sangat berbeda dari tubuh pria. Namun dalam pencarian keistimewaan ini ditemukan beberapa bagian tubuh wanita atau pria yang bisa dianggap dapat menarik perhatian satu sama lain. Pada umumnya bagiaan bagian yang di anggap istimewa bagi wanita adalah rambut, wajah, dada, paha, pantat, mata, bibir, dan masih banyak lagi tentu itu semua tergantung dari mana anda melihat dan itu yang menurut anda adalah bagian yang “sensual”. Semua itu dijelaskan oleh: Desmond Morris (2004): *understand this will help to clarify many of the features of the female anatomy that we meet as we travel from head to toe. it does not explain everything, because there have, in addition, been many highly specialized evolutionary developments in female anatomy, particularly in sexual and reproductive features, that make a woman's body such a highly evolved and wonderfully refined organism.* Maksud

dari pernyataan diatas adalah Desmond ingin menjelaskan bahwa wanita itu diciptakan dengan keindahannya masing – masing. Dan gagasan ini sejalan dengan beberapa hal yang menyangkut dengan penciptaan sebuah karya yang menggunakan model manusia terutama wanita sebagai dasar karyanya. Menurut sebagian pendapat ahli wanita memiliki keunikan tersendiri dan bisa dijadikan salah satu daya tarik dalam berbagai hal. Daya tarik yang di maksud adalah sebagai pemikat atau sebagai penarik perhatian baik dalam seni visual maupun dalam hal ekonomi.

Wanita yang memiliki kelebihan dalam hal – hal pemuas mata kaum pria bisaanya dijadikan sebuah kelebihan dan keuntungan bagi kalangan pebisnis terutama dalam bidang iklan dan hiburan. Tidak sedikit dari masyarakat yang terlalu sering melihat produk – produk iklan baik dari usuran dapur hingga urusan kendaraan yang dipenuhi oleh model – model wanita yang berbadan seksi. Ini semua ada dalam kajian dunia bisnis yang menggunakan cara pendekatan secara emosional pada masyarakat dimana cara ini diharapkan mampu menarik minat pasar untuk menghassilkan keuntungan yang besar bagi para pebisnis. Tentu dalam penerapa unsur – unsur wanita ini dilakukan bukan pada dunia nyata saja contoh terdekat adalah dalam dunia permainan baik video *game* maupun yang bukan video *game*.

II.2 Teori Karakter Desain

Menurut Calr G. Jung (1964): fakta psikologis bahwa seniman selalu berperan sebagai alat dan juru bicara bagi ruh zaman. Karyanya hanya bisa dipahami sebagaian dalam konteks psikologi personalnya. Disadari atau tidak, seniman memberi wujud pada nilai – nilai dan sifat yang berkembang pada zamannya, yang juga turut membentuk kepribadianya. Maksudnya adalah sebuah karya harus memiliki tujuan karena itu adalah roh bagi sebuah karya entah itu akan berdampak besar atau hanya sebagai pendukung. Dari penjelasan sebelumnya pekerjaan seniman dan desainer itu tidak terlalu berbeda mereka sama – sama menyampaikan sesuatu pada karya mereka. Walau perbedaan di antara keduanya hanya pada sebuah apa yang terlihat namun dengan roh yang diberikan pada sebuah karya inilah yang menjadikan pekerjaan mereka menjadi sebuah tindakan atau pengingat pada sebuah

kejadian atau keadaan. Pekerjaan ini bisa saja dilakukan oleh semua orang namun hanya sedikit orang yang benar – benar bisa menghadirkan sebuah keajaiban dalam setiap karyanya. Pendesain karakter dalam permainan video *game* adalah salah satu pekerjaan yang memakan waktu dan ketelitian yang sangat ketat. Bukan karena agar sebuah permainan video *game* menjadi lebih baik atau dapat terjual dengan hasil yang bagus tetapi pekerjaan pendesain karakter juga perlu mementingkan bahwa karakter yang dibawa kedalam permainan ini bisa berinteraksi dengan para pemain permainan video *game*. Ada beberpa teori dasar tentang penciptaan karakter dalam permainan video *game*. Menurut Tracy Fullerton (2008) Para pencipta karakter permainan video *game* diharuskan memahami 4 pertanyaan yaitu:

a. *What does the character want?*

Maksud dari pertanyaan diatas adalah apa saja yang sebuah karakter butuhkan dalam permainan video *game*. Bila disebutkan apa saja yang dibutuhkan oleh sebuah karakter permainan adalah;

- keinginan sebuah karakter untuk dimengerti oleh para pemain.
- Keinginan agar karakter permainan bisa dimainkan dan bisa memberi sebuah pengalaman tersendiri bagi para pemain.
- Kepuasan pemain dalam menjalakan atau menggunakan karakter permainan video *game*
- Kejelasan sebuah karakter permainan dalam sebuah permainan video *game* baik sebagai karakter utama atau karakter pembantu

Beberapa poin yang di jelaskan diatas adalah bentuk kerangka paling dasar dalam menciptakan sebuah karakter permainan video *game*. Sekaligus sebagai konsep bagaimana sebuah permainan ini bisa menjadi sebuah permainan yang bisa sangat bagus di mainkan oleh para penikmat permainan video *game*.

b. *What does the character need?*

Maksud dari pertanyaan diatas adalah pendesain karakter harus bisa memberikan apa yang karakter sebuah pemainan butuhkan. Bila disebukan apa saja kebutuhan sebuah karakter dalam permainan video *game* antara lain:

- visual yang menarik perhatian dan yang sesuai dengan jenis permainannya.

- Konsep dasar dari apa, mengapa, kapan, dan dimana karakter sebuah pemainan dibutuhkan.
- Kesinambungan antara alur cerita dan karakter permainan.
- Jalur permainan yang mendukung karakter permainan menjadi lebih menarik.
- Kelengkapan sebuah karakter seperti kekuatan, senjata, kemampuan khusus, dan lain sebagainya agar karakter merasa dibutuhkan oleh para pemain

Penjelasan diatas adalah bagian ke 2 dari pondasi penciptaan sebuah karakter permainan video *game*. Para pendesain karakter yang sudah mencapai tahapan ini harus sudah bisa memberikan sebuah arti dari karakter yang mereka ciptakan. Tentu ada tahapan lain yang harus dilalui oleh para pendesain karakter untuk menciptakan sebuah karakter yang baik dan bagus dalam permainan video *game*

c. *What does audience/player hope?*

Pertanyaan diatas adalah apa saja yang diharapkan dari para pemain atau penikmat permainan video *game*. Rata – rata para pemain permainan video *game* berharap bahwa permainan yang mereka mainkan memiliki sebuah keunikan, kenyamanan, keterikatan, ketertarikan, dan pengalaman menarik bila bersama karakter atau permainan tertentu.

d. *What does audience/player fear?*

Pertanyaan diatasadalah apa saja yang ditakutkan oleh para pemain ketika pemain berinteraksi dengan karakter sebuah permainan video *game*. Pada umumnya pemain takut akan hal – hal diluar kebisaaan karakter tersebut seperti rupa karakter yang tidak sesuai dengan desainnya, karakter tidak merespon setiap perintah yang pemain berikan, dan lain sebagainya. Jelas tahapan ini adalah tahapan uji coba karakter sebelum karakter permainan ini di keluarkan dan di publikasikan kepada masyaraka. Ini adalah dasar para pencipta karakter yang benar – benar harus di mengerti agar karakter yang diciptakan mampu mendukng permainan yang akan di hadirkan kepada para pemain. Tentu dengan ketelitian yang tinggi pula karakter dalam sebuah permainan bisa dimainkan oleh para pemain dan semoga tidak menyebabkan para pemain kecewa dengan permainan yang dibuat.

Begitu pula yang dilakukan oleh para pencipta karakter utama dan pendukung karakter. DreadOut menggunakan dasar – dasar yang telah dijelaskan di atas dan mampu menghadirkan karakter yang menjadi pusat perhatian bagi para pemain.
Dalam beberapa studi penciptaan sebuah permainan baik itu video *game* maupun bukan diperlukan juga sebuah pemahaman inti cerita, alur kejadian, tujuan utama permainan, dan skenario cerita yang bercabang ini semua adalah bahan pelengkap dalam sebuah permainan agar karakter yang dihadirkan bisa menjadi sebuah kesatuan yang tepat dan dapat menjadi pemicu permainan ini menjadi bagus.

II.3 Teori Visual

Kata visual sering kita dengar dan menjadi sebuah kata yang digunakan dalam melihat sebuah objek atau gambar. Visual sendiri memiliki artian adalah segala sesuatu yang bisa di lihat oleh indra mata baik itu sebuah benda mati bahkan benda hidup. Teori tersebut diperkuat oleh penyataan oleh Hernowo seorang pakar yang menyatakan "visual adalah tindakan melihat apa saja yang ada di sekitar manusia". Dalam penggunaan visual terutama pada seni visual beberapa beberapa hal dasar bisaanya dilakukan oleh desainer untuk menarik perhatian masyarakat baik itu menggunakan unsur warna, unsur tulisan, unsur bentuk, unsur ukuran, dan unsur jarak terlebih lagi pada beberapa karya seni visual terkadang pendesain menggunakan unsur manusia dalam karyanya termaksud wanita. Wanita sebagai unsur seni visual ini memang memiliki maksud dan tujuan tertentu baik sebagai penarik masyarakat maupun sebagai objek utama dari sebuah seni visual. Sebanarnya ada beberapa teori terkait dengan visual namun pada umumnya teori gestalt yang bisaanya digunakan. Teori gestalt adalah cara manusia menerima sensai visual yang memiliki hubungan, pola, kemiripan, dan bagian bagian kecil yang bisa menjadi sebuah kesatuan objek dan teori ini dikembangkan oleh Kurt Koffa, Max Wertheimer, dan Wolfgang Kohler.

II.4 Kualitatif dan Deskriptif Kualitatif

Kualitatif adalah salah satu metode penelitian yang menggunakan analisa terhadap objek yang di teliti menurut J.R. Raco (2018). Perspektif subjek biasanya lebih ditekankan dalam metode ini dan menggunakan beberapa teori pendukung yang dimaksudkan untuk mencari fakta yang sesuai dengan kenyataan. Sementara deskriptif kualitatif adalaha salah satu metode penelitian yang hampir sama dengan kualitatif namun memiliki tujuan untuk mengungkap kejadian, fakta, fenomena, keadaan, dan variabel yang terjadi selama penelitian. Metode ini digunakan agar data hasil penelitian bisa diuraikan dengan kejadian yang sesungguhnya. Maksud dari kejadian yang sesungguhnya adalah menggunakan perbangingan antara objek yang di teliti dengan objek yang hampir sama dalam kehidupan nyata.

Menurut Amalia (2014) seperti dikutip pada tulisan blog bahwa penelitian deskriptif adalah salah satu penelitian yang menggambarkan objek penelitian sesuai dengan apa adanya. Penelitian ini disebut juga sebagai penlitian tanpa ekperimen dimana pada prosesnya peneliti tidak mengendalikan atau merubah variable. Dengan menggunakan metode deskriptif penelitian ini bisa digunakan dalam menguji hipotesis, hubungan antara variable, dan mengembangkan beberapa teori yang sudah dipatenkan secara umum. Penelitian deskriptif bisaanya menggunakan pengumpulan data dengan cara mengetes pertanyan penelitian atau hipotesis yang berkaitan dengan objek yang diteliti. Dengan tujuan untuk menggambarkan secara sistematis fakta, karakteristik objek, dan subjek agar lebih tepat dengan aslinya. Penelitian deskriptif banyak dipakai oleh peneliti karena dua alsan yaitu alasan pertama karena mudah untuk mengamati data dan objek secara empiris, alasan kedua adalah memudahkan penelitian dalam mencari variasi permasalahan dari objek yang diteliti. Alasan inilah yang digunakan oleh para peneliti agar bisa dengan cepat mendapatkan data – data yang dibutuhkan dalam proses penelitian. Namun penelitian deskriptif ini bisa saja digunakan dalam penelitian yang lebih rumit lagi seperti pada penelitian yang membutuhkan keakuratan penelitian dalam menggambarkan beberapa hal – hal yang terjadi dan yang sedang fenomenal. Penenelitian deskriptif juga dapat dikembangkan ke arah penenelitian naturalis yang menggunakan kasus yang spesifik malalui penelitian setting alami

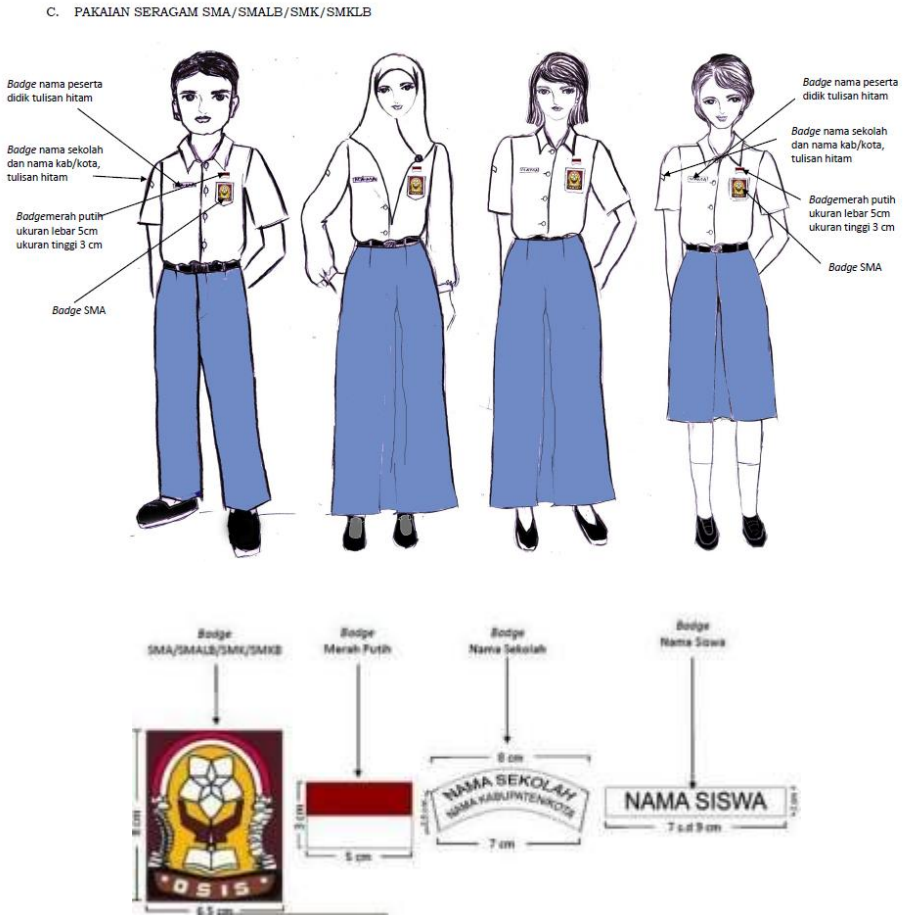
fenomenologis dan dilaporkan secara lebih mendalam. Adapun beberapa jenis penelitian deskriptif yaitu:

- Penelitian laporamn diri dimana seluruh data yang dikumpulkan adalah hasil dari penelitian secara langsung dari hasil observasi.
- Studi perkembangan dimana penelitian ini dilakukan dalam mencari data – data tingkah laku dari objek penelitian.
- Studi kelanjutan adalah hasil respon dari studi sebelumnya dimana peneliti melakukan evaluasi secara luar dan dalam dari objek yang diteliti.

Penelitian deskriptif yang baik sebenarnya memiliki proses yang sama seperti penelitian kuantitatif lainnya. Disamping itu, penelitian ini juga memerlukan tindakan yang teliti pada setiap komponennya agar dapat menggambarkan subjek atau objek yang diteliti mendekati aslinya. Sebagai contoh, tujuan harus diuraikan secara jelas, permasalahan yang diteliti signifikan, variabel penelitian dapat diukur, teknik sampling harus ditentukan secara teliti, dan hubungan atau komparasi yang tepat perlu dilaukan untuk mendapatkan gambaran objek atau subjek yang diteliti secara lengkap dan benar.

II.5 Aturan Berpakaian Siswi SMA Indonesia

Pakaian seragam sekolah adalah salah satu kelengkapan peserta didik dalam jenjang masa belajar selama 12 tahun awal dan pakaian seragam sekolah ini menggunaan peraturan khusus dimana hanya dinas Pendidikaan setempat yang bisa mengeluarkan peraturandan pakaian seragam sekolah nasional Indonesia telah ditentukan sesuai dengan peraturan Permendikbub No.45/2014 dan ketentuan Pakaian Seragam Nasional untuk peserta didik siswi SMA diatur sebagai berikut:



Gambar II.1 ketentuan seragam SMA Indonesia

Sumber: Permendikbud (diakses 10/07/2018)

2. Pakaian Seragam Peserta Didik Putri:

- kemeja putih, lengan pendek, memakai satu saku di sebelah kiri;
- rok abu-abu dengan lipit hadap pada tengah muka, ritsluiting di tengah belakang, saku dalam bagian sisi rok, di pinggang disediakan tali gesper untuk tempat ikat pinggang, panjang rok 5 cm di bawah lutut; atau rok abu-abu panjang sampai mata kaki, dengan lipit hadap pada tengah muka, ritsluiting di tengah belakang, saku dalam pada bagian sisi rok, di pinggang disediakan tali gesper untuk ikat pinggang;
- ikat pinggang ukuran lebar 3 cm warna hitam;
- kaos kaki putih minimal 10 cm di atas mata kaki;
- sepatu hitam.

3. Pakaian Seragam Sekolah Khas Muslimah

- kemeja putih, lengan panjang sampai pergelangan tangan, memakai satu saku di sebelah kiri;
- jilbab putih;
- rok abu-abu panjang sampai mata kaki, dengan lipit hadap pada tengah muka, ritsluiting di tengah belakang, saku dalam pada bagian sisi rok, di pinggang disediakan tali gesper untuk ikat pinggang;
- ikat pinggang ukuran lebar 3 cm, warna hitam;
- kaos kaki putih minimal 10 cm di atas mata kaki;
- sepatu hitam.

4. Atribut

- *Badge* OSIS dijahitkan pada saku kemeja;
- *Badge* merah putih dijahitkan pada atas saku kemeja;
- *Badge* nama peserta didik dijahitkan pada kemeja bagian dada sebelah kanan;
- *Badge* nama sekolah dan nama kabupaten/kota dijahitkan pada lengan kemeja sebelah kanan.

II.6 Makna dan Arti Bentuk Tubuh

Menurut Harun Nurosid (2015) seperti dikutip dari tulisan blognya bahwa Kretschmer dan Socrates pernah mengatakan bahwa manusia memiliki bentuk tubuh dan artian dari kepribadian mereka Socrates pun pernah berkata “kenalilah dirimu sendiri” dan dari situlah awal para peneliti mulai menggolongkan manusia berdasarkan bentuk tubuh dan kepribadian secara khusus. Bentuk tubuh manusia pada umumnya memiliki kesamaan dan itulah yang menjadikkan manusia satu dengan lainya tidak terlalu berbeda. Namun dimata para ahli dan para psikolog bentuk tubuh manusia bisa diartikan menjadi salah satu sifat atau kepribadian seseorang. Bentuk pemaknaan dalam bentuk tubuh manusia biasanya meliputi berbagai macam hal yang berhubungan dengan kepribadian, sifat – sifat dasar, prilaku hidup dan kebiasaan baik maupun buruk seseorang.