



### **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.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Animasi

Animasi merupakan hasil proyeksi dari sekumpulan gambar yang telah disusun secara teratur, menghasilkan ilusi seolah gambar tersebut memiliki pergerakan. Menurut Williams (2012), ilusi ini timbul karena adanya '*the persistence of vision*' sebuah konsep yang telah dicetuskan oleh Peter Mark Roget pada tahun 1824. Ketertarikan manusia terhadap animasi pun rupanya sudah melekat erat sejak zaman purba. Terbukti dalam sejarah, peninggalan oleh manusia purba yaitu dengan adanya banyak gambar kaki pada gambar hewan di dalam gua untuk menunjukkan sebuah pergerakan. Tak berhenti sampai disini, kecenderungan manusia yang tertarik terhadap gerakan, berkembang seiring dengan berjalannya waktu, menghasilkan gerakan yang lebih dinamis, seolah gambar tersebut memiliki jiwa sendiri, berinteraksi dan beraktivitas seperti manusia pada umumnya.

Dilanjutkan oleh Jones dan Oliff (2007), beragam teknik animasi kini sudah digunakan untuk menghasilkan animasi 2D, 3D, stop-motion, maupun penggabungan terhadap kedua atau ketiga teknik tersebut. Namun, animasi 2D yang fokus pada teknik *hand-drawn* memiliki keunggulannya tersendiri. White (2009, hlm. xxii), mengatakan masih banyak studio animasi yang menjadikan teknik animasi 2D sebagai syarat dasar yang harus dikuasai para animator. Hal ini

dikarenakan terdapat sebuah fleksibilitas pada animasi 2D yang belum tentu bisa dicapai dalam animasi 3D.

## **2.2. Tokoh**

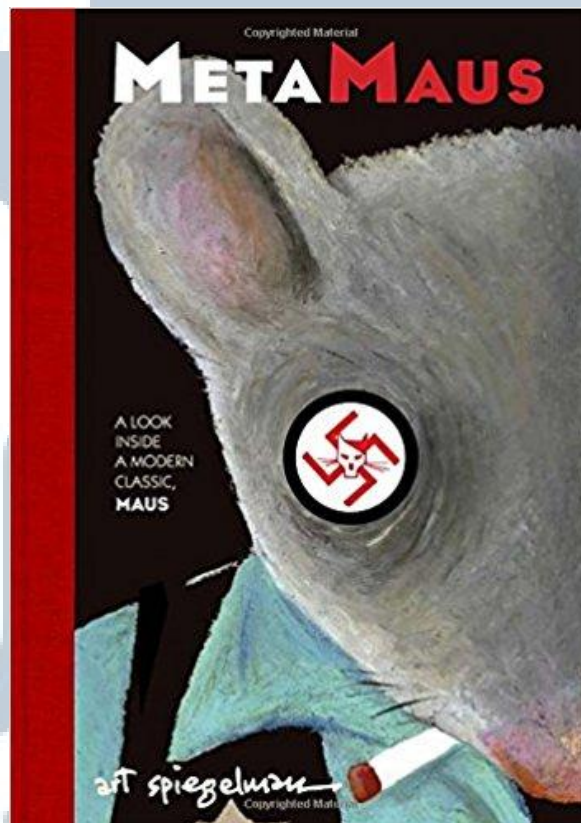
Berdasarkan Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008), karakter merupakan tokoh utama dalam cerita, karakter memperjelas siapakah yang menjadi fokus dalam cerita dan berdasarkan perspektif siapakah cerita diungkapkan. Sebuah karakter memiliki kaitan erat dengan *Goals* (tujuan) dan *Conflict* (masalah). *Goals* merupakan tujuan utama cerita diungkapkan yang merupakan benda fisik yang diinginkan tokoh utama yaitu, sang putri, harta karun, cinta, hormat, dan masih banyak lagi. Dalam perjalanan meraih tujuan tersebut pasti terdapat sebuah *conflict* yang menghalangi perjalanan tokoh utama, permasalahan ini dapat terjadi antara satu karakter dengan karakter yang lain, dengan lingkungan, dan dirinya sendiri.

## **2.3. Anthropomorphism**

*Anthropomorphism* adalah suatu tindakan yang menghubungkan ciri fisik atau karakteristik manusia dengan objek yang bukan manusia baik hidup maupun mati (Jardim, 2013). Dilanjutkan kembali oleh Jardim (2013), *anthropomorphism* sering diterapkan dalam beragam media visual seperti mitos, kartun, dan iklan yang menggunakan hewan sebagai representasi dari inti pesan cerita untuk disampaikan kepada penonton. Melihat potensi tersebut, *anthropomorphism* dianggap sebagai teknik bercerita yang sangat baik dalam menyampaikan cerita yang bersifat subversif, seperti yang dijelaskan Jardim dalam Wells, dengan

menghubungkan karakteristik manusia dan hewan, seorang *storyteller* dapat menyinggung atau menyampaikan suara mengenai hal tabu seperti politik, ras, dan agama. Hal ini dikarenakan kuatnya potensi hewan sebagai metafora untuk merepresentasikan perihal tabu tersebut (hlm. 9-10).

Salah satu contoh *antrophomorphism* dapat dilihat pada karya Spiegelman yaitu *MetaMaus* (2011), untuk menggambarkan kejadian mengerikan dari *Holocaust* yang dialami oleh ayahnya menggunakan metafora visual dari kucing dan tikus.



Gambar 2.1. Komik *MetaMaus*.

(<https://www.amazon.com/MetaMaus-Inside-Modern-Classic-DVD-R/dp/037542394X>)

Tokoh binatang pun sebagai tokoh satir untuk orang dewasa atau hewan konyol untuk anak-anak seringkali digunakan dalam media animasi, namun

perancangan tokoh dengan teknik anthropomorphic membutuhkan pemahaman yang dalam agar karakteristik dari tokoh dapat dipahami oleh penonton karena tokoh anthropomorphic yang baik hanya mengambil sedikit dari karakteristik manusia. Teknik perancangan tokoh ini dapat dilihat pada tokoh Mickey Mouse dan Minnie Mouse yang dibedakan berdasarkan perilaku pria dan wanita. Tokoh dengan gender pria, cenderung dekat dengan karakteristik maskulin, bersuara keras, agresif, dan lihai sementara untuk tokoh dengan gender wanita, biasanya memiliki karakteristik feminim yang cenderung memiliki gerak gemulai, pasif, dan ceroboh. Tidak sampai disitu, Disney menambahkan beberapa tanda pada desain tokoh Minnie yaitu fitur busana dan wajah dengan rok manis, sepatu hak tinggi, berkelopak mata, dan memiliki bulu mata lentik untuk menambah kesan feminim pada Minnie.



Gambar 2.2. Tokoh Mickey Mouse dan Minnie Mouse.

([http://www.adammcdaniel.com/art\\_disneyWTS.htm](http://www.adammcdaniel.com/art_disneyWTS.htm))

## 2.4. Desain Tokoh

Bancroft (2016), desain karakter adalah proses pembentukan visual karakter yang merupakan hasil manifestasi fisik dari sebuah cerita, dapat berwujud manusia atau yang menyerupai manusia. Dalam merancang desain karakter, merupakan sebuah kewajiban untuk melakukan penelitian seputar elemen visual, baik dari anatomi, kostum, ekspresi atau gaya gambar yang tepat untuk menciptakan suatu karakter dalam menyampaikan pesan cerita kepada penonton.

Ditekankan kembali oleh Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008), karakter yang bagus merupakan karakter yang tepat dengan ceritanya, mampu mencerminkan sikap dan perilaku untuk meraih perhatian penonton. Hal ini mempermudah komunikasi karakter terhadap penonton dalam cerita, menciptakan karakter yang kuat untuk diingat penonton.

### 2.4.1. *Three Dimensional Character*

Diungkapkan oleh Egri (1960), seluruh objek yang berada di muka bumi memiliki sisi tiga dimensi baik benda mati maupun hidup, yang terdiri dari *depth*, *height*, dan *weight*. Tak terkecuali manusia, namun sisi tiga dimensi dari manusia sedikit berbeda, yaitu terdiri dari aspek fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Hal ini disebut dengan istilah *Three Dimensional Character*, berdasarkan ketiga aspek inilah seorang *filmmaker* mampu mengobservasi dan mendefinisikan sosok seorang manusia serta tokoh yang ingin dibentuk dalam suatu cerita (hlm. 32-35). Berikut penulis akan menjabarkan aspek *three dimensional character* secara berurutan:



## **1.) Aspek Fisiologi**

Fisiologi merupakan aspek pertama dalam observasi, karena fisik merupakan hal yang paling mudah untuk mendefinisikan seseorang. Fisik yang dimiliki seseorang dapat membuat suatu individu menjadi toleran, peduli, bijak, sombong, bahkan egois. Pada kenyataannya, fisik mampu mempengaruhi pola pikir suatu individu karena hampir seluruh manusia di bumi memikirkan tampak luar atau fisik mereka. Sebut saja seorang yang telah mengalami sindrom manusia kerdil, seumur hidupnya tak akan mampu memiliki tinggi manusia pada umumnya, seseorang ini kemungkinan akan diledek atau bahkan dikasihani karena penampilan fisiknya tersebut. Hal ini dapat mempengaruhi pola pikirnya sebagai manusia kerdil, ia mungkin bisa menghargai sesuatu lebih dari orang yang lahir dengan normal atau mungkin mengutuk dunia karena ketidakadilan yang terjadi padanya.

## **2.) Aspek Sosiologi**

Sosiologi berada dalam urutan kedua, karena hal ini berkaitan dengan interaksi individu baik dengan lingkungan maupun sesamanya. Perihal sosiologi pun tidak semudah itu untuk dijadikan subjek observasi, karena sosiologi lebih mengarah terhadap pembentukan kepribadian tokoh dan ini dipengaruhi oleh banyak hal oleh teman, guru, orang tua, rekan kerja, massa, dan sebagainya. Oleh karena itu, diperlukan pertanyaan-pertanyaan serta latar belakang yang detail seperti, siapa orangtuanya, buku favorit,

baju favorit, makanan favorit, bagaimana teman-teman mempengaruhinya, dan masih banyak lagi. Secara singkat, sebutlah seorang yang berasal dari daerah yang merantau ke kota tentu akan memberikan reaksi yang berbeda saat mereka melihat anak-anak dari kota besar, melalui reaksi tersebut, ada dasar aspek sosilogi, begitu pula sebaliknya.

### **3.) Aspek Psikologi**

Psikologi merupakan aspek terakhir yang merupakan hasil kombinasi dari dua aspek awal, menimbulkan pengaruh terhadap perilaku, tingkat emosi, level depresi, stress, ambisi, dan sebagainya. Psikologi merupakan keadaan mental seseorang, kembali pada pembahasan fisik, seorang manusia kerdil mulai bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya, keluarga, teman, guru. Seperti yang telah disebutkan tadi, fisik adalah hal utama yang paling mudah dilihat dan menjadikan perihal utama dalam masalah pula, menjadi seorang manusia kerdil yang tak pada umumnya ketika bertemu dengan orang yang nampak normal akan memberikan reaksi beragam, ada yang menerimanya, ada yang mengejek, ada pula yang mengasihani. Efek dari fisik dan interaksi ini melahirkan sebuah kondisi mental psikologis tentang reaksi sesungguhnya individu terhadap kedua hal yang telah dialaminya terdahulu, entah hal itu menjadi motivasi ataupun trauma.



### 2.4.2. *Shape and Personality*

Ekstrom (2013), mengatakan pemahaman terhadap bentuk merupakan salah satu unsur penting dalam proses perancangan tokoh. Bentuk merupakan bahasa visual paling dasar untuk berkomunikasi. Reaksi manusia terhadap bentuk lahir berdasarkan sistem indera terhadap objek di lingkungan sekitar, seperti munculnya perasaan tajam saat melihat objek bersudut dan perasaan aman terhadap objek yang memiliki permukaan halus. Berdasarkan reaksi alami tersebut, bentuk digunakan sebagai perwakilan kepribadian suatu tokoh. Bentuk dasar tersebut adalah:

#### 1.) **Lingkaran**

Lingkaran identik dengan simbol harmoni. Tokoh dengan bentuk dasar lingkaran sering diartikan sebagai tokoh yang ramah atau dianggap sebagai teman. Kecenderungan terhadap lingkaran ini sering diterapkan dalam tokoh protagonis. Kepribadian ini muncul karena lingkaran tidak bersudut tajam dan memiliki permukaan halus.



Gambar 2.3. Tokoh protagonis dalam game *Mario*.

(<https://itunes.apple.com/us/app/super-mario-run-stickers/id1152842283?mt=8>)

## 2.) Persegi

Persegi terbentuk dari susunan garis vertikal dan horizontal, melambangkan visual yang stabil, kuat, dan percaya diri. Tokoh dengan bentuk dasar ini, memberikan rasa aman dan dapat dipercaya tapi bisa juga digambarkan sebagai tokoh yang ceroboh. Persegi biasanya diterapkan sebagai *superhero* atau tokoh yang secara fisik bertubuh besar.



Gambar 2.4. Tokoh dalam film animasi *Wreck-It Ralph*.  
([http://wreckitralph.wikia.com/wiki/Wreck-It\\_Ralph\\_\(character\)](http://wreckitralph.wikia.com/wiki/Wreck-It_Ralph_(character)))

## 3.) Segitiga

Perbedaan kontras antara segitiga dan lingkaran menjadikan kedua bentuk ini bertentangan. Tokoh antagonis sering diterapkan dengan bentuk segitiga, hal ini dikarenakan sudut tajam yang dimiliki segitiga ikonik dengan sesuatu yang agresif dan nampak tidak stabil.



Gambar 2.5. Tokoh antagonis dalam game *Professor Layton*.  
([http://layton.wikia.com/wiki/Don\\_Paolo](http://layton.wikia.com/wiki/Don_Paolo))

## 2.5. Warna

Menurut Blazer (2016), penggunaan warna mampu memberikan sebuah efek dan kesan yang berbeda bagi suatu situasi serta kondisi tertentu. Warna merupakan unsur penting yang tidak boleh ditinggalkan dalam proses pembuatan cerita. Kelebihan dari warna, tentu bermacam-macam, ia mampu menggambarkan secara tersirat sebuah emosi, ekspresi, tujuan, situasi, dan kondisi psikologis seseorang atau sesuatu. Ditambahkan oleh Olesen (2016), warna merupakan salah satu sarana komunikasi yang mampu mempengaruhi dan mewakili emosi seseorang. Hal ini menunjukkan betapa warna sangat mempengaruhi kehidupan manusia sehari-hari. Berikut beberapa daftar warna yang diambil dan artinya secara psikologis yaitu:

### 1.) **Hitam**

Warna hitam memiliki arti yang kuat dan mewakili kekuasaan. Namun hitam cenderung memiliki makna negatif dan diasosiasikan dengan sesuatu yang bersifat jahat bahkan kematian.

### 2.) **Putih**

Warna putih merupakan simbol dari kebaikan. Warnanya yang cenderung terang dan bersih membuatnya identik dengan kesucian serta kepolosan.

### 3.) **Abu-Abu**

Warna abu-abu merupakan hasil transisi dari hitam dan putih, melambangkan akan sesuatu yang seolah tidak memiliki emosi. Keberadaan warna ini menghasilkan suatu gambaran akan kesedihan, rasa bosan, dan melankolis.

#### 2.5.1. **Kesan dalam Warna**

Dituturkan oleh Bellantoni (2005, hlm. xxi-xxii), semua berawal mula dengan sebuah eksperimen kecil terhadap warna yang dilakukannya dengan mahasiswanya terdahulu di *New York*. Eksperimen ini dimulai dengan warna merah di mana mahasiswa diwajibkan untuk membawa sesuatu yang merah, namun tidak ada satupun mahasiswa yang membawa sesuatu bernuansa "merah". Pada hari eksperimen ini terbentuklah sebuah hal yang tidak disangka, bahwa dominan warna merah pada hari itu mempengaruhi keseluruhan emosi dalam satu kelas, orang-orang menjadi agresif, mereka berbicara lebih keras dan berdebat.

Eksperimen kemudian dilanjutkan dengan warna selanjutnya yaitu, Biru. Sesuatu yang berbanding terbalik pun nampak jelas, suasana kelas menjadi lebih tenang dan para mahasiswa nampak lebih malas seolah tenggelam dalam warna biru itu sendiri. Melalui eksperimen ini, pandangan akan warna pun berubah, hal ini membuka wawasan terhadap warna dan dampaknya. Menjelaskan bahwa suatu warna tidaklah terbatas pada namanya saja, namun mewakili pula indra penciuman, perasa, dan pengecap. Sebuah contoh kecil yaitu, buah stroberi merupakan buah berwarna merah namun tidak memiliki sebuah rasa yang merah. Tidak hanya itu, warna dalam lingkungan dapat mempengaruhi keputusan, pikiran, dan emosi baik dalam keadaan tenang, semangat ataupun marah. Berikut 6 warna dasar yang menjadi bahasan penulis:

### 1.) Merah

Warna mempengaruhi secara psikologi, seperti eksperimen yang telah dilakukan oleh Bellantoni, merah mampu memacu *adrenaline* sehingga membuat seseorang atau suasana menjadi lebih agresif. Merah melambangkan kekuatan, nafsu, tekanan, marah, dan romantis. Karena itulah, merah seolah memberi ilusi sesuatu yang menyerang dan kesan untuk bergerak cepat, seperti dalam beberapa film, mobil merah selalu nampak bergerak lebih cepat dari lainnya. Dalam film *Sea of Love*, warna jaket merah yang digunakan tokoh Helen memperkuat definisi Helen sebagai karakter wanita yang kuat, *sexy* dan independen.



Gambar 2.6. Film *Sea of Love*.

(<http://www.imdb.com/title/tt0098273/mediaviewer/rm937432320>)

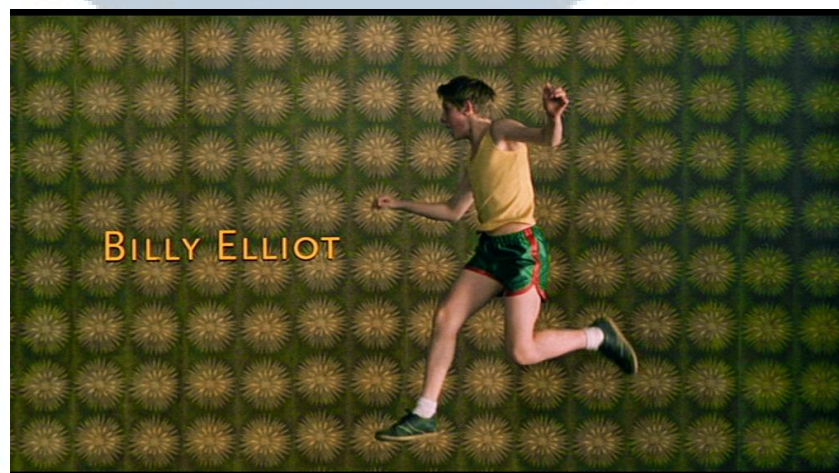
## 2.) Kuning

Warna kuning memiliki sebuah kekuatan visual yang agresif dan perumpaan dari sesuatu yang melawan. Oleh karena itu, kuning sering digunakan sebagai warna dari tanda peringatan. Hal ini disebabkan karena kuning telah menyerap dalam alam bawah sadar kita sebagai tanda sebuah peringatan, seolah warna ini akan datang kepada kita. Bahkan pada alam pun beberapa hewan beracun memiliki warnna-warna cerah, seperti kuning, sebagai tanda bahaya. Kuning juga disebut dengan warna yang *obsessive*, serta identik dengan matahari yang merupakan sumber kehidupan. Seperti yang dikutip Bellantoni dari sebuah artikel majalah *Woman* tahun 1990, "*People in doldrums believe yellow is light and sunny and will cheer them up. But yellow creates anxiety and makes you more stressed out. In yellow presence, you'll be more apt to lose your temper.*".



Dibalik itu, warna kuning sebenarnya warna yang mampu beradaptasi dengan beragam situasi. Kuncinya adalah dengan bermain dengan tingkat *saturation* warna tersebut, seperti kuning yang cerah menunjukkan sesuatu yang elegan, kuning pastel menandakan sebuah kepolosan, dan kuning keemasan mampu menghasilkan sesuatu yang tenang dan hangat.

Penerapan warna kuning dapat dilihat pada pembukaan film *Billy Elliot* dimana keseluruhan visual kuning pada *background* dan kaos memberikan definisi kuat mengenai karakter yang berani dan riang dari Billy. Kuning tersebut juga mewakili obsesi Billy terhadap kecintaannya untuk menari.



Gambar 2.7. Film *Billy Elliot*.

(<http://www.stonesoferasmus.com/2010/08/billy-elliott-anatomy-of-scene-can-take.html>)

### 3.) **Biru**

Biru merupakan warna paling dingin dalam spektrum warna. Makna dalam warna ini pun bermacam-macam, dengan tingkat saturasi yang rendah

sedikit keabu-abuan, mewakili tak berdaya, malas, dingin, kesedihan, dan pengungkapan penyesalan. Hal ini terjadi ketika seorang *coach* sepakbola yaitu Knutne Rockne, mengecat ruang *locker* lawan dengan warna biru dan timnya dengan warna merah, semenjak itu Rockne selalu meraih kemenangan berlanjut. Namun, dengan tingkat saturasi yang tinggi, cerah dan sedikit campuran dengan hijau, biru identik pula dengan makna loyalitas, kepercayaan, interaksi yang terbuka, ekstotisme, sensual, dan intelek tinggi. Penerapannya dapat dilihat pada film *Tootsie* dimana warna biru melambangkan ketidakberdayaan dari tokoh Michael Dorsey, seorang aktor pengangguran dan tidak dapat mendapatkan pekerjaan yang terjebak antara karir dengan cinta.



Gambar 2.8. Film *Tootsie*.

(<https://wondersinthedark.wordpress.com/2012/10/24/43-tootsie-1982/>)

#### 4.) **Jingga**

Oranye merupakan sebuah warna yang hangat, menyampaikan sebuah kesan baik, ramah, sopan, dan bersahabat. Warna ini memiliki makna yang berbanding terbalik dengan warna-warna sebelumnya. Dalam penerapan

cahaya, seperti warna orange ke-emasan pada matahari terbenam atau sebagai pencahayaan interior, secara psikis dapat meningkatkan indra perasa sehingga timbul emosi yang lebih hangat, rileks, dan romantis.

Dominasi warna jingga romantis dapat dilihat dalam film *Bull Durham* yang befokus pada tokoh Annie dengan karakteristik cerdas, hangat, dan perhatian. Hampir seluruh hal tentang Annie dikaitkan dengan warna jingga sebagaimana warna ini merespon emosi romantis pada Annie.



Gambar 2.9. Film *Bull Durham*.

(<http://sportsrip2.blogspot.co.id/2017/06/bull-durham-at-29-true-hollywood-story.html>)

## 5.) Hijau

Hijau merupakan perumpamaan dari dua hal yang berbanding terbalik.

Pada satu sisi, hijau memberikan ekspresi tentang kehidupan dan kesehatan. Namun disisi lainnya, hijau juga digunakan sebagai tanda akan

racun, tercemar, keraguan, dan bahaya. Contoh singkat dalam lingkungan sekitar yaitu, adanya warna hijau pada sayuran dan tumbuh-tumbuhan pada alam dan hijau jamur pada daging yang sudah membusuk. Walaupun merupakan simbol dari kehidupan, hijau lebih sering digunakan sebagai wujud tanda bahaya seperti penggunaan warna hijau pada monster, kuman, dan racun.

Penerapan warna hijau yang terkenal ada pada animasi pertama Disney dalam *Snow White and the Seven Dwarfs*. Hal ini disadari oleh seluruh animator dengan cepat sebagaimana warna hijau mendominasi makna dari rasa iri dan dengki Sang Ratu terhadap Snow White.



Gambar 2.10. Film animasi *Snow White and the Seven Dwarfs*.  
(<http://www.vassarbushmills.com/?m=201205>)



## 6.) Ungu

Ungu lebih berkaitan dengan sesuatu non-fisik, memberikan kesan fantasi, ilusi, paranormal, dan magis. Tidak hanya itu, ungu juga menandakan suatu transformasi. Transformasi yang dimaksud ini seringkali diterapkan dalam film, umumnya seseorang atau sesuatu yang berkaitan dengan warna ungu akan mengalami kematian. Seperti pada film *Gladiator*, nampak Marcus Aurelius yang mengenakan jubah berwarna ungu saat menghancurkan musuhnya. Dalam hal ini, Marcus dianggap sebagai dewa kematian itu sendiri dan tewas dibunuh karena perebutan tahta oleh anaknya, Commodus. Namun, bukan berarti ungu berarti kematian, hanya saja biasanya apabila warna ungu telah muncul, hal itu merupakan tanda bahwa seseorang akan meninggal atau hilang. Ungu sendiri sering digunakan sebagai perumpamaan mimpi dan ilusi.



Gambar. 2.11. Film *Gladiator*.  
(<https://thestorydepartment.com/structure-gladiator/>)

## 2.6. *Catcall*

Eastwood (2015), menjelaskan definisi dari *catcall* sebagai sebuah komunikasi yang terjadi dalam waktu singkat, baik dalam bentuk verbal maupun non-verbal dengan tendensi godaan seksual untuk memperoleh perhatian seseorang di tempat umum. Perhatian dari seseorang yang dimaksud tersebut mayoritas adalah wanita dan dilakukan oleh pria. Sebuah definisi tentang *catcall* yang hampir sama dituturkan oleh Rawson (1989), yaitu sebuah panggilan bersifat mengejek atau mencemooh yang sudah ada sejak sebelum tahun 1700. Terbentuknya istilah *catcall* pun rupanya memiliki cikal bakal yang menarik untuk ditelusuri.

Mengutip dari Rawson (1989), "*Words are weapons. Bones heal faster than psyches. And verbal attacks frequently serve not just in lieu of physical violence but as a prelude to it,*", menjelaskan bahwa kekuatan yang dihasilkan dari kata-kata tidak boleh dipandang sebelah mata, sebagaimana suatu kata mampu menjadi provokator dari konflik tertentu. Tidak ada kata yang sesungguhnya bermaksud kasar, namun seiring dengan berkembangnya zaman diikuti oleh banyaknya konflik sosial, menyebabkan munculnya pergeseran makna dari suatu kata. Unikny, pergeseran makna kata dan asosiasinya terhadap hewan serta pengaruhnya dalam kehidupan manusia sehari-hari sudah berlangsung sejak ratusan tahun lalu lamanya. Berikut beberapa pergeseran makna kata menjadi sorotan penulis:



### 1.) *Cat*

Pada abad ke-13, kata *cat* digunakan sebagai konotasi dari seorang manusia yang bebas. Kemudian di abad ke-14, penggunaan kata *cat* pun berubah menjadi makna yang negatif, menandakan seorang yang pendendam dan ditujukan pada wanita. Perubahan makna negatif dari *cat* berlanjut hingga abad ke-19, yang berubah lagi maknanya, mengarah pada kemaluan wanita dan digunakan dalam berbagai literatur.

### 2.) *Pussy*

Perubahan makna pada *pussy* ini diperoleh dari *cat*, yang mewakili sebagian dari wanita atau secara keseluruhan. Di abad ke-19, penggunaan *pussy* digunakan untuk menyapa kekasih wanita namun penggunaannya pun memiliki tendensi seksual saat digunakan dan kini menjadi kata yang tabu.

Ditambahkan oleh Green (2012), *pussy* sendiri berasal dari kata *poes* yang berarti kucing di Belanda pada abad ke-16. Disaat yang bersamaan, kata *poes* oleh para Afrikaans diartikan sebagai vagina menimbulkan peningkatan beragam asosiasi karakteristik kucing terhadap wanita.

### 3.) *Cock*

Hewan ini merupakan simbol yang kuat dari maskulinitas, merupakan makna dari kemaluan pria atau menggambarkan sifat suatu individu.

Burung yang dimaksud pun merupakan spesifik ayam jantan yang berkokok dan sudah digunakan selama 200 tahun lamanya.

#### 4.) *Chicken*

Di abad ke-14, kata ini juga mewakili makna dari seorang wanita muda yang menarik. Namun, penggunaan kata *chicken* dalam literatur yang kuat pada abad ke-17, menjadikannya makna dari seorang yang penakut dan lemah.

#### 5.) *Bird*

Penggunaan istilah pada *bird* yang berarti umpatan kasar atau perilaku menghina, muncul pada awal abad ke-19 sebagai ungkapan kekecewaan audiens terhadap performa aktor teater. Istilah ini lahir karena adanya asosiasi suara bising dari cuitan burung/unggas yang saling beradu suara.

### 2.6.1. *Catcall* sebagai *Sexual Harassment*

Fairchild dan Rudman (2008) mengatakan *sexual harassment* dan *stranger harassment* menjadi 2 kategori berbeda berdasarkan sifatnya. Menurutnya, *sexual harassment* merupakan tindak asusila yang biasa ditemukan dalam ruang lingkup kerja dan sekolah. Para pelakunya pun biasanya merupakan orang yang dikenal korban, bukan orang asing. Aksi asusila ini dibagi lagi dalam 3 komponen utama dari *sexual harassment* yaitu:

#### 1.) *Sexual Coersion*

Sebuah permintaan secara paksa untuk melakukan tindak asusila terhadap pelaku terkait dalam meraih atau mempertahankan sebuah jabatan atau posisi tertentu.

## 2.) *Gender Harassment*

Menurut WHO (2011), *gender* adalah tuntutan karakteristik fungsi sosial manusia seperti perilaku, pekerjaan, cara berpakaian, dan norma berdasarkan jenis kelamin. Karakteristik yang dimaksud ini berbeda-beda pada tiap masyarakat. Suatu individu yang tidak sesuai dengan karakteristik fungsi sosial tersebut akan menerima diskriminasi dan dikucilkan oleh masyarakat.

*Gender Harassment* sendiri merupakan sebuah tindak asusila yang menurunkan derajat salah satu pihak *gender*, contohnya membuat lelucon terhadap wanita sebagai objek seksual, dan sebagainya.

## 3.) *Unwanted Sexual Attention*

Tindak asusila ini biasanya mengarah pada satu individual saja. Sebuah perhatian seksual yang tidak diinginkan mencakup pengiriman pesan dengan konteks seksual, menyentuh, melirik, bahkan menguntit.

Sementara *stranger harassment*, didefinisikan sebagai suatu tindak asusila yang dilakukan oleh orang yang tidak dikenal korban namun tidak mengaitkan aktivitas fisik sama sekali. Aksi ini dapat dilakukan secara verbal ataupun non-verbal mencakup siulan, gerakan tubuh, lirikan, dan ucapan dengan tendensi seksual di tempat umum.

*Catcall* yang memaksakan *unwanted sexual attention* berdasarkan pendapat pelaku terhadap korban, membuatnya memenuhi kategori sebagai *sexual*

*harassment*. Namun, *catcall* dimasukkan dalam kategori *stranger harassment* melihat dari pelaku, lokasi kejadian, serta bagaimana *catcall* tidak melibatkan aktivitas fisik.

### **2.6.2. Konsekuensi dari *Stranger Harassment***

Macmillan menyadari bahwa wanita lebih sering mengalami *stranger harassment* dalam aktivitas sehari-hari, walaupun *sexual harassment* dan *stranger harassment* saling berhubungan satu sama lain, namun tindak asusila yang dilakukan oleh orang tidak dikenal rupanya lebih mempengaruhi wanita secara psikologis.

Fairchild dan Rudman pun melakukan penelitian lebih lanjut terhadap pernyataan Macmillan, mereka menemukan bahwa wanita muda, seperti mahasiswi dan murid sekolah lebih sering menerima tindakan *stranger harassment*. Data yang didapatkan menjelaskan bahwa *stranger harassment* merupakan sebuah bentuk diskriminasi gender yang berbahaya dengan menganggap wanita sebagai objek seksual (Fairchild and Rudman, 2008).

Dilanjutkan oleh O' Leary (2016, hlm. 66-73), *catcall* dianggap sebagai sebuah ancaman yang kompleks dengan mempengaruhi psikologis korban, meninggalkan dampak emosional bagi korbannya, yaitu rasa tidak nyaman, amarah, malu, terganggu, takut dan meningkatkan pemikiran dengan melihat dirinya sendiri sebagai objek. Namun, laporan terhadap aksi usik ini cenderung tidak dianggap serius dan penolakan terhadap aksi ini membuat pelaku semakin mencemooh korban, menyebabkan keterbatasan para korban dalam melakukan aktivitas sehari-hari untuk menghindari *catcall*.

## 2.7. Semiotik

Kecenderungan manusia untuk mengasosiasikan suatu objek tertentu dengan objek lain yang memiliki kesamaan, melahirkan dengan apa yang disebut dengan tanda. Tanda memiliki beragam bentuk objek mulai dari bahasa, gambar, suara, rasa, aroma, dan sebagainya. Selama ada seseorang yang menafsirkan suatu objek sebagai sesuatu yang memiliki makna lain, apapun dapat menjadi sebuah tanda. Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda dan yang berkaitan sebagai tanda. Studi dalam semiotika berkaitan dengan sistem dan aturan tentang bagaimana sebuah tanda berkaitan dengan manusia serta hubungan antar komponennya dalam menghasilkan suatu tanda (Chandler, 2002).

Menurut Eder (2010, hlm. 5), perancangan tokoh dengan metode struktural semiotika yang berfokus pada pengolahan tokoh sebagai tanda, mampu menghasilkan pesan yang lebih dalam secara visual, lisan, dan tertulis.

### 2.7.1. Bahasa sebagai Tanda

Tanda merupakan hasil asosiasi antara penanda; *signifiant* dan yang menandakan; *signified*. Penanda adalah aspek material seperti suara, gambar, bentuk, gerak, dan sebagainya sementara yang menandakan adalah aspek mental atau konsep dari aspek material. Hubungan erat dari kedua komponen tanda tidak dapat dipisahkan, pemisahan hanya akan mengaburkan pengertian dari tanda itu sendiri (Chandler, 2002).

Dilanjutkan oleh Chandler (2002, hlm. 5), bahasa merupakan komponen utama dari sistem tanda, melihat bahasa sebagai sebuah sistem terjemahan yang bisa digunakan oleh semua bentuk komunikasi, linguistik dan non-linguistik. Hal ini dikarenakan salah satu fungsi terbesar dalam bahasa yaitu *double articulation* atau *duality of patterning*, sebuah kemampuan untuk menggabungkan komponen-komponen paling kecil dari suatu bentuk komunikasi, seperti huruf atau pelafalan, menjadi beragam makna. Misalkan huruf "a" yang jika berdiri sendiri mungkin tidak memiliki makna, namun jika dirangkai dengan huruf lain "i" dan "r" maka akan memunculkan makna lain dan dgn kombinasi yang berbeda-beda bahasa mampu menciptakan makna yang tidak terbatas. *Double articulation* dalam bahasa didukung berdasarkan konteks dan cara manusia mempersepsikannya.

Dalam penggunaannya, kemungkinan bahasa sebagai tanda untuk memiliki makna bertingkat lebih dari 2 sangatlah besar. Oleh karena itu, dibentuk dua buah sistem tingkatan tanda berdasarkan perbedaan makna yang menandakan, *signified* yaitu:

**1.) Denotatif**

Denotatif merupakan tingkat tanda yang menuju pada realita, menghasilkan makna yang eksplisit, langsung, dan pasti. Menjelaskan apa yang nampak secara jelas.

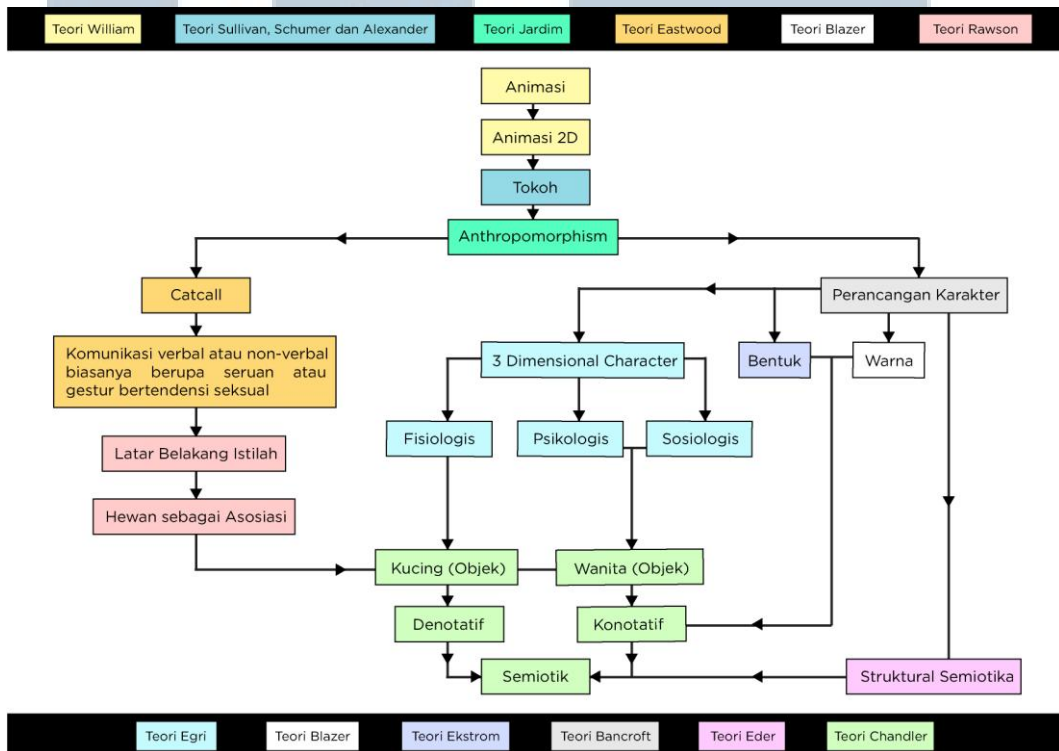
**2.) Konotatif**

Konotatif merupakan tingkat tanda yang menjelaskan makna tidak langsung dan tidak pasti. Menghasilkan makna tingkat kedua yang bergantung pada



penggunaan konteks, berdasarkan aspek fisiologis seperti, kelas, umur, *gender*, dan sebagainya.

Dengan landasan teori yang telah dijabarkan tersebut pada akhir pembahasan bab 2, penulis membuat sebuah bagan korelasi antar teori sebagai berikut:



Gambar. 2.12. Bagan korelasi antar teori.  
(dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA