



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

Animasi adalah gabungan dari banyak gambar yang disatukan dengan berurutan, sehingga membuat gambar tersebut menjadi terlihat bergerak. Ada beberapa hal dari sisi sinema yang merupakan sesuatu yang penting. Gambar yang bergerak membuat esensi sebenarnya dari animasi, bukan hanya sebuah gambar. Dengan ada banyaknya gaya dan sketsa, lukisan, pewarnaan dan penggabungan dari gambar pada sebuah animasi, sebuah animasi akan menjadi lebih menarik untuk dilihat berdasarkan gaya, komposisi, atau dari sejarah seni (Lamarre, 2009, Hlm. 12).

2.2. Karakter

Film animasi memiliki naskah cerita, yang merupakan unsur yang terpenting. Akan tetapi, yang mengeksekusi sebuah naskah cerita dalam film animasi adalah karakter. Naskah cerita harus diceritakan dan disampaikannya kepada penonton oleh karakter, secara individu dan ketika karakter dipadukan dengan karakter lainnya. Karakter tidak hanya melalui bentuk visualnya, untuk itu, karakter juga harus memiliki latar belakang dan kepribadian yang emosinya dapat ditampilkan sesuai cerita yang telah dituliskan (White, 2006).

Seperti yang dikatakan Milhorn (2006), untuk dapat dipercaya oleh pembaca dalam proses perancangan karakter yang tampak nyata disebut dengan sebutan *Characterization*. Pada umumnya sebuah karakter bisa berupa sebagai binatang,

manusia, alien bahkan apapun sesuai dengan keinginan. Suatu karakter mempunyai bentuk atau visual, nama dan kepribadian. Ada juga karakter yang menggunakan suatu pakaian tertentu dan berbicara dengan cara verbal maupun non-verbal. Klasifikasi karakter terbagi menjadi dua, yaitu *minor* dan *major* tergantung besar kecilnya pengaruh mereka dalam suatu cerita. Sebuah karakter juga dapat dibedakan menjadi dua, yaitu *kumulatif* atau *immediate* (hlm. 213).

Milhorn juga menjelaskan, dimana karakter kumulatif merupakan karakter yang akan berkembang seiring berjalannya waktu pada cerita, dimana karakter tersebut dapat disebut sebagai *dynamic character*. Ia juga mengatakan bahwa karakter yang memainkan satu peran setiap kali karakter tersebut muncul, perannya dalam cerita akan selalu sama yang disebut dengan karakter *immediate*. Ada juga karakter yang membantu karakter *major*, yaitu karakter *immediate* dan karakter kumulatif yang memiliki ceritanya masing-masing (hlm. 213-214).

Sullivan, Alexander, Schumer (2008) juga mengatakan sebuah karakter yang bagus adalah karakter yang *believable* dan *memorable*. Mereka melanjutkan bahwa karakter yang dipercaya adalah karakter biasa yang masuk pada sebuah keadaan yang membuat beraksi terhadap keadaan yang dihadapi, dan karakter yang *memorable* adalah karakter yang dapat membawa emosi penonton sepanjang cerita dan terlihat menarik (hlm. 98).

2.2.1. Protagonis

Seperti yang dinyatakan Milhorn (2006), dimana karakter protagonis adalah karakter yang mendominasi suatu cerita. Karakter protagonis ini merupakan penggerak cerita

dan juga merupakan seseorang atau tokoh yang disukai oleh penikmat karya yang mereka inginkan supaya sang karakter ini mencapai tujuannya (Hlm. 8).

Kemudian Milhorn menyatakan bahwa karakter protagonis harus memiliki tiga atribut yaitu: kebutuhan atau titik kekuatan, keinginan, dan kekurangan pada diri karakter.

1. Keinginan dan kebutuhan

Sebuah tujuan dan cerita diciptakan berdasarkan dari sebuah kebutuhan atau keinginan dari sang karakter. Suatu karakter harus dibuat memiliki tekad yang kuat untuk mencapai tujuannya dalam cerita, bahkan harus siap mengorbankan nyawa untuk mencapai tujuannya.

2. Titik kekuatan

Karakter protagonist harus dibuat memiliki titik kekuatan seperti misalnya sebuah tekad, keberanian, kegigihan, pengetahuan, dan juga kebaikan yang memberikan potensi untuk dirinya menang.

3. Kekurangan

Karakter protagonis harus dibuat untuk memiliki kekurangan yang akan menjadikan hal itu sebuah rintangan atau penghalang untuk dilewati. Kekurangan ini bisa berupa terhadap banyak hal seperti, keserakahan, lemah, prasangka buruk dan lainnya (Hlm. 8).

2.2.2. Antagonis

Seorang karakter antagonis merupakan karakter yang menjadi penghalang atau menentang usaha yang dilakukan oleh karakter protagonist. Jika dalam sebuah cerita tidak memiliki karakter antagonis, maka sang protagonist tidak akan memiliki sebuah

rintangan dan konflik yang harus dihadapi. Sama halnya dengan protagonist, seorang karakter antagonis juga memiliki tiga dimensi karakter, dimana karakter antagonis adalah lawan yang setingkat atau sepadan bagi karakter protagonis (Milhorn, 2006, Hlm. 8-9).

2.3. Character Design

Seperti yang dinyatakan Simon (2003), setiap desain pada karakter memiliki banyak sketsa yang dibuat untuk memilih bentuk akhir supaya lebih dikembangkan sesuai dengan karakter tersebut. Dalam proses mendesain karakter dibutuhkan untuk melakukan eksplorasi yang banyak. Kemudian yang perlu diperhatikan selanjutnya adalah membuat putaran pada karakter, dengan begitu *detail* pada karakter akan sangat diperlihatkan (hlm. 54).

Menunjukkan gestur dan sikap pada orang-orang akan memberikan informasi untuk membuat desain pada karakter. Untuk membuat desain karakter dapat mengeksplorasi pada lingkungan sekitar, bahkan bisa dipelajari dengan melihat pada diri sendiri untuk melihat bagaimana cara melakukan sesuatu dan kapan melakukannya (Mattesi, 2008, hlm. 171).

2.3.1. Bentuk Dasar Karakter

Menurut Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008), sebuah lingkaran itu sesuatu yang polos dan teratur, segitiga yang terbalik merupakan lambang dari kekuatan, kotak merupakan sesuatu yang kukuh dan kaku, segitiga menunjukkan seorang bawahan, dan kesopanan. Di sisi lain, sesuatu kejahatan atau yang membahayakan direpresentasi dengan sisi tajam atau diagonal. Hampir dari setiap karakter dibuat dari bentuk-bentuk

dasar. Keterkaitan antar setiap bentuk ditentukan oleh titik fokus pada sebuah karakter yang ingin didesain. Kepribadian dari karakter akan ditunjukkan dari bentuk, ukuran, dan proporsi yang kontras. Setiap karakter harus dibuat berbeda jika ada lebih dari satu karakter, setiap karakter harus memiliki bentuk dan proporsi yang *detail* (hlm. 106).

2.3.2. Tiga Dimensional Karakter

Menurut Egri (2007) untuk menciptakan karakter yang hidup, dibutuhkan tiga dimensional karakter. Karakter dalam cerita akan kehilangan salah satu unsur dari ketiga dimensi ini, walaupun memiliki cerita menarik dan cerita tidak akan tersampaikan secara optimal. Ketiga dimensi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Dimensi fisik

Dimensi ini merupakan tampilan atau gambaran luar seorang karakter. Di dalamnya menjelaskan bagaimana keadaan serta unsur fisik lainnya yang dapat dianalisa oleh mata. Hal ini menjadi dasar dari kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh karakter, dan juga memberikan pengaruh terhadap keadaan mental karakter. (hlm 33). Seperti yang disebutkan Egri dalam struktur fisik sebagai berikut:

- a. Postur tubuh
- b. Tinggi dan berat badan
- c. Warna rambut, mata dan kulit
- d. Jenis kelamin
- e. Umur
- f. Kecacatan pada tubuh

- g. Garis keturunan
- h. Penampilan: kekurangan atau kelebihan berat badan, menarik, berpenampilan bersih, rapi atau tidak rapi. Bentuk kepala, muka dan tubuh (hlm 36).

2. Dimensi sosial

Pada dimensi ini dijelaskan bagaimana keadaan lingkungan karakter, seperti tempat karakter tersebut dilahirkan, lingkungan tempat ia tumbuh sampai keadaan lingkungan pada saat menceritakan cerita tersebut (hlm 33). Egri kemudian menyebutkan struktur dari dimensi social sebagai berikut:

- a. Tingkat pendidikan
- b. Strata sosial
- c. Agama
- d. Ras dan kewarganegaraan
- e. Pekerjaan: jenis pekerjaan, jadwal kerja, penghasilan, keadaan lingkungan kerja.
- f. Kehidupan di rumah: kebiasaan orang tua, keadaan orang tua, penghasilan orang tua, yatim piatu, kondisi mental orang tua
- g. Kegemaran dan hobi
- h. Pandangan politik
- i. Pangkat dan komunitas

3. Dimensi psikologi

Pada dimensi ini terbentuk dari pengaruh kedua dimensi sebelumnya. Dimensi psikologi dipengaruhi keadaan hidup seorang karakter, yang berisikan bagaimana Dimensi fisik dan Dimensi sosial. Keadaan psikologi seorang

karakter dibentuk dari pengaruh yang diberikan seperti misalnya ambisi sang karakter, cara berpikir, watak dan sebagainya (hlm 34). Egri kemudian menyebutkan struktur dari dimensi psikologi sebagai berikut:

- a. Premis personal atau ambisi
- b. Jenis watak: mudah tersinggung, optimis, pesimis
- c. Kehidupan seks
- d. Tingkat depresi dan apa kekecewaan utama yang dirasakan
- e. Keadaan emosi: ambisius, sadar diri, maniak, mengidap phobia, percaya takhayul
- f. Sikap terhadap kehidupan: menerima nasib, mudah mengalah, agresif
- g. Kemampuan yang dimiliki
- h. *Extrovert, Ambivert, Introvert*
- i. I.Q
- j. Kualitas: imajinasi, rasa, penilaian (hlm 37).

2.3.3. Proporsi Tubuh

Seperti yang dinyatakan Ediciones (2004), seorang artis harus menggunakan segala kemampuannya dalam ilmu bentuk dan volume dengan tujuan untuk dapat menggambar tubuh manusia. Tubuh manusia dapat mendorong untuk mempraktikkan kemampuan merepresentasikan sesuatu secara maksimal saat sudah mahir dalam membuat tubuh manusia, bisa dikatakan itu akan dapat membuat subjek lain yang lebih kompleks (Hlm. 12).

Proporsi pada sebuah gambar dapat dikatakan kurang baik apabila sebuah kepala terlihat lebih besar dari biasanya, atau ketika tangannya terlihat terlalu pendek atau panjang, dengan kata lain saat sebuah figur akan terlihat menyimpang dari yang

sudah biasa dilihat. Berdasarkan hukum klasik pada proporsi tubuh, proporsi yang ideal pada manusia adalah tujuh setengah dari panjang kepalanya. Akan tetapi, pada awal abad ke-20 analisis sains menetapkan bahwa proporsi ideal berada pada angka proporsi delapan setengah kepala (Hlm. 14).

Hukum dari proporsi tubuh sangat penting dalam proses pembuatan gambar anak kecil. Namun, karena masih dalam masa pertumbuhan, proporsi pada tubuh mereka berganti dengan sangat cepat. Dasar perbedaan dari manusia dewasa dengan anak-anak adalah dari kepalanya. Proporsi tubuh pada bayi memiliki proporsi tiga kepala. Pada saat anak-anak berusia 1 tahun, proporsi tubuhnya adalah tiga setengah dari panjang kepalanya. Pada usia sekitar 4 tahun, proporsi tubuh sang anak adalah lima kepala, meskipun ukuran kepala masih lebih besar dari tubuhnya. Di usia dua belas tahun, proporsi tubuh akan mencapai angka 7 kepala (Hlm. 20).

2.3.4. Gaya Proporsi Kartun

Menurut Blair (1994), proporsi adalah faktor yang harus diperhitungkan dan akan menjadi sangat penting ketika mendesain sebuah karakter kartun, karena sebuah proporsi yang berbeda digunakan untuk tipe karakter yang berbeda. Seperti misalnya karakter yang memiliki sifat garang memiliki proporsi kepala yang kecil, dengan tubuh yang besar, tangan dan kaki yang tebal, juga rahang atau dagu yang terkadang menonjol. Ada juga karakter yang lucu, karakter ini biasanya mengambil dari proporsi bayi dengan kepala yang besar dan badan yang oval (Hlm. 10).

2.3.5. Character Sheet

Seperti yang dinyatakan Simon (2003), untuk mendesain sebuah karakter biasanya dimulai dengan beberapa atau banyak sektsa, sampai mendapatkan bentuk yang didapat mulai berkembang sesuai dengan karakternya. Pada proses selanjutnya membutuhkan banyak eksplorasi yang akan menjadi sebuah tantangan. Kemudian yang perlu diperhatikan yaitu pembuatan *character sheet* untuk karakter. Ini adalah bagian penting untuk memperlihatkan *detail* pada karakter (Hlm. 54).

2.4. Suku Baduy

Menurut Djoewarso (1987), masyarakat Baduy adalah keturunan dari orang Pajajaran mereka berasal dari para Senapati dan Punggawa setia raja. Mereka meloloskan diri dari kerajaan dan masuk ke dalam hutan Kendeng Banten Tengah (Hlm. 1).

2.4.1. Profil Orang Baduy

Djoewarso (1987) menyatakan bahwa orang Baduy hampir kebanyakan perawakannya tegap dan kekar, kulitnya kuning, tidak ada yang menyandang cacat baik laki-laki maupun perempuannya. Orang Baduy sangat berwibawa dan tidak pernah basa basi. Mereka cenderung tegas dan terbuka, juga selalu serius. Dalam berinteraksi mereka lebih banyak mendengarkan dibandingkan berbicara. Sangat berhati-hati dalam berucap, dan tidak pernah berbohong. Orang Baduy terlihat berpenampilan acuh, namun ramah dan sopan serta selalu merendahkan diri. Mereka ulet dalam melakukan pekerjaannya, serta percaya diri dan pantang menyerah dalam menghadapi masalah sesulit apapun (Hlm. 133-134).

Masyarakat Suku Baduy adalah kelompok suku pedalaman di Indonesia, mereka memiliki kesan tersendiri. Sejak ratusan tahun, mereka hidup di lingkungan hutan terpencil, dan terisolir daerahnya dengan lingkungan luar. Kehidupannya sangat akrab dengan alamnya yang berbukit-bukit, berhutan lebat, bertebing terjal, dan bersemak belukar. Masyarakat Baduy tidak menghiraukan adanya perubahan zaman serta datangnya pengaruh yang menggelitik sepanjang hari. Pola hidup mereka sangat sederhana dan mandiri, kesederhanaannya telah menjadi jalan pintas hidupnya dalam menghadapi kenyataan. Masyarakatnya selalu tampil tidak pernah meninggalkan ciri khasnya dimanapun mereka berada (Hlm. 134).

Kebutuhan-kebutuhannya seperti rumah, makanan dan pakaiannya diupayakan sendiri dengan menggunakan bahan baku yang murni dari alam. Profil seorang Baduy Kajeroan memiliki ikat kepala putih dan bajunya hitam dengan tidak berkancing dan saku, serta tidak dijahit menggunakan mesin, nama dari baju yang mereka gunakan disebut jamang sangsang (Hlm. 134-135).

2.4.2. Budaya Baduy

Djoewarso (1987) menyatakan bahwa bagi orang Baduy dalam pakaiannya yang serba putih, lengkap dengan ikat kepalanya yang juga putih, bahannya harus dari tenunan kapas murni, yang potongannya tidak dijahit dengan mesin, tidak memakai kancing. Modelnya hanya dicoak dalam bagian leher, ukuran tangannya panjang, tanpa menggunakan leher baju. Istilah dari baju yang mereka gunakan dinamai “jamang sangsang” dimana cara memakainya hanya dengan menyangsangkan atau dilengketkan di badan. Potongan celananya sebatas lutut yang dilibatkan seperti sarung, kemudian diikat dengan ban dari kain yang akan dibalutkan pada celana.

Orang Baduy juga menggunakan tas kain yang biasa dipakaikan di pundaknya. Mereka juga memakai ikat kepala yang bertujuan untuk menutupi rambutnya yang panjang (Hlm. 117).

2.4.3. Agama Orang Baduy

Menurut Hakiki (2011), Sunda Wiwitan adalah agama yang dianut masyarakat Baduy. Nama Sunda Wiwitan sendiri memiliki arti “sunda mula-mula” yang merupakan penyebutan untuk identitas nama dari agama orang Baduy. Penamaan Sunda Wiwitan itu muncul sebagai gambaran bagaimana keyakinan itu adalah yang paling awal dari masyarakat Sunda. Di dalam literature Sunda kuno, Sunda Wiwitan merupakan perubahan dari nama agama yang telah dianut oleh Wangsa Pajajaran (Hlm. 74).

Dalam sejarahnya, penamaan pada agama Baduy menjadi Sunda Wiwitan berawal dari ritual pemujaan mereka yang disimbolkan dengan Arca Domas sebagai leluhur mereka. Hakiki (2011) menyatakan bahwa menurut orang Baduy, dasar dari religi masyarakatnya Baduy dalam ajaran Sunda Wiwitan merupakan sebuah kepercayaan yang bersifat monoteis, yaitu penghormatan kepada satu kekuasaan yakni *Sanghyang Keres*a (Yang Maha Kuasa), atau disebut sebagai *Batara Tunggal* (Yang Maha Esa), *Batara Jagat* (Penguasa Alam) dan *Batara Seda Niskala* (Yang Maha Ghaib) yang bersembayam di *Buana Nyuncung* (Buana Atas). Dengan adanya kepercayaan tentang kekuasaan tertinggi itu, sampai saat ini masyarakat suku Baduy mempercayai bahwa arwah nenek moyang jika dirawat akan memberikan kekuatan lahir dan batin kepada keturunannya. Orang Baduy menyebut para leluhur mereka dengan sebutan karuhun (Hlm. 75).

2.4.4. Pengobatan Tradisional Baduy

Menurut Permana (2009), dalam kehidupan masyarakat Baduy, kebutuhan sehari-hari dalam masyarakat dicukupi oleh kekayaan alamnya yang ada di lingkungan. Seperti pada kebutuhan pengobatan, masyarakat Baduy memanfaatkan tanaman yang tumbuh di sekitar untuk diracik menjadi obat untuk menyembuhkan diri dari penyakit. Pengetahuan obat ini sudah dimiliki mereka sejak dahulu, kemudian diwariskan dari generasi ke generasi (Hlm. 53).

2.4.5. Perbedaan Penampilan

Menurut Djoewarso (1987), daerah atau kampung Kajeroan memiliki penampilan yang berbeda dengan orang Baduy Penamping yang bisa juga disebut Baduy Pasisian. Mereka selalu memakai baju warna hitam dan memakai ikat kepala biru tua, sedangkan model dan potongannya hampir sama, perbedaannya hanya ada saku dan kancing serta bahan dasarnya tidak diharuskan dari benang kapas murni. Orang penamping memang ada sedikit kebebasan dalam cara berpakaian yang dilarang adat kalau beli baju di luar, warnanya di luar hitam dan biru. Tasnya bernama jarog terbuat dari kulit ari pohon Tereup. Mereka juga selalu membawa golok yang selalu terselip di pinggangnya. Ikat kepala yang mereka gunakan berwarna biru tua. (Hlm. 118).

2.4.6. Warna Kepercayaan Pada Pakaian Baduy Dalam

Menurut Erwinantu (2012), orang baduy selalu memakai pakaian putih dan hitam. Dari warna putih merupakan simbol bahwa orang Baduy memiliki hati yang bersih, jujur dan suci. (Hlm. 47).

2.4.7. Perekonomian

Erwinantu (2012) menyatakan kondisi pada perekonomian masyarakat Suku Baduy Dalam semuanya setara. Hal ini dilihat dari bentuk pada rumah-rumah orang Baduy yang sama, baik ukuran maupun bentuknya. Mereka mencukupi kebutuhan hidupnya dari hasil lading, dan berkebun. Terkadang, masyarakat Baduy mengambil kayu dari kawasan hutan yang diizinkan adat. (Hlm. 47).

Menurut Erwinantu (2012), rumah orang-orang Baduy Dalam merupakan jenis rumah panggung, berbentuk segi empat ataupun segi panjang. Masyarakat Baduy biasanya menyebut rumah panggung. Rumah ini sangat unik karena hanya memiliki satu pintu dan selalu menghadap utara atau selatan. Tungku api tempat memasak berada di dalam rumah. Pintu dan lantai rumah terbuat dari bambu yang dibelah. Mereka menggunakan tali yang berasal dari bambu untuk mengikat tiang-tiang rumah. Paku tidak digunakan karena aturan adat tidak mengizinkannya. Setelah mendirikan rumah, mereka mengadakan syukuran sebagai ungkapan rasa terima kasih kepada yang Mahakuasa (Hlm. 48).

2.5. Alam Kepercayaan Masyarakat Baduy

Masyarakat Baduy mempercayai bahwa Sunda Wiwitan adalah manusia biasa yang tidak pernah mati. Batara Tunggal juga diyakini oleh masyarakat baduy, bahwa nasib dan kehidupan manusia diatur olehnya. Mereka mempercayai juga bahwa adanya *guriang*, *sanghyang* dan *wangtua*. *Sanghyang* dan *Guriang* adalah penjelmaan dari para *karuhun* untuk melindungi keturunannya dari segala bahaya, baik itu dari gangguan orang jahat, maupun dari makhluk-makhluk halus yang jahat. Sedangkan *wangtua* adalah penjelmaan roh ibu dan bapak yang telah meninggal dunia. (Permana, 2006, Hlm. 40).

2.5.1. Perwujudan Makhluk Halus Menurut Orang Sunda

Kasmana, dkk (2016) menyatakan bahwa fenomena keberadaan makhluk halus di Indonesia sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, termasuk di Sunda, suku yang tinggal di Jawa Barat dan Banten. Sebagian masyarakatnya masih hidup dengan adat istiadat dan tradisi dari peninggalan leluhurnya. Dari berbagai aktifitas kehidupan yang dilakukan tidak lepas dari keyakinan akan adanya akan keberadaan makhluk halus. Banyak makhluk-makhluk ghaib di lingkungan sekitar yang hidup seperti malaikat, jin, setan (pengaruh islam), dewa-dewi, *karuhun* (arwah leluhur) dan juga *jurig*. *Jurig* adalah makhluk halus terminology bahasa Sunda yang termasuk bagian dari hantu dengan berbagai macam jenisnya. Istilah *jurig* merupakan bentuk dari ekspresi dan komunikasi pada pengetahuan yang menunjukkan kepercayaan masyarakat Sunda dan keberadaan makhluk yang tampak secara fisik (Hlm. 281).

Tidak hanya *jurig*, makhluk halus juga memiliki banyak sebutan seperti *lelembut* atau *lelembutan*. Menurut Didin (2015), *lelembut* adalah makhluk halus yang

bukan berasal dari manusia, sedangkan *lelembutan* berasal dari arwah manusia yang sudah meninggal (seperti yang dikutip oleh Kasmana, dkk. 2016). Dalam sifatnya ada yang baik dan ada juga yang jahat, golongan yang baik bersifat melindungi, sedangkan yang jahat bersifat mengganggu. Mereka menempati daratan atau tanah (hutan, gunung, gua, kuburan), langit, air (sungai, danau, sawah, kolam, rawa dan sumur), di pohon (beringin, kamboja, cempaka dan lain-lain). *Lelembut* yang dianggap baik di antaranya yaitu Guriang, Buta, Dangiing Nyi Pohaci, Nini, Aki Maranak, Dedewa, dan Nyi Rangka Manik. Sedangkan *lelembut* jahat diantaranya yaitu Gajah Kuntianak, Genderuwo, Jurig Cai, Sandekala, Kelongwewe, Siluman Gunung, Siluman Rawa, Dedemit, Banaspati dan lain-lain (Hlm. 283).