



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 berasal dari Bahasa latin *Animare* yang berarti “Membuat hidup atau memberi nafas” (Wright, 2005). Hal ini berarti segala sesuatu bisa dibuat seolah-olah hidup atau bernyawa. Padahal di dunia nyata tidak semua makhluk dapat hidup. Fantasi kita semasa kecil dapat terjadi di dunia animasi di mana segala hal mungkin.

Menurut Williams (2005), Animasi berada dalam konteks waktu. Pekerjaan *animator* yaitu menggambar dalam ruang waktu. Ruang waktu yang dimaksud adalah tentang *framing* atau *timing* di mana setiap frame digambar dalam gerakan yang sedikit berbeda sehingga akan menghasilkan gambar yang seolah-olah bergerak. Menggambar dalam hal ini berada dalam konteks film animasi dengan teknik 2 dimensi atau 2D. Dengan kumpulan gambar-gambar yang seolah bergerak tersebut akan memberikan cerita kepada penonton.

Animasi sendiri tentunya memiliki cerita. Sullivan, Schumer, & Alexander, (2008) Tugas seorang *filmmaker* adalah menyampaikan emosi yang ada dalam film melalui cerita. Agar cerita tersampaikan dengan baik, maka diperlukan tokoh. Cerita yang baik menceritakan tentang bagaimana tokoh berinteraksi dengan cerita dan bagaimana penyelesaiannya. Dengan demikian bisa dikatakan tokoh memegang peran yang sangat penting dalam film animasi.

Selain cerita, hal penting yang perlu diketahui oleh seorang *character designer* adalah tentang *target audience*. Kepada siapa animasi akan ditujukan akan

membuat desainer lebih mudah untuk menyesuaikan jenis tokoh yang akan di desain. Tillman, (2011) mengkategorikan calon penonton menjadi 4 kelas berdasarkan umur, yaitu:

1. Kelas umur 0-4 tahun.

Kelas ini biasanya memakai tokoh dengan badan kecil, serta kepala dan mata yang sangat besar. Warna yang dipakai biasanya warna terang dan menggunakan bentuk sederhana.

2. Kelas umur 5-8 tahun.

Penggunaan kepala yang lebih besar masih sama, namun tidak sebesar kelas sebelumnya. Mata sudah lebih kecil, warna lebih pucat dan penggunaan shape yang lebih bervariasi.

3. Kelas umur 9-13 tahun.

Tokoh yang digunakan sudah tidak menggunakan bentuk sederhana dan lebih rumit. Proporsi jauh lebih detail dengan warna-warna yang realistis.

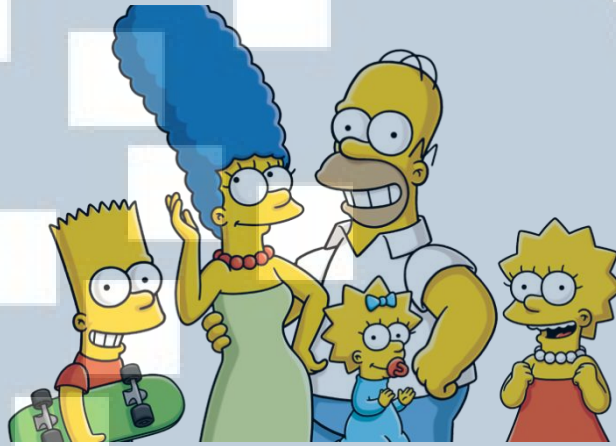
4. Kelas umur 14-18 tahun atau lebih.

Tokoh sudah mirip dengan dunia nyata. Proporsi sangat ideal, dan menggunakan detail yang kompleks.

2.2. Tokoh

Sullivan, Schumer, & Alexander. (2008) menjelaskan bahwa sebuah cerita naratif berputar pada tokohnya. Tokoh yaitu di mana mereka berperan dalam cerita sebagai sebuah tokoh. Tanpa tokoh, sebuah cerita tidak akan ada. Dengan menguasai seluk beluk karakter yang akan dibuat, maka kita dapat membuat tokoh

ini lebih menyatu dengan cerita. Kita juga bisa memberinya konflik-konflik yang masuk akal dan mudah dimengerti oleh penonton.



Gambar 2.1. Salah satu contoh tokoh menurut Sullivan.

([http://media.globaltv.com/uploadedimages/pages/shows/the_simpsons/the_simpsons_smartforms/mainelement.png?n=6428.](http://media.globaltv.com/uploadedimages/pages/shows/the_simpsons/the_simpsons_smartforms/mainelement.png?n=6428))

Menurut Endarmoko (2006) arti karakter secara harafiah adalah “Bawaan, hati, kepribadian, budi pekerti, perangai, perilaku, personalitas, reputasi, sifat, tabiat, temperamen, watak, jiwa, roh, semangat.”. Pengertian ini sudah cukup tepat karena karakter merupakan isi atau jiwa sebuah tokoh dalam cerita yang dilakoninya. Namun dalam desain tokoh, kita tidak dapat hanya mengandalkan sifat dan tabiat sebuah tokoh saja untuk mendesain. Sebagaimana terdengar, desain tokoh juga berbicara tentang aspek visual.

Setiap bagian visual dari sebuah tokoh termasuk elemen yang mendukung bagaimana sifat dan peran tokoh. Keterkaitan antar aspek yang kuat dapat menghasilkan tokoh yang *believable* dan menguatkan posisinya di dalam cerita.

Setiap tokoh yang memiliki cerita juga akan memiliki dimensi dalam dirinya sebagai sebuah tokoh.

2.2.1. *Tridimensional-character*

Menurut Egri, (2007) setiap benda memiliki 3 dimensi yaitu panjang, lebar dan tinggi. Namun manusia memiliki 3 dimensi tambahan yaitu Fisiologis, Psikologis dan Sosiologis yang disebut dengan *Tridimensional character*.

Egri menjelaskan aspek-aspek *Tridimensional-character*, yaitu:

1. Fisiologis atau penampilan fisik. Dimensi ini menyangkut visual, yaitu apa yang ditangkap oleh mata penonton. Aspek visual yaitu meliputi rambut, warna kulit, warna mata, jenis kelamin, tinggi badan, ras, spesies, *special traits* (contoh: luka, sayap, tanduk.), kostum, dan senjata.
2. Psikologis atau keadaan jiwa. Aspek ini meliputi, keinginan terpendam, hobi, hal yang disukai, *archetype*, *background story*, tujuan hidup, belahan jiwa, dan sifat.
3. Sosiologis yaitu di mana tokoh memposisikan diri dalam dalam cerita. Aspek ini meliputi kelas, pekerjaan, umur, strata, kepintaran, jabatan, keluarga, teman, *archetype*, sikap, suara, dan aksen.

2.2.2. *Archetype*

Salah satu aspek dalam dimensi psikologis sebuah tokoh adalah *Archetype*. Bagian pertama dalam merancang sebuah tokoh yang baik yaitu prinsip inti yaitu *Archetype* atau tipe tokoh (Tillman, 2011).

Skolnick (2014) mengatakan ada 7 tipe tokoh secara garis besar. Dengan mengambil contoh tokoh dalam film *Star Wars* yaitu:

1. *Hero*, yaitu pemeran utama yang memiliki peran paling penting dalam cerita, yaitu Luke Skywalker.
2. *Herald*, yaitu peran penyampai pesan yang memberitahu apa sebenarnya konflik utama dalam cerita. Peran ini dijalankan oleh R2-D2.
3. *Mentor*, yaitu tokoh guru atau orang bijak dalam cerita yang memberi petunjuk untuk protagonis bagaimana menemukan penyelesaian masalahnya, yaitu Obi-Wan Kenobi.
4. *Threshold Guardian/ Henchman*, yaitu peran sebagai halangan bagi protagonis untuk mencapai tujuannya. Namun, *Threshold Guardian* tidak menjadi penghalang utama bagi sang protagonis. Dalam *Star Wars*, Darth Vader adalah *Henchman* utama.
5. *Trickster*, yaitu tokoh yang biasanya humoris dan menjadi hiburan sejenak di dalam cerita. Peran ini dipegang oleh C-3PO dan R2-D2.
6. *Shapeshifter*, yaitu tokoh yang tidak jelas sebenarnya dia berpihak pada siapa di cerita. Tokoh ini berguna untuk *plot twist* dalam cerita. Han Solo adalah *shapeshifter* utama dalam cerita.
7. *Villain*, yaitu musuh utama dalam cerita dan merupakan konflik utama, yaitu Grand Moff Tarkin.

2.2.3. Siluet

Siluet penting dalam proses mendesain tokoh. Tillman (2011) menyebutkan jika siluet suatu tokoh dapat dikenali dengan mudah maka desain tersebut dapat dikatakan berhasil. Tujuan utama dari proses ini adalah untuk membuat tokoh dapat dikenali. Banyak yang dapat dilakukan dengan siluet karena tidak memakan waktu yang banyak dan cukup mudah dilakukan. Siluet cukup hanya dengan sketsa hitam blok, namun juga bisa ditambahkan detail dengan garis putih jika sudah memiliki ide-ide sebelumnya. Sebaiknya siluet tidak dibuat terlalu rumit karena pada tahap ini belum memfokuskan pada detail tokoh.



Gambar 2.2. Membuat siluet dengan detail.

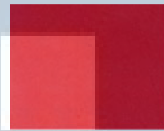
(*Creative Character Design*, 2011.)

2.2.4. Warna

Salah satu aspek visual dari sebuah tokoh adalah warna. Edwards, (2004) menjelaskan bahwa warna memiliki arti simbolik tersendiri. Dengan mengerti makna yang ada dalam warna, kita dapat menentukan pilihan warna dengan lebih baik. Setiap warna memiliki arti simbolik, yaitu:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1. Merah disimbolkan sebagai bentuk dari kegagahan, stimulasi, kemarahan, bahaya, dan gairah seksual. Dalam kebudayaan china, warna ini melambangkan warna kebahagiaan karena warna ini dipakai sebagai warna baju pengantin tradisional.



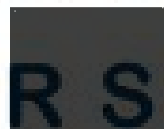
Gambar 2.3. Warna merah.

2. Putih disimbolkan sebagai kepolosan dan kemurnian Namun kebudayaan China menyimbolkan putih sebagai lambang kematian atau duka cita.



Gambar 2.4. Warna putih.

3. Hitam disimbolkan sebagai kematian, duka, kejahatan, pertanda buruk, dan terkutuk. Namun warna ini disimbolkan juga oleh kebudayaan China sebagai warna untuk laki-laki muda.



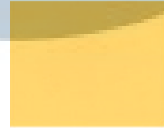
Gambar 2.5. Warna hitam.

4. Hijau disimbolkan sebagai warna keharmonisan, keseimbangan, musim semi, masa muda, harapan dan kebahagiaan. Namun, di sisi lain ada yang menyimbolkan hijau sebagai warna penyakit dan kecemburuan.



Gambar 2.6. Warna hijau.

5. Kuning disimbolkan sebagai warna kebahagiaan, pencerahan, dan kepandaian. Di sisi lain, kuning juga melambangkan pengkhianatan, cemburu, aib, dan tipuan.



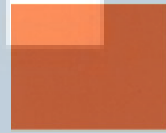
Gambar 2.7. Warna kuning.

6. Biru disimbolkan sebagai warna angan-angan, kesedihan, melankolis. Namun biru yang lebih gelap melambangkan kekuasaan, sedangkan biru yang lebih terang melambangkan kebahagiaan.



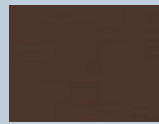
Gambar 2.8. Warna biru.

7. Jingga disimbolkan sebagai tingkah yang tidak karuan, tidak serius, atau kenakalan. Dalam arti positif, jingga bisa berarti energi tanpa niat buruk.



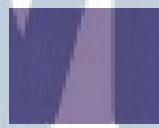
Gambar 2.9. Warna jingga.

8. Cokelat disimbolkan sebagai warna penderitaan atau kesedihan.



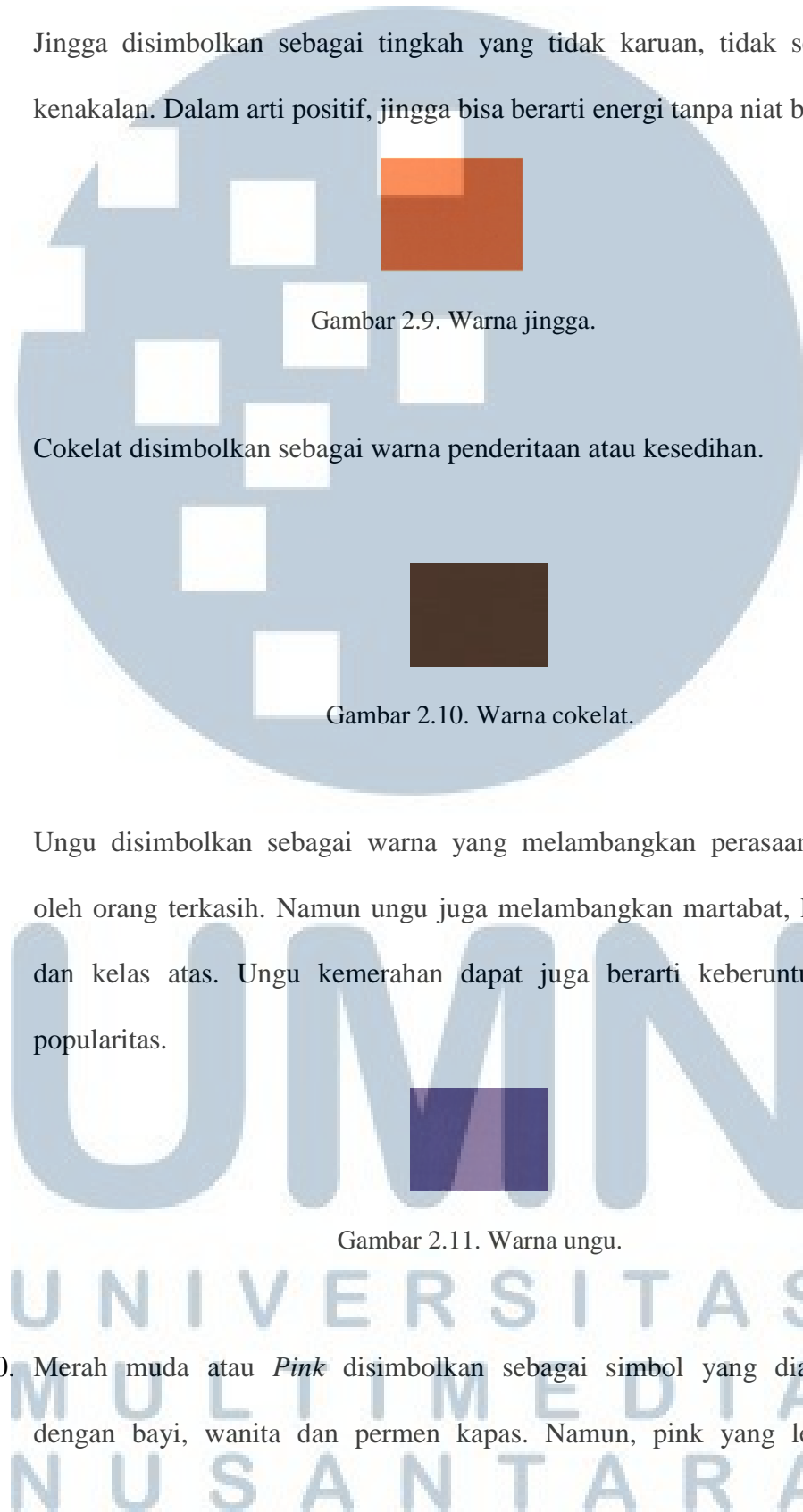
Gambar 2.10. Warna coklat.

9. Ungu disimbolkan sebagai warna yang melambangkan perasaan ditinggal oleh orang terkasih. Namun ungu juga melambangkan martabat, kekuasaan, dan kelas atas. Ungu kemerahan dapat juga berarti keberuntungan dan popularitas.

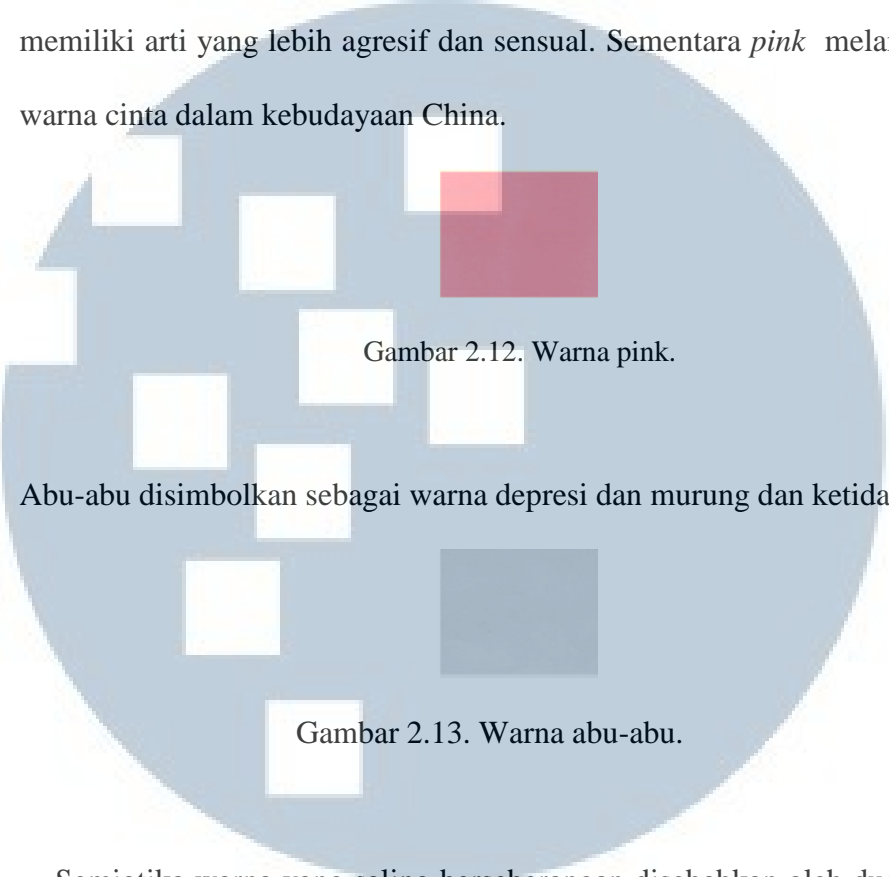


Gambar 2.11. Warna ungu.

10. Merah muda atau *Pink* disimbolkan sebagai simbol yang diasosiasikan dengan bayi, wanita dan permen kapas. Namun, pink yang lebih gelap



memiliki arti yang lebih agresif dan sensual. Sementara *pink* melambangkan warna cinta dalam kebudayaan China.



Gambar 2.12. Warna pink.

11. Abu-abu disimbolkan sebagai warna depresi dan murung dan ketidakpastian.



Gambar 2.13. Warna abu-abu.

Semiotika warna yang saling berseberangan disebabkan oleh dua hal yang berbeda namun memakai warna yang sama. Misalnya hijau untuk warna tumbuhan sehingga menyiratkan makna kehidupan. Namun, hijau juga merupakan warna saat suatu benda membusuk dan menyebabkan bau tak sedap sehingga menimbulkan simbolisasi akan warna busuk. Semua tergantung elemen yang dipakai dan bagaimana elemen itu disatukan sehingga menimbulkan kesan yang diinginkan. Demikian hal ini dapat diterapkan dalam tokoh baik itu segala yang ada di permukaan tubuh ataupun kostum tokoh.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.2.5. Kostum

Bancroft (2006) menyebutkan bahwa pemilihan kostum untuk sebuah tokoh dapat menunjukkan personalitas tokoh. Apakah kostumnya akan terbuka atau tertutup, semua hal itu dapat memberikan kesan yang berbeda dan dapat berbicara bagaimana tokoh ini mempresentasikan dirinya. Walaupun ada sekelompok tokoh yang memakai seragam atau baju yang sama. Namun, tentunya mereka tidak akan mengenakannya dengan cara yang sama. Sifat dan jenis bentuk tubuh yang berbeda juga dapat mempengaruhi cara tokoh memakai kostum.

Kostum dapat menunjukkan hal lain juga seperti jenis pekerjaan. Walaupun ada tokoh yang sama namun dalam kostum yang berbeda akan menimbulkan kesan yang berbeda pula. Aksesori seperti topi polisi atau kacamata hitam besar yang menunjukkan *superstar* akan membantu untuk mengidentifikasi sebuah tokoh dengan jelas.



Gambar 2.14. Kostum yang berbeda dari tokoh yang sama..

(Alive Character Design, 2012.)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2.6. Kategori tokoh.

Setiap animasi memiliki gaya visualnya masing-masing. Visual ini penting karena akan berpengaruh pada gaya pembawaan cerita nantinya. Tapi sebelum melangkah ke desain, pertama-tama kita harus tahu *style* atau gaya visual seperti apa yang kita inginkan. Su & Zhao (2011) menjelaskan ada 5 kategori tokoh dalam hal visual. Yaitu:

1. *Logo style*



Gambar 2.15. *Logo style character.*

(Alive Character Design, 2012.)

Sebuah desain tokoh yang simpel, mudah diingat, dan biasanya lucu. Jenis *style* seperti ini biasanya banyak dipakai sebagai maskot atau tokoh untuk kemersialisasi sebuah produk. Ciri khasnya berupa mata yang besar dan berhidung kecil atau bahkan tidak memiliki hidung sama sekali.

U
NIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. *Simple style*.



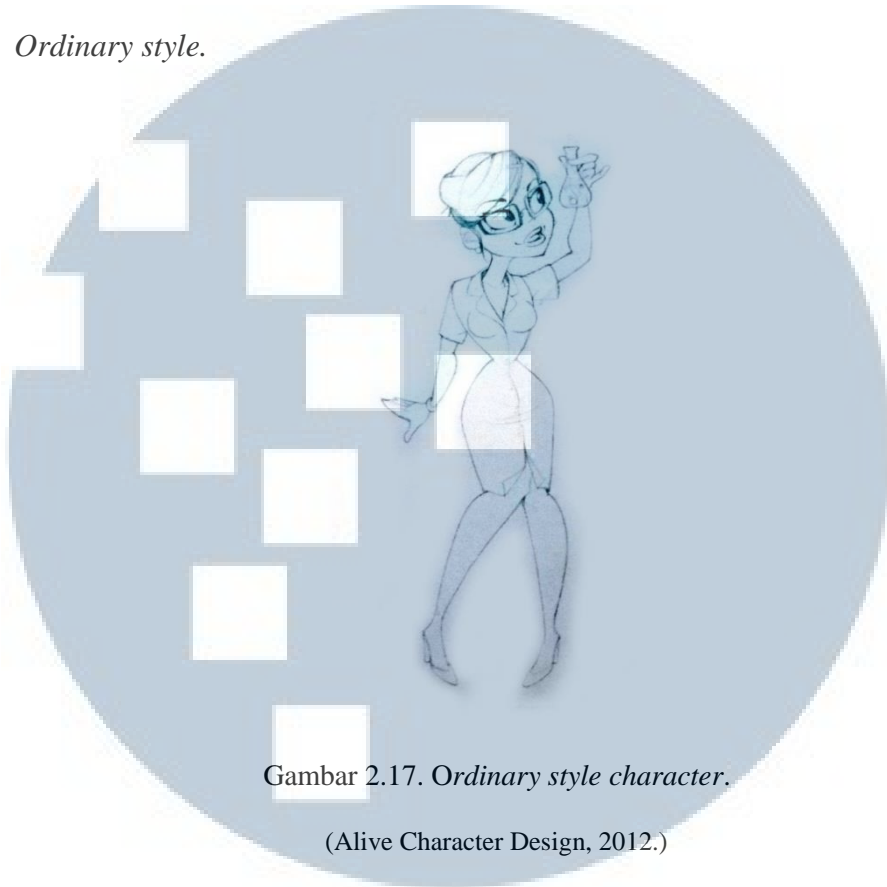
Gambar 2.16. *Simple style* character

(Alive Character Design, 2012.)

Simple style tingkat kesulitannya ada di atas logo style. Karena masih tergolong simpel, *style* ini juga masih cukup mudah untuk diingat. Tokoh jenis *simple style* ini membuatnya cukup mudah untuk dijadikan bahan tokoh komik, dan short animation. Bentuk yang tidak terlalu distorsi membuatnya bisa bergerak dengan lebih leluasa.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. *Ordinary style.*



Gambar 2.17. *Ordinary style character.*

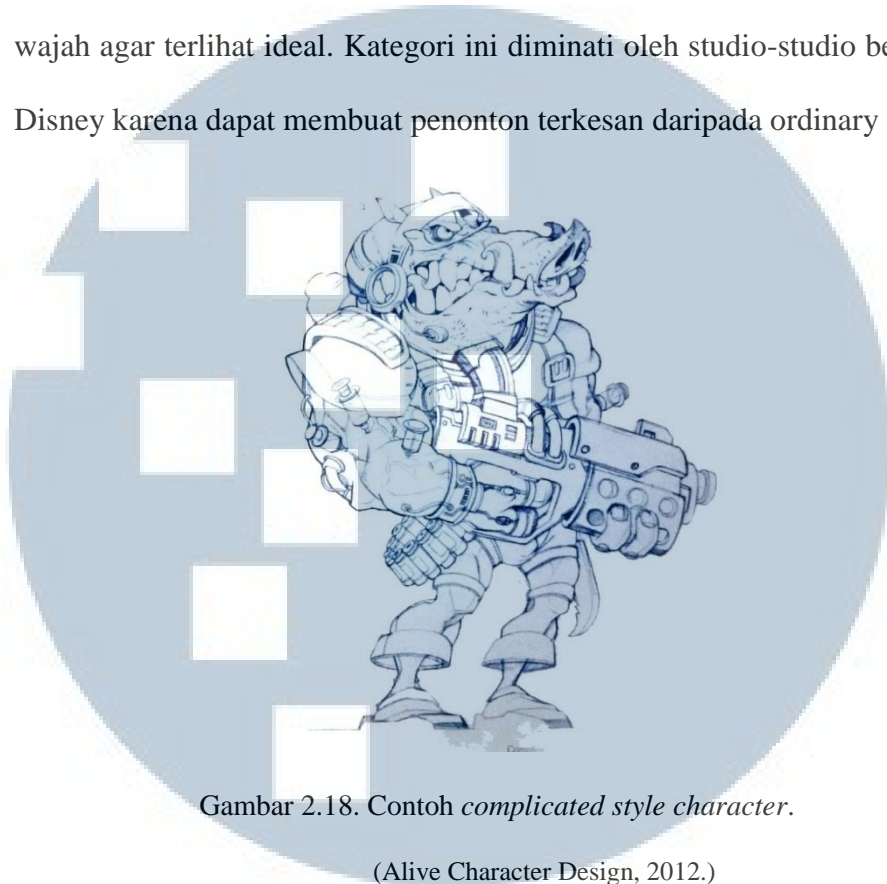
(Alive Character Design, 2012.)

Jenis tokoh ini merupakan jenis yang paling umum yang sering digunakan oleh animasi yang kartunis. Visualnya tergolong biasa dan masih merujuk kepada proporsi dan bentuk asli yang ada di dunia nyata. Namun, yang membuatnya begitu diminati yaitu karena keluwesan ekspresi yang dihasilkan.

4. *Complicated style.*

Yaitu salah satu jenis tokoh yang memiliki batasan dalam *exaggeration*. Bukan berarti tidak bisa, namun akan kurang rasanya jika dibandingkan dengan *ordinary style*. Jenis tokoh ini memiliki tingkat kesamaan proporsi yang cukup tinggi dengan aslinya. Namun masih ada sedikit distorsi di bagian

wajah agar terlihat ideal. Kategori ini diminati oleh studio-studio besar seperti Disney karena dapat membuat penonton terkesan daripada ordinary style.



Gambar 2.18. Contoh *complicated style character*.

(Alive Character Design, 2012.)

5. *Realistic style*.

Kategori tokoh ini biasanya diterapkan dalam film atau game barat yang memiliki tingkat realistik yang tinggi. Tujuannya agar penonton dapat terkesan dengan menyajikan visual yang memiliki *sense of reality*.

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.19. *Realistic style character.*

(Alive Character Design, 2012.)

2.2.7. *Anime Style*

Melihat deskripsi ciri-ciri yang mirip dari kategori *complicated style*, gaya anime merupakan salah satu yang berada dalam kategori ini. Anime adalah jenis animasi yang berasal dari Jepang. Kebanyakan berasal dari komik Jepang (*Manga*) atau light novel sehingga gaya *manga* sangat dekat kaitannya dengan gaya anime.

Luyten, seperti yang dikutip oleh Elias (2012), mengatakan “*Heroes and heroines in the modern manga hardly make us remember the Japanese people. Japan’s westernization right after World War Two modified the aesthetic preference in the character’s design. Now they’re disproportionately tall and slim*

with round eyes, features, which are not found in funny stories that preserve the character's design in accordance with Japanese aesthetical patterns.”,



Gambar 2.20. Tokoh dari anime Evangelion.

(http://vignette3.wikia.nocookie.net/evangelion/images/0/0c/Rei_Ayanami_Inside_Eva.png/revision/latest?cb=20120325154541. n.d)

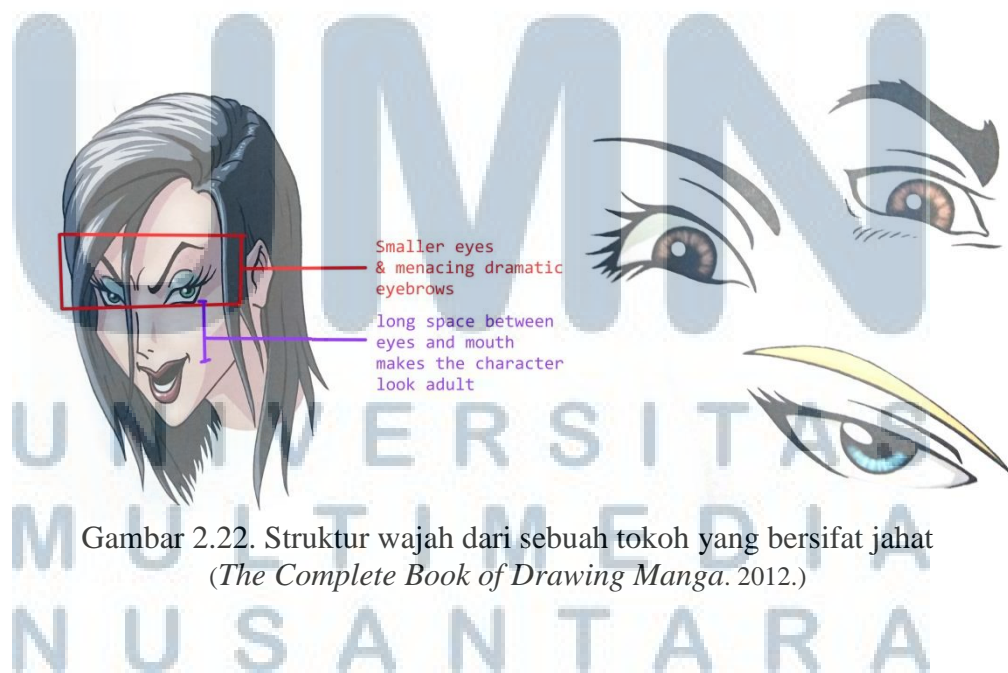
Pernyataan Luyten di atas mengacu pada bentuk mata dan bentuk badan yang sering ada di film maupun seri animasi di Jepang. Mata yang besar dan proporsi badan yang ideal menjadi ciri khas. Sedikit banyaknya fenomena ini merupakan *influence* dari animasi Disney di mana para tokohnya juga memiliki ciri khas ini. Dengan demikian bisa dipahami mengapa tokoh di anime sering kali bahkan tidak mirip dengan orang Jepang pada umumnya. Tokoh lebih mengarah ke preferensi barat di mana warna rambut beragam, langsing, serta mata yang besar dan berbinar. Hal ini berdampak besar pada perkembangan anime di masa mendatang.

Grey (2012) menjelaskan dalam style anime ada beberapa jenis wajah di antaranya yang perlu diketahui adalah jenis struktur wajah yang sering digunakan dalam style anime.



Gambar 2.21. Jenis wajah dan mata dari sebuah tokoh yang bersifat baik
 (*The Complete Book of Drawing Manga. 2012.*)

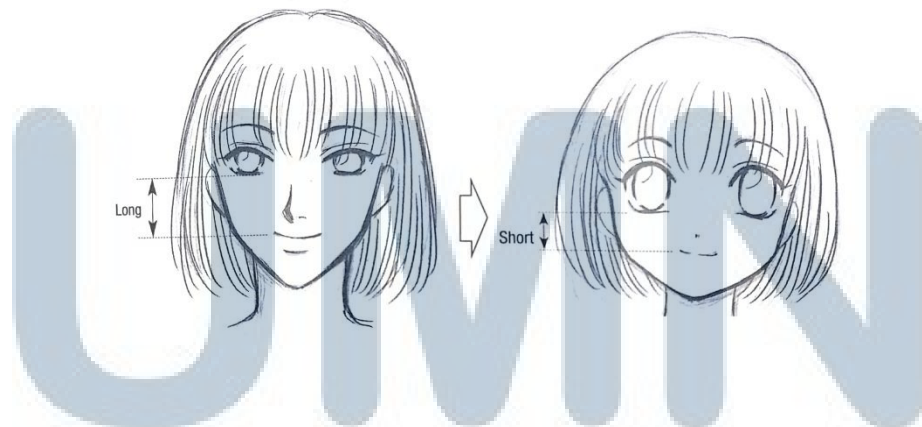
Untuk sebuah tokoh yang bersifat baik, bentuk mata yang digunakan adalah umumnya berbentuk bulat yang cukup besar dan alis yang natural. Mata untuk wanita dan pria bisa berasal dari bentuk mata yang sama hanya saja untuk mata wanita biasanya diberikan bulu mata yang mencolok. Untuk tokoh laki-laki yang memakai bentuk mata bulat biasanya untuk tokoh yang lebih mudah.



Gambar 2.22. Struktur wajah dari sebuah tokoh yang bersifat jahat
 (*The Complete Book of Drawing Manga. 2012.*)

Untuk tokoh yang bersifat jahat, bentuk matanya lebih runcing dan memiliki pupil yang lebih kecil daripada tokoh yang baik. Tokoh jahat juga biasanya digambarkan dengan alis yang naik dan dramatis. Jenis mata ini bisa diaplikasikan pada tokoh laki-laki maupun perempuan namun faktor perbedaannya masih terletak pada adanya bulu mata. Bagi tokoh laki-laki yang jahat biasanya tidak diberikan bulu mata namun digambarkan dengan alis yang lebih tebal.

Hayashi (2007) menunjukkan perbedaan usia pada tokoh dengan jarak antara mata dan mulut. Untuk tokoh yang lebih muda, jarak antara mata dan mulut cukup pendek karena mata dibuat besar dan hidung kecil sehingga bentuk kepala terlihat bulat. Sedangkan untuk jenis wajah yang lebih dewasa, hidung digambarkan lebih panjang sehingga jarak antara mata dan mulut lebih lebar.



Gambar 2.23. Perbedaan antara wajah anak-anak dan dewasa.
(*How to Draw Manga: Sketching Manga Style vol.2.* 2007.)

Untuk proporsi badan keseluruhan, style anime menggunakan proporsi yang hampir sama dengan proporsi manusia asli yaitu sekitar 7 kepala. Deformasi

bentuk-bentuk anggota tubuh tidak begitu banyak sehingga figur tokoh anime tidak terlihat berbeda jauh dengan figur manusia.



Gambar 2.24. Proporsi dari sebuah tokoh anime.

(*How to Draw Manga: Sketching Manga Style vol.2. 2007.*)

2.2.8. Proporsi

Proporsi tokoh dapat berubah seiring umur tokoh tersebut. Gaya gambar Anime menggunakan proporsi yang hampir mirip dengan proporsi manusia asli. Gray, (2012) menjelaskan bahwa umumnya proporsi tokoh diukur menurut panjang kepala, yaitu:

1. Umur 3+, proporsi badan lelaki dan perempuan tidak begitu berbeda. Ukuran tinggi badan sekitar 4 kepala dan biasanya terlihat *chubby*.

2. Umur 9+, proporsi masih tidak berbeda antara lelaki dan perempuan. Ukuran tinggi badan sekitar 6 kepala.
3. Umur 17+, proporsi manusia mulai mencapai 7 kepala pada umumnya. Lelaki mulai berdada bidang dan bahu melebar. Sedangkan wanita bagian dada mulai terbentuk dan pinggang lebih langsing.
4. Umur dewasa, proporsi manusia bisa mencapai 10 kepala baik pria maupun wanita. Namun, wanita biasanya hanya tumbuh hingga setinggi 8 kepala dan berbadan *curvy*. Lelaki dewasa dapat tumbuh hingga 10 kepala dan bagian otot sudah terbentuk dengan sempurna.

Proporsi ini mengacu pada manusia secara ideal. Bagaimana melakukan deformasi bentuk merupakan kreativitas desainer dan bergantung pada style yang digunakan.

2.3. Shio

Tepat setiap tahun baru *China* diwakilkan oleh salah satu dari 12 binatang yang ada di dalam Shio sebagai simbol setiap tahun. Williams (2006) menjelaskan bahwa Shio juga disebut sebagai *Twelve Terrestrial Branch* yang digunakan sebagai sistem kalender. Sistem kalender yang menggunakan nama-nama sudah ada pada masa Dinasti Tang (tahun 618-917) dan disebutkan dibawa oleh imigran dari Tartar. Namun, Profesor Chavannes telah menulis artikel yang membuktikan bahwa sistem penanggalan dari 12 hewan dipinjam dari kebudayaan Turki dan telah ada di China bersamaan dengan abad pertama era Kristen.

Dalam buku Chang (2000) menceritakan tentang cerita shio yang paling umum diketahui oleh masyarakat umum. Legenda yang paling umum dalam cerita shio adalah saat Dewa langit berkata pada dewa bumi untuk menetapkan sistem pertanggalan untuk bumi. Ia pun mengatakan akan menempatkan 12 binatang pertama yang dapat menyeberangi sungai. Dewa bumi pun mengumpulkan seluruh binatang dan menyampaikan tentang hal tersebut. Hasilnya yaitu Tikus yang menunggangi kerbau melompat dari punggungnya mendapatkan tempat pertama, kemudian diikuti oleh Kerbau yang mendapatkan tempat kedua. Selanjutnya sesuai dengan urutan shio yang diketahui umum. Macan berada di tempat ketiga, kelinci di tempat keempat, Naga di tempat kelima, Ular di tempat keenam, Kuda di tempat ketujuh, Kambing di tempat ke delapan, Kera di tempat kesembilan, Ayam di tempat kesepuluh, Anjing di tempat kesebelas, dan terakhir Babi menempati posisi terakhir yaitu keduabelas.

Wu (2006) menyebutkan bahwa Shio atau Zodiak Timur sebagai sistem horoskop tertua di dunia. Sistem horoskop ini agak berbeda dengan zodiak barat yang biasa kita kenal. Shio diurutkan berdasarkan tahun, bukan berdasarkan bulan. Ilmu ini tidak sepenuhnya merupakan ramalan saintifik, namun lebih ke seni interpretasi. Wu juga mengatakan jika tokoh manusia merupakan pantulan dari tujuan jiwanya. Tokoh sendiri dihasilkan dari kebiasaan dan kelakuan seseorang, Beberapa sifat dan tokoh dari shio-shio ini antara lain:

1. Shio tikus memiliki sifat umum antara lain yaitu tertutup, oportunistis, dan pintar. Dalam bukunya, Wu mengobservasi pria bernama Ron. Ia memiliki sisi perfeksionis dan selalu ingin menyelesaikan masalah secepatnya. Ron

juga merupakan seorang yang rapih dan bersih serta hidup dengan penuh keteraturan. Walau ia merupakan sosok sempurna dalam hal bakat dan kemampuan sosial, namun Ron menyimpan erat-erat kartu as yang akan menunjukkan dirinya yang sebenarnya.

Tikus di dalam cerita legenda 12 shio merupakan yang paling licik dalam artian ia juga cerdas karena itulah tikus mendapatkan tempat pertama dalam urutan Shio. Untuk mencapai tujuannya ia akan melakukan apapun bahkan dia akan menipu temannya sendiri.

2. Shio kerbau memiliki sifat pekerja keras dan serius. Tyler adalah pribadi yang menjalankan segala sesuatu dengan cara-cara tradisional dan tidak akan mengambil resiko-resiko yang akan membuat semuanya berantakan. Ia terus berpegang teguh pada prinsipnya untuk mencapai tujuannya dengan sabar.
3. Shio harimau, memiliki sifat sering berjiwa petualang, dan berani mengambil resiko. Cindy merupakan seorang pribadi yang suka tantangan dan akan menjalankan apapun yang sedang dikerjakannya sampai akhir. Ia merupakan seorang wanita yang aktif dalam kegiatan-kegiatan sosial dan seringkali menjadi pemimpin dalam setiap kegiatannya.
4. Shio kelinci, memiliki sifat mudah bergaul, sopan, dan setia kawan. Wu juga mengobservasi seorang pria bernama Joey yang memiliki Shio kelinci. Di mana Joey adalah seorang yang secara psikologis tertutup, namun tetap bersosialisasi dengan orang lain. Orang lain mengenalnya sebagai sosok yang baik hati dan ramah serta dapat melakukan segalanya. Namun, Joey hanya menunjukkan dunianya pada orang-orang yang dianggapnya dekat.

Pribadinya yang introvert membuatnya memiliki dunia dan *taste* yang berbeda sehingga terkadang ia kesulitan menemukan sesuatu atau sosok ideal yang ada di pikirannya.

5. Shio naga memiliki sifat berterus terang, keberuntungan tinggi, dan sulit ditebak. Dalam observasinya terhadap seorang wanita yang bernama Deborah, Wu mendeskripsikan bahwa Deborah adalah wanita yang sangat menarik perhatian kemanapun ia pergi. Ia memiliki keanggunan dan seolah menciptakan jarak antara dirinya dan orang di sekitarnya. Diberkahi dengan kesehatan dan energy kehidupan yang berlimpah, ia menjadi seorang yang tidak sabaran dan pemaarah. Deborah mengakui bahwa Ia adalah seorang yang sedikit berlebihan dalam memakai uang. Sehingga Deborah menjadi *base* untuk mendesain tokoh Yazhu.

Naga adalah hewan legenda yang suci dan agung yang ada dalam kepercayaan China. Naga dianggap memiliki umur panjang sehingga menjadi symbol dari kesuburan dan nasib baik. Kaisar-kaisar di China memakai jubah naga (Dragon Robe) saat memerintah, membuat status Naga dinilai amatlah tinggi. Karena faktor-faktor inilah shio naga dipercaya memiliki keberuntungan yang tinggi dan kesehatan yang teramat baik.

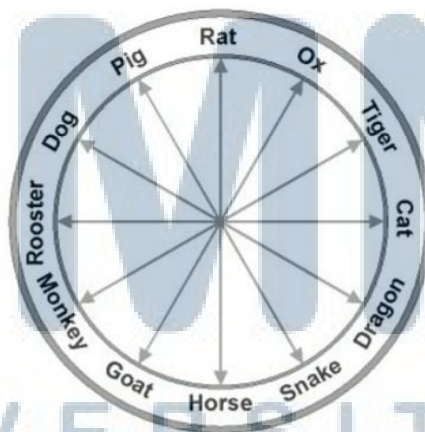
6. Shio ular memiliki sifat bijak dan tenang. Seperti yang dapat dilihat dari Robert yang memesonanya. Ia merupakan pribadi yang sopan dan ramah sehingga ia menjadi salah satu orang paling ramah yang jarang di temui di dunia. Memiliki ketenangan yang luar biasa, sangat sulit membuatnya marah.

7. Shio kuda memiliki sifat aktif, cepat akal, dan pandai berbicara. Tawny dianggap tidak bisa *poker face* karena apa yang dipikirkannya dapat segera diketahui dari wajahnya. Caranya berbicara di depan publik sangat baik dan dapat mengubah mood.
8. Shio kambing/domba, memiliki sifat artistik dalam temperamen dan tokohnya. Nathaniel dianggap memiliki sifat *easygoing* di mana orang lain menganggapnya apatis. Namun di balik itu ia sebenarnya sangat mudah tenggelam dalam dunia nya sendiri.
9. Shio kera memiliki sifat humoris dan entertainer. Seperti yang ada dalam diri Tommy yang diamati oleh Wu. Tommy adalah lelaki yang cukup usil namun jenaka. Walau di luar ia adalah laki-laki dewasa namun dalam dirinya ia seakan masih anak-anak di mana ia masih memiliki kepolosan.
10. Shio ayam memiliki sifat perfeksionis dan dapat diandalkan. Margie, seorang wanita dengan shio ayam merupakan pribadi yang memiliki ketegangan yang sering muncul dan membuatnya sakit kepala. Namun jika ingin mendapatkan saran maka Margie adalah orang yang tepat karena ia dapat memberi saran yang sangat membantu.
11. Shio anjing memiliki sifat mudah cemas dan sangat setia kawan. Wu mengobservasi wanita bernama Penny yang juga memiliki Shio anjing. Penny adalah pribadi yang menanggung harapan, ketakutan, dan ketidakadilan dunia dalam dirinya sehingga dia selalu melakukan berbagai hal dengan hati-hati. Walau ia adalah seorang wanita yang cantik dan berbakat, ia memiliki kepercayaan diri yang sangat rendah. Namun, seiring dengan

bertambahnya usia dan pengalaman hidup, ia perlahan-lahan memperoleh kepercayaan diri yang lebih besar dari sebelumnya.

Shio anjing disebutkan memiliki sifat setia kawan, mudah cemas. Hal ini erat kaitannya dengan dogma masyarakat akan kedekatannya dengan manusia dan sering dijadikan anjing penjaga. Xiangdao, seperti yang dikutip oleh Williams (2006) mengatakan bahwa anjing adalah makhluk yang sangat waspada terhadap seseorang sehingga dapat menjauh jika ia merasa orang tersebut sedang tidak menjadi dirinya. Dengan asumsi-asumsi tersebut maka dipercaya sifat ini akan terbawa oleh manusia yang lahir dan memiliki shio anjing.

12. Shio babi memiliki sifat jujur, perhatian, dan berhati murni. Jen mungkin adalah wanita yang paling tulus dan jujur yang pernah Wu temui. Ia memiliki kasih sayang yang sangat besar dan pemaaf.



Gambar 2.25. Diagram kecocokan antar shio
(China Astrology: Exploring the Eastern Zodiac, 2006)

Dalam roda perputaran Shio, ada kompatibilitas antara para shio. Shio yang posisinya berseberangan satu sama lain merupakan kompatibilitas yang buruk. Hal ini juga disebabkan oleh sifat yang saling bertentangan yang dimiliki kedua shio yang berseberangan tersebut. Misalnya shio kuda yang berperilaku sangat bebas akan membuat shio tikus yang menyukai keteraturan dan sebaliknya.

Rat	A-	A+	C	D	A-	D	D	F	A-	C-	C	B
Ox	A+	C	B	B	C	A-	F	D	D	A-	C	C
Tiger	C	B	D	C	B	F	A-	C	D	B	A-	A+
Rabbit	D	B	C	A-	D	A-	C	A-	B	D	A+	A-
Dragon	A-	C	B	D	A-	C	B	C	A-	A+	D	B
Snake	D	A-	F	A-	C	B	C	C	A+	A-	B	D
Horse	D	F	A-	C	B	C	A-	A+	C	B	A-	B
Goat	F	D	C	A-	C	C	A+	A-	B	C	D	A-
Monkey	A-	C	D	B	A-	A+	C	B	A-	B	B	F
Rooster	C-	A-	B	D	A+	A-	B	C	B	D	F	C
Dog	C	C	A-	A+	D	B	A-	D	B	F	B	B
Pig	B	C	A+	A-	B	D	B	A-	F	C	B	A-
	Rat	Ox	Tiger	Rabbit	Dragon	Snake	Horse	Goat	Monkey	Rooster	Dog	Pig

Key:

- A+ Outstanding! A soulmate.
- A- Excellent. Good marriage.
- B Very good. Different enough to be fun.
- C Fair-Moderate. Some tolerance needed.
- F Very bad. Difficulty and strong conflicts.

Tabel 2.1. Tabel kompatibilitas antar shio
(Chinese Astrology: Exploring the Eastern Zodiac, 2006)

Wu juga menyebutkan bahwa terkadang memang ada dua jiwa yang saling bertentangan dan itu sudah menjadi sifat alamiah bawaan dari Shio mereka. Saat berinteraksi dengan lawan yang berseberangan, maka seseorang akan merasakan ketidaknyamanan, kejahatan, dan ketidakcocokan. Namun, tidak hanya itu yang

mereka rasakan. Tanpa sadar mereka sebenarnya tertarik satu sama lain, tapi di sisi lain mereka akan juga menolak satu sama lain.

2.4. Shanghai pada tahun 1930 dan Chinese Gangster.



Gambar 2.26. Keadaan kota dan penduduk Shanghai pada tahun 1930 (Shanghai Modern, The Flowering of a New Urban Culture in China, 1930-1945 oleh Leo Ou-Fan-lee, 1999.)

Lee (1999) menyebutkan bahwa pengaruh barat sudah terlihat di cara berpakaian dan *lifestyle*. Orang kaya yang memiliki status tinggi menunjukkan ke glamor-an mereka dengan menaiki mobil klasik, memakai pakaian ala barat, dan tinggal di rumah berinterior mewah. Modernisasi yang sangat kencang terlihat jelas di kota yang tidak pernah tidur itu. Pada 1920 awal bahkan orang-orang menganggap modernisasi sama dengan *Western Civilization* akibat pasca perang dunia pertama. Media-media beralih ke cara barat yang dianggap merupakan tren dunia saat itu. Bagi masyarakat saat itu, bertahan hidup dari derasnya arus perubahan menjadi tujuan utama untuk mereka.

Shanghai merupakan legenda bagi turis-turis dari barat pada tahun 1920-1930an, bagi mereka tidak akan lengkap perjalanan dengan kapal *cruise* jika tidak singgah ke Shanghai. Dalam kapal-kapal yang berlayar jauh ke timur mereka terpesona dengan cerita “*Whore of the Orient*” dari penduduk setempat. Mereka mendeskripsikan sebagaimana yang dikutip dari Sersan Harriet tentang China *Gangster*, kelab yang tidak pernah tutup, dan hotel yang disertai dengan heroin sebagai pelayanan hotel. Kehidupan glamor yang ada di Shanghai tidak jauh dari kehidupan malam di mana para pekerja malam dan gangster berada.

Haar, seperti yang dikutip oleh Huang (2004) menjelaskan bahwa *Triad* adalah organisasi kriminal yang melakukan pekerjaan ilegal dan kejahatan . Singkatnya Triad adalah sebutan untuk *China Gangster*. Namun, Triad tidak hanya ada untuk penyelundupan-penyelundupan ilegal namun juga sebagai suatu komunitas gerakan ekstrimis nasionalis. Di mana Triad dianggap sebagai pendukung para pemimpin untuk menjadikan China sebagai negara ideal. Huang

juga menyebutkan pentingnya untuk membedakan Triad yang berpusat pada kegiatan criminal dan Triad yang non-kriminal. *Gangster* juga merupakan salah satu genre film, Smith (2004) mendefinisikan film *gangster* yaitu karya film yang menceritakan tentang kejahatan yang terorganisir dan siapa dalang di baliknya. Dalam bukunya Smith merangkum berbagai film bertema *gangster* yang cukup terkenal seperti *The Godfather* dan *Little Caesar*. Menurutnya, era 1930an adalah era keemasan film *gangster*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA