



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 sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame by frame*. Satu *frame* terdiri dari satu gambar jika gambar itu disusun dan ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah *frame per second* (fps) yang dapat menciptakan gambar ilusi. Zaman ini ada macam-macam ada teknik animasi yaitu 2D, 3D, stopmotion dan masih banyak lagi. Namun, animasi 2D fleksibilitas dibandingkan animasi 3D yang dikatakan oleh Jones dan Oliff (2007, hlm vi).

2.1.1. Pre-produksi animasi

Andrew Sebly (2013), proses produksi adalah tahap paling awal dari animasi. Proses pre-produksi adalah salah satu yang penting dalam sebuah animasi. Dimana proses pre-produksi tahap mengerjakan script, visual, konsep suara, idea, dan sesuatu percobaan sebuah penelitian sebelum melakukan proses merekam dan mengerjakan sebuah film. Menyiapkan tabel pekerjaan adalah sesuatu yang penting, yaitu kita mengetahui budget dalam proses pengerjaan animasi kita, menyusun jadwal yang kita harus kerjaka dan dapat mengatur waktu pekerjaan setiap tim di dalam sebuah studio.

Bekerja keras saat ini dapat menghasilkan ide yang kreatif, Namun kreativitas dapat beresiko dalam pengerjaan pre-produksi. Berhati-hatilah saat

membuat rencana untuk menjadi *animators, storyboards, scripwrites, composers, musicians, special-effect creators* dan *designers* karena memerlukan sebuah pencarian sebuah subject yang lebih dalam. Memiliki sebuah ide kreatif yang bebas untuk sebuah pemilihan konsep dan idea, pengembangan dan pelaksanaan sangat penting untuk keseluruhan proyek, dan pemahaman yang menyeluruh akan kemungkinan akan mempengaruhi kualitas hasil akhir (hlm 26).

2.1.2. Limited Animation

Thomas Lamare (2009) dalam buku “The Anime Machine” mengatakan bahwa limited animation tidak menghasilkan banyak gerakan pada film animasi. Limited animation bisa juga dikatakan sebagai gerakan yang terbatas atau rangkaian gambar statis. Limited animation menjadi karakteristik dari serial Jepang yang kita kenal sebagai anime. Jadi banyak terdapat yang tidak bergerak dalam limited animation (hlm. 184-185).

2.1.3. Animasi 2D

Gunawan (2012) menyatakan bahwa animasi 2D adalah animasi yang dibuat secara tradisional dan digital. Zaman dulu, membuat animasi tradisional mengharuskan kita menggunakan kertas untuk menggambar sesuatu yang kita ingin animasikan lalu di scan dan dipindahkan ke sebuah komputer. Namun, zaman sekarang animasi 2D sudah dapat langsung dikerjakan di sebuah komputer. Karena zaman sekarang sudah banyak aplikasi di sebuah komputer untuk membuat animasi 2D.

2.2. Desain Tokoh

Andrew Selby (2013) di buku Animasi menyatakan bahwa tokoh bukanlah objek penghias disebuah film namun sebagai pelengkap yang dapat memberi kehidupan dalam sebuah cerita dan sebagai penjelasan produksi. Tanpa tokoh cerita tidak dapat berjalan dengan lancar dengan ada nya tokoh maka cerita dapat berjalan lancar.

Animator harus memiliki kemampuan memahami gerakan dan penggambaran visual, ini adalah sebuah kunci ketika mempertimbangkan mendesain sebuah tokoh. Penonton dapat mengerti terhadap gerakan, komunikasi, tindakan yang dilakukan oleh tokoh. Para animator harus sering melihat sebuah pertunjukan seni seperti tarian, mime, teater dan seni di jalanan. Dimana gerakan tersebut menjadi sebuah referensi yang dapat digambarkan dalam bentuk animasi.

Ini adalah segi yang paling penting dalam pembuatan sebuah tokoh. Penonton harus memahami untuk apa tokoh tersebut disajikan dalam film tersebut. Contoh tokoh yaitu astro boy. seperti namanya, dalam beberapa hal terkait dengan ruang angkasa tetapi karakteristiknya perlu dipahami dan disetujui oleh penonton untuk memvalidasi kemampuan supranatural nya. keterampilan ini sebagian besar tidak terlihat karena karakter tidak terlihat terisolasi tetapi tanpa penguasaan teknik seperti itu karakter dapat muncul tidak meyakinkan. Menurut Su (2011) desain tokoh adalah sebuah proses yang mendesain tokoh yang mirip dengan manusia yang memiliki ciri khas yang unik. Mendesain sesuatu tokoh yang baik harus memiliki gestur tubuh, kostum, dan properti mereka dapat menyampaikan sebuah pesan dalam sebuah cerita.

Namun, menurut Tilman (2011) dia menyatakan bahwa harus terlebih dulu mengembang cerita baru mendesain sebuah tokoh. Karena jika cerita yang kurang berkembang dapat menghasilkan sebuah desain tokoh yang tidak terlalu menarik. Dia juga mendesain sebuah tokoh menggunakan tridimensional tokoh, hubungan gaya gambar dengan targer usia, warna dan siluet (hlm 1-9). Menurut Bancroft (2012) menyatakan bahwa mendesain sebuah tokoh yang baik, tokoh harus memiliki ekspresi wajah dan emosi (hlm 3-29). Menurut Sloan (2015) menyatakan bahwa mendesain sebuah tokoh yang baik, harus memperhatikan proposi anatomi tubuh pada tokoh (hlm 3).

2.2.1. Tridimensional Tokoh

Egri (2009) dan Tilman (2011) menyatakan bahwa untuk membuat suatu tokoh kita perlu mengenal tokoh tersebut secara dalam atau tokoh tersebut harus memiliki latar belakang. Hal tersebut yang kita kenal sebagai tridimensional tokoh. Hal ini digunakan agar tokoh dapat terlihat hidup. (hlm 36-37) dan (hlm 32-34). Contoh trimensional tokoh:

1. Fisiologis

Fisiologis sangat penting untuk tokoh kita. Fisiologis pada tokoh menjelaskan nama, umur, berat badan, tinggi, kelamin, warna rambut, warna kulit, warna mata, menggunakan kacamata atau tidak, penampilan dan bentuk wajah (hlm 36).

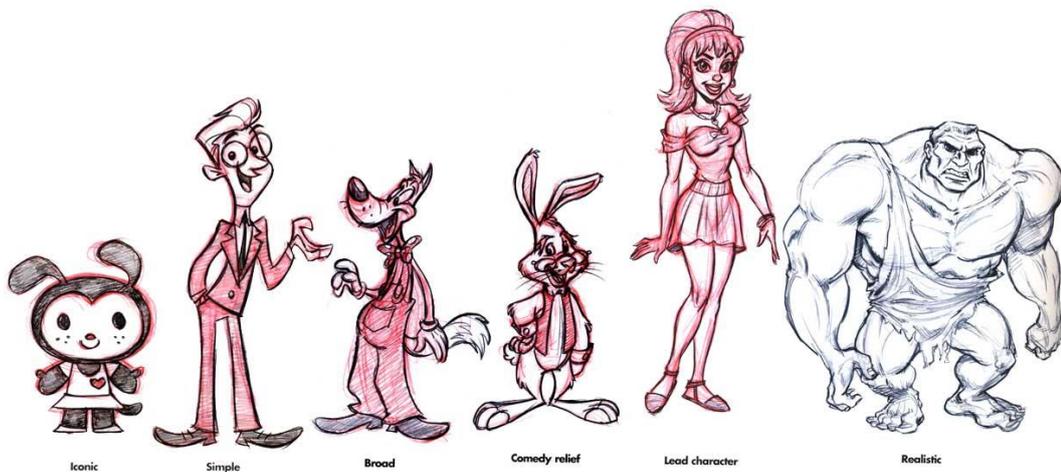
2. Sosiologi

Sosiologi sangat penting untuk tokoh kita. Sosiologi pada tokoh menjelaskan tingkat sosial, jenis pekerjaan, agama, ras, tingkatan dalam komunitas, pandangan pada politik, hobi dan status (hlm 36-37).

3. Psikologis

Psikologi sangat penting untuk tokoh kita. Psikologis pada tokoh menjelaskan ketertarikan lawan jenis, ambisi, kemampuan, sifat, tingkat despresi, kualitas dan IQ (hlm 37).

2.2.2. Hirarki Tokoh



Gambar 2.1. Hirarki Tokoh
(Creating with personality, 2006)

Bancoft (2006) menyatakan ada sesuatu hal lain sebelum kita ingin membangun relasi dengan director sebelumnya kita harus mulai menggambar hirarki pada sebuah tokoh. Contoh-contoh hirarki tokoh:

1. *Iconic*

Iconic ini memiliki *Style* tokoh yang sangat mudah gambar dan sangat *stylized*. Biasa tokoh *Iconic* ini memiliki mata yang bulat dan besar tanpa memiliki pupil (hlm 18).

2. *Simple*

Simple ini memiliki *style* tokoh yang sangat *stylized*. Biasanya *simple* ini sering digunakan untuk acara televisi dan sebuah website (hlm18).

3. *Broad*

Broad ini memiliki *style* dimana tokohnya memiliki mata yang besar dan mulut yang besar karena bentuk tokoh tersebut menambahkan selera humor dalam ceritanya atau film (hlm 19).

4. *Comedy Relief*

Tokoh *Comedy relief* berbeda dengan tokoh *broad*. Tokoh *Comedy relief* ini menunjukan selera humornya melalui *acting* dan dialog. Bentuk anatomi tidak seperti *style broad*. Biasanya dalam filmnya menambahkan selera humor (hlm 19).

5. *Lead Character*

Lead Character memiliki ekspresi, *acting* dan anatomi tubuh yang realis. Penonton perlu terhubung oleh tokoh tersebut, pasti mereka memiliki emosi yang sama kita lakukan (hlm 20).

6. *Realistic*

Realistic memiliki tingkat yang tinggi dalam bentuk realis hampir mirip dengan wajah kita. Biasanya Tokoh *realistic* ini dipakai pada film *monster*, tokoh pada buku komik, video games atau grafis di komputer (hlm 20). Dalam sebuah film *style* pada sebuah difilm malah dapat dicampurkan. Contohnya dalam film *shrek*. *Shrek* adalah tokoh yang *realistic*, namun temannya *Donkey* adalah tokoh *comedy relief* dan juga putri *Fiona* adalah tokoh *lead character*. Contoh

lain lagi adalah film *snow white* dan 7 kurcaci. *Snow white* memiliki *style lead character* dan sementara 7 kurcacinya memiliki *style comedy relief*. Dalam hirarki tersebut jika mereka mereka disatukan, menurut saya itu sangat baik (hlm 20).

2.2.3. Jenis Tokoh

Menurut Tilman (2011) menyatakan bahwa setiap tokoh memiliki ciri khas tertentu. Sifat-sifat ini disebut arketipe memungkinkan kita untuk mengelompokkan setiap tokoh dalam kelompok-kelompok tertentu. Pola dasar tersebut dianggap sebagai cetakan atau model asli dari manusia, sifat atau perilaku yang mirip dengan manusia. Contoh-contoh jenis tokoh:

1. The hero

Didalam sebuah cerita kita sangat memerlukan tokoh Hero. Tokoh Hero biasanya memiliki sifat yang sangat berani, peduli terhadap sesama, mengenal kasih dan membantu banyak orang secara sukarelawan. Biasa tokoh Hero selalu dijadikan tokoh utama (hlm 12).

2. The Shadow

Didalam sebuah cerita kita juga memerlukan tokoh penjahat agar sebuah cerita memiliki sebuah konflik sehingga dapat juga menarik para penonton. Tokoh shadow selalu dijadikan sebagai tokoh penjahat. Tokoh shadow memiliki sifat kebalikan dari tokoh Hero. Tokoh shadow memiliki sifat yang kejam, misterius, tidak mengenal kasih, tidak dapat mengampuni dan kasar (hlm 13).

3. The Fool

Tokoh fool ini disebut cerita membuat penonton bingung karena keberadaannya. Biasanya tokoh ini bergabung dengan tokoh shadow namun tidak separah tokoh shadow hanya sebagai pengganggu tokoh utama. Biasanya tokoh fool ini sengaja ditempatkan agar mengganggu tokoh utama (hlm 14).

4. The Anima / animus

Tokoh anima / Animus ini merupakan tokoh yang memiliki ketertarikan seksual pada lawan jenis. Misalnya wanita yang tertarik dengan laki-laki atau sebaliknya. Hal ini untuk membuat untuk menarik sebuah cerita (hlm 15-17).

5. The mentor

Tokoh mentor merupakan tokoh yang membantu tokoh utama sebagai pembimbing atau pemandu tokoh utama. Tokoh mentor biasanya sudah berpengalaman dan juga digambarkan sebagai orang yang sudah lanjut usia (kakek atau nenek). Biasa tokoh mentor memiliki sifat yang bijaksana dan mendukung tokoh utama (hlm 18-19).

6. The Trickster

Tokoh Triker ini merupakan tokoh yang dapat membuat perubahan pada dirinya. Seperti dari sifat nya baik menjadi jahat atau sebaliknya. Tokoh tricker ini dapat mengontrol dirinya dan cerita atau pola pikirnya. Biasanya tokoh tricker ini dapat menjadi tokoh utama dalam sebuah cerita (hlm 19).

2.2.4. Ekspresi dan Fitur wajah

Bancroft (2012) menyatakan bahwa ekspresi pada fitur wajah sangatlah penting untuk setiap tokoh. Dapat dilihat melalui:

1. Mata

Kita biasanya berkomunikasi memandang mata. Dari bentuk mata kita dapat melihat perbedaan tingkah laku dari tokoh tersebut. Pupil pada mata dapat memberikan gerakan ekspresi pada wajah tokoh tersebut. Contoh ekspresi mata:

a. Zombie eyes

Zombie eyes ini dimana pupil mata pada tokoh terlihat mati. Biasanya dibawah mata terlihat kantung mata dan sedikit berwarna hitam. Biasanya digunakan untuk ekspresi kaget, sedang sakit dan lesu.

b. Walled eyes

Walled eyes ini dimana pupil mata pada tokoh sedang memandang jauh dari pusat kearah yang berbeda. Walled eyes biasanya digunakan untuk ekspresi lucu dan ekspresi aneh.

c. Crossed eyes

Crossed eyes ini dimana pupil mata bergerak berlawanan atau bergerak melihat satu pusat. Biasanya untuk melirik atau sedang melakukan hal yang konyol.

2. Alis mata

Tokoh biasanya memiliki mata dan alis mata. Pada sebuah tokoh mata dan alis mata sangatlah terhubung. Namun, jika kita membuat alis jauh dari mata maka kita akan menghilangkan ekspresi pada wajah tokoh tersebut. Terlihat menjadi datar. Jika, alis dan mata digambar berdekatan maka dapat memunculkan ekspresi dan emosi pada tokoh sehingga wajah tidak terlihat seperti topeng. Lalu, Maki (2006) menyatakan bahwa alis mata yang tipis melambangkan sifat

terbuka, sementara alis mata yang tebal melambangkan ketertutupan. (hlm 34-39).

3. Mulut

Mulut sangatlah penting setelah mata dan alis karena mulut dapat membantu menambahkan emosi saat sedang berekspresi.

4. Leher

Setelah ekspresi agar tokoh lebih terlihat hidup ada sesuatu yang paling penting yaitu pose pada sebuah kepala dan pose pada kepala sehingga dapat menghasilkan komunikasi ide cerita atau emosi pada gerakan kepala.

5. Hidung

Hidung sangatlah penting untuk ekspresi biasanya tokohnya memiliki anatomi yang realis. Tokoh yang memiliki anatomi yang realis ini sangat memerlukan hidung untuk berekspresi.

2.2.5. Desain Tokoh Untuk Umur

Tilman (2011) menyatakan bahwa kita harus melihat umur penonton yang kita targetkan untuk film kita. Maka kita membagi kelompok dari umur:

1. 0-4 tahun, desain tokoh memiliki kepala dan mata yang besar, proporsi tubuh pendek, memiliki warna yang terang dan bentuk desain tokoh yang simpel (hlm 104).

2. 5-8 tahun, desain tokoh tetap memiliki kepala yang besar, tetapi memiliki mata yang kecil, warna tidak terlalu terang agak gelap sedikit dan bentuk desain tokoh lebih rumit (hlm 104).

3. 9-13 tahun, Desain tokoh ini menjauhkan dari desain yang simpel. Proposi anatomi tubuh dan wajah agak realis dan warna disesuaikan pada desain tokohnya (hlm 104).

4. 14-18 tahun, desain tokoh sangat realis. Proposi anatomi tubuh dan wajah menjadi realis. Memiliki warna yang lebih kompleks dan tokoh lebih detail (hlm 104).

2.3. Bentuk



Gambar 2.2. Bentuk
(Creating Characters with personality, 2006)

Sloan (2015) menyatakan bahwa sebuah desain tokoh terutama dalam film bisu, tokoh harus memiliki proporsi yang unik dan berbeda agar penonton dapat membedakan tokoh tersebut. Serta dari Bancroft (2006) menyatakan bahwa kita harus mengetahui bagaimana cara untuk membedakan tokoh kita pada sebuah bentuk dasar adalah sebuah kunci untuk menciptakan kembali desain yang sama dari berbagai sudut dan pose.

Bentuk- bentuk dasar ini memberikan kita sebuah simbol yang kita butuhkan untuk menggambarkan kepada tokoh kita. Bentuk dasar juga pada sikap tokoh kita (hlm 28-32). Contoh bentuk dasar tersebut:

1. Lingkaran

Lingkaran dibuat untuk tokoh yang baik, Lucu, fleksibel dan sangat dekat dengan orang-orang. Lingkaran tidak memiliki sudut jadi karena itu lingkaran terlihat sangat fleksibel. Contohnya adalah santa Claus. Biasanya wanita sering digambarkan bentuk dasar lingkaran dan bayi juga digambarkan bentuk dasar lingkaran.

2. Persegi

Persegi biasanya dipakai untuk tokoh yang memiliki pendiri yang kuat, memiliki kekuatan yang besar atau kuat dan tokoh yang dapat diandalkan. Persegi memiliki sisi yang sama rata sehingga memiliki pendirian yang kuat. Biasanya bentuk dasar ini sering dipakai pada *superheroes*.

3. Segitiga

Segitiga biasanya dipakai untuk tokoh jahat atau penjahat. Segitiga memiliki bagian yang sangat tajam sehingga bentuk dasar ini membentuk tokoh jahat pada cerita.

2.4. Size Relationship

Bancroft (2006) menyatakan bahwa kita membuat bentuk dengan berbagai ukuran membuat desain tokoh menjadi semakin menarik. Hal dapat membuat untuk desain

yang kuat karena *size relationship* sangat dinamis. *Size relationship* berprinsip pada boneka salju yang berlaku untuk berbagai desain tokoh (hlm 36-37).



Gambar 2.3. *Size Relationship*
(Character Mentor, 2012)

2.5. Proposi Tubuh

Sloan (2015) menyatakan bahwa perancangan sebuah tokoh dilakukan mempertimbangkan unsur anatomi. Anatomi adalah suah dasar yang dapat ditafsirkan oleh penonton yaitu:

1. Proposi Tubuh

Dalam perancangan sebuah tokoh, proporsi sebuah tubuh tokoh diletakkan. Contohnya kepala yang besar dalam tokoh Sackboy. Proporsi ini digambarkan agar anak-anak menyukai desain tokoh tersebut.

2. *Body Type*

Terbagi menjadi tiga anatomi tubuh:

a. Ectomorph

Tipe ini bertubuh ramping atau kurus. Bentuk tulang sangat kecil sehingga terlihat kurus. Tipe tubuh ini memiliki ciri khas dengan tubuh yang tinggi sehingga memiliki bahu yang kecil. Anatomi tubuh lebih pancing dari perkiraan.

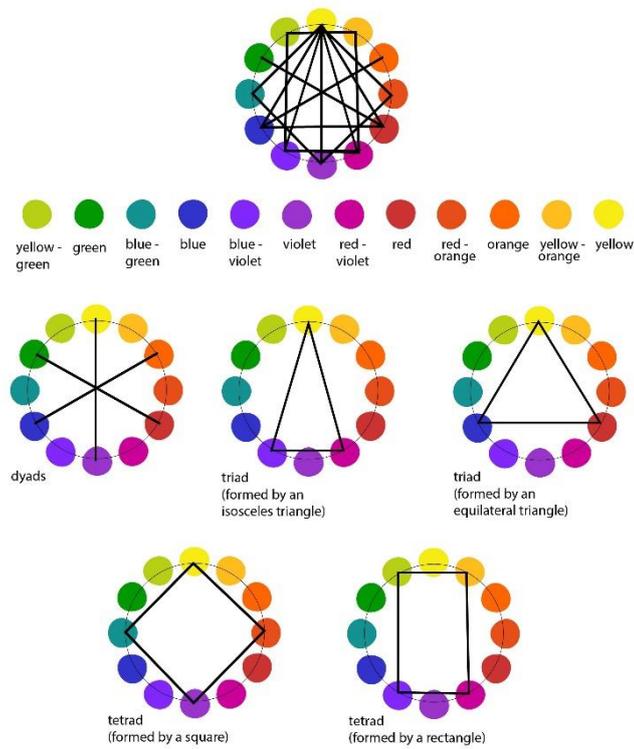
b. Mesomorphs

Tipe ini memiliki tubuh yang lebih besar atau berukuran sedang. Tipe badan ini sering dipakai untuk atletis dan memperlihatkan otot lebih jelas.

c. Endomorphs

Tipe ini memiliki tubuh yang gemuk dan sangat padat. Bukan otot melainkan lebih memperlihatkan lemak. Umumnya ukuran tubuh lebih pendek dan anatomi lebih pendek.

2.6. Warna



Gambar 2.4. Warna

(<https://oazodesign.com/color-harmony-and-the-color-wheel/>)

Sloan (2015) menyatakan bahwa kita harus mengerti warna secara disiplin. Membentuk perspetif desain visual, desainer harus bisa mengelompokkan warna pada color wheel. Setelah mengelompokkan ke color wheel maka komponen warna dasar harus diberikan:

1. *Hue*

Hue adalah rentang atau deretan warna yang ada pada *color wheel*. *Heu* sering dikaitkan dengan kontasi yang dapat kita manfaatkan dalam analisis penampilan tokoh kita. Tingkatan yang paling dasar, *Hue* dipisahkan menjadi dua yaitu warna

hangat contohnya magenta sampai kuning dan warna dingin contohnya hijau sampai ungu (hlm 34).

2. *Value*

Value memiliki warna yang terang atau untuk warna yang terpantul cahaya. *Value* dapat dipertimbangkan pada skala gelap ke terang (hlm 35).

3. *Saturation*

Saturation adalah tingkatan teratas pada *hue*. *Saturation* sangat berpengaruh pada tokoh kita misalnya *saturation* tinggi akan memberikan warna yang cerah dan kontras yang terkesan *colorful* dan sementara *saturation* rendah akan memberikan warna yang gelap yang terkesan dewasa (hlm 36).

4. *Monochromatic*

Monochromatic biasanya digunakan dalam tokoh atau kelompok tokoh yang berpusat pada satu *hue*. *Monochromatic* dibagi menjadi dua kelompok yaitu *komplementer* dan *triadic*. *Komplementer* menggunakan dua warna yang saling berlawanan dalam *color wheel*, sementara *triadic* menggunakan tiga warna yang biasanya berjarak secara merata di sekitar *color wheel* (hlm 36-38).

2.6.1. Psikologi warna

Tilman (2011) menyatakan bahwa psikologi pada tokoh bisa di ketahui melalui warna. Pengertian psikologi pada warna:

1. Merah

Warna merah dapat diartikan sebagai beraksi, marah, keberanian, berbahaya, cinta, kekuatan, ambisi, gairah dan keyakinan (hlm 112).

2. Kuning

Warna kuning dapat diartikan bahagia, kegembiraan, penakut, sakit, iri, nyaman, peringatan atau berhati-hati, optimis dan perasaan yang berlebihan (hlm 112).

3. Biru

Warna biru dapat diartikan Kepercayaan, kenyamanan, kebijaksanaan, kepintaran, kesehatan, kehormatan, kelembutan, kekuatan, pengertian, penyembuhan, misterius, dingin dan menyedihkan (hlm 112).

4. Ungu

Warna ungu dapat diartikan kekuatan, misterius, magis, ambisi, bangsawan, elegan, kecanggihan, kebijaksanaan, kebebasan dan kreatifitas (hlm 113).

5. Hijau

Warna hijau dapat diartikan alami, pertumbuhan, harmoni, segar, uang, iri, kesakitan, kenyamanan, optimis, muda dan kesejateraan (hlm 113).

6. Jingga

Warna jingga dapat diartikan Kegembiraan, antusias, kegembiraan, kesuksesan, kesenangan, kebijaksanaan, despresi dan perkabungan (hlm 113).

7. Hitam

Warna hitam dapat diartikan Kematian, formalitas, elegan, Kejahatan, despresi, liar, perkabungan, kesedihan, ketakutan dan misterius (hlm 114).

8. Putih

Warna putih dapat diartikan Kesucian, kemurnian, kebersihan, tidak bersalah, kebaikan, kedamaian dan kesempurnaan (hlm 114).

2.8. Busana

Cohen (2011) menyatakan bahwa busana sangat penting dalam perancangan sebuah tokoh. Tokoh yang menggunakan busana dapat mudah dikenali atau menjadi ciri khas dalam sebuah cerita. Gaya rambut dan penggunaan aksesoris juga dapat membantu tokoh dalam cerita. Perancangan sebuah tokoh yang memiliki busana, gaya rambut dan aksesoris yang berbeda dapat membuat sebuah tokoh memiliki identitas yang berbeda.

Perancangan busana pada tokoh juga terdapat sebuah alat atau *porps* yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pada tokoh untuk menjalankan sebuah kegiatan pada cerita. Biasa alat tersebut dirancang berdasarkan tindakan yang dimiliki pada tokoh. Hal tersebut memudahkan tokoh dapat dikenali. Alat atau *props* dapat dirancang melalui pekerjaan, latar belakang dan sifat yang dimiliki oleh tokoh tersebut.

2.9. Ras Mongoloid

M. Nurul. Huda (2019) menyatakan bahwa ras mongoloid merupakan pengelompokan suku yang tersebar ke Asia Timur, Asia Utara, Asia Tenggara, Eropa Utara, Manasgaskar pada lepas pantai Timur Afrika. Ras Mongoloid

merupakan ras kedua tertua dari kelompok Kaukasoid dan Negroid. Ras mongoloid memiliki ciri khas yaitu memiliki rambut hitam dan mata berwarna kecoklatan. Bentuk wajah ras Mongoloid relatif lebih rata dibandingkan ras Kaukasoid dan Negroid.

Ciri-ciri warna kulit ras Mongoloid sangat beragam pada Asia Tenggara memiliki warna kulit coklat dan sawo matang, orang Indian di Amerika berkulit coklat kemerahan dan Asia Utara memiliki kulit berwarna kulit putih. Indonesia termasuk dalam kelompok ras Mongoloid dalam jenis subras Melayu. Embun Bening (2018) mengemukakan bahwa kelompok ras Melayu mongoloid terdiri dari dua golongan yaitu golongan ras Proto ras Melayu atau Melayu Tua (terdiri dari suku Batak, Toraja, dan Dayak) dan ras Deutro Melayu atau melayu muda (terdiri dari suku Bugis, Madura, Jawa dan Bali).

2.10. Pengemis

Miftachul Huda (2009), pengemis adalah orang yang mendapatkan penghasilan meminta uang di depan umum karena untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka dari hasil tersebut. Pengemis kebanyakan adalah orang yang hidup menggelandang. Pada umumnya para gelandangan dan pengemis termasuk kaum urban yang berasal dari desa dan mencoba nasib dan peruntungan dikota, namun karena tidak didukung oleh pendidikan, keahlian dan uang yang cukup.

Pengemis hidup serba keterbatasan, cenderung bergantung pada belas kasih orang. Biasa pengemis berkeliaran di tempat umum seperti pasar, terminal, stasiun, *traffic light*, dan perempatan jalan. Pengemis meresahkan masyarakat setempat.

Pada dasarnya mengemis tidak mudah. Sepanjang hari pengemis harus melusuri jalan, walaupun panas, hujan atau pun bersentuhan dengan lingkungan kotor.

Menurut Dimas Dwi Irawan (2013) terdapat beberapa faktor yang seseorang melakukan kegiatan mengemis berikut diantaranya:

1. Merantau dengan modal nekat

Banyak dari mereka yang merupakan orang desa yang sukses di kota tanpa memiliki kemampuan atau modal. Sesampai di kota, mereka berusaha mencari pekerjaan yang layak namun kehidupan di kota serba mahal. Belumnya terlatih mental dan kemampuan yang terbatas. Karena hal tersebut mereka tidak dapat berbuat apa-apa untuk menjamin mereka hidup sehingga mereka memilih menjadi pengemis.

2. Kemiskinan karena masalah ekonomi

Kebanyakan pengemis adalah orang yang tidak mampu dalam menghadapi masalah ekonomi yang berkelanjutan. Permasalahan ekonomi ini menyebabkan orang-orang hidup krisis karena ekonomi sehingga menjadi pengemis untuk bertahan hidup.

3. Tidak ada lapangan kerja

Sulitnya mencari pekerjaan, apalagi tidak menyentuh di dunia pendidikan atau memiliki keterbatasan kemampuan. Pada akhirnya karena kebanyakan pekerjaan yang pantas melihat dari segi pendidikan maka mau tidak mau akhirnya mereka memilih pekerjaan menjadi pengemis.

2.11. Reinkarnasi

Reinkarnasi memiliki konsep kelahiran kembali. Ini menempatkan kita pada kesadaran individu bukan fisik. *Tibetan book of the dead*, mengajarkan inkarnasi dari jiwa yang melibatkan prinsip kelahiran, kehidupan dan transisi. Siklus akan berulang kali sebagai kemajuan jiwa untuk mencapai pencerahan. Perbuatan seseorang, baik atau jahat akan dibalas pada kehidupan masa kini atau di kehidupan mendatang baik takdir keberuntungan atau kemalangan menurut Paul Von Ward yang dikutip oleh Henky (2010).

Menurut Fatimah (2015) menyatakan bahwa proses reinkarnasi digambarkan sebagai roda berputar. Perputaran roda tersebut dipengaruhi hukum karma. Karma merupakan perbuatan manusia yang menghasilkan sebab dan akibat ketika hidup di dunia. Karma sangat mempengaruhi kehidupan manusia, misalnya karmanya buruk atau perilakunya yang jahat pada saat hidup sebagai manusia maka, menentukan jenis penjelmaannya apakah menjadi manusia yang cacat atau binatang pada kehidupan mendatangnya. Proses reinkarnasi juga merupakan hal yang sangat panjang melalui kelahiran kembali yang berulang kali. Banyak orang yang menyepelekan betapa sulit bereinkarnasi menjadi manusia. Karena itu

kelahiran berulang-ulang juga memberi kesempatan kepada manusia untuk dapat merubah sifat yang buruk menjadi yang baik.

Fatimah (2015) menyatakan juga bahwa reinkarnasi tidak bisa terlepas dari karma. Dengan adanya karma merupakan penentu kita akan bereinkarnasi menjadi apa. Pakah manusia atau hewan. Dalam hukum karma ada tiga jenis karma yang berdasarkan atas waktu dari karma itu diterima yaitu:

1. Prarabda karma yaitu sesuatu perbuatan yang dilakukan pada waktu hidup sekarang dan diterima dalam kehidupan sekarang pula, tanpa menunggu kehidupan mendatang.
2. Sancita Karma yaitu perbuatan yang kehidupan terdahulu yang hasilnya, tidak habis dinikmati pada kelahiran itu, sehingga hasilnya diterima pada kehidupan sekarang.
3. Kriyamana Karma yaitu perbuatan yang dilakukan pada kehidupan sekarang tetapi hasilnya akan diterima pada kehidupan dikelahiran nantinya.

2.12. Kelahiran Kembali Menjadi Hewan

Origa (2018) dalam artikelnya menyatakan bahwa Kelahiran kembali menjadi hewan adalah hasil dari perbuatan buruk di masa lampau, akan tetapi perbuatan-perbuatan lainnya juga berpengaruh pada kondisi binatang tersebut. Misalnya hewan yang dipelihara yang disayangi dan diberi makan setiap hari. Disini bisa kita lihat walaupun karma buruknya matang pada saat seseorang akan meninggal, sehingga terlahir di alam binatang, karma baik di masa lampau berkat cinta kasih

atau kemurahan hati, misalnya bisa membantu seekor binatang untuk hidup dengan nyaman.

2.13. Monyet

Wahyu Seto (2017) menyatakan monyet adalah hewan yang cerdas, namun monyet suka mencuri barang orang. Studi terbaru mengungkap monyet gemar mencuri barang. Fany Brotcorne dari universitas of liege in Belgium dan rekan-rekan melakukan penelitian. Hasil penelitian tersebut diterbitkan dalam jurnal primates. Penelitian tersebut menyatakan bahwa monyet tersebut menunggu pengurus untuk memberi mereka makanan, dengan cara ditukar dengan barang-barang pengunjung yang mereka Sandra.

Menurut Cahya Gusti (2014) menyatakan bahwa hewan adalah makhluk yang tidak memiliki akal dan perasaan seperti manusia. Desain dan stuktur badannya sangat jauh berbeda dibandingkan manusia, akan tetapi memiliki nafsu biologis seperti manusia. Sosok seekor monyet merupakan sosok yang tidak menghargai dirinya atau dapat dikatakan sombong dan mudah terpengaruh lingkungan luar.