



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Beberapa persepsi mengenai pembunuh serial dimata publik tidaklah selalu benar. Banyak dari hal ini yang di sensasionaliskan oleh media dan film. Artikel oleh Scientific American mendaftarkan 5 persepsi pembunuh serial dibandingkan kenyataan. Persentase pembunuh serial di America hanya berjumlah 1 persen dari semua pembunuhan yang dilakukan. FBI memperkirakan ada 15 ribu pembunuhan yang terjadi setiap tahunnya. Berdasarkan statistik terdapat 150 korban pembunuhan serial. Secara definisi pembunuhan serial membunuh tiga atau lebih dengan tujuan pemuasan psikologi yang abnormal dengan jangka waktu lebih dari sebulan ataupun tahun. Persepsi bahwa semua pembunuh serial adalah laki-laki. Mungkin persepsi ini terjadi karena *stereotype* bahwa perempuan tidak mungkin melakukan aksi kejahatan. Menurut Radford University walau lebih sedikit jumlahnya dibandingkan lelaki, tetapi perempuan dapat menjadi pembunuh serial juga. Bahkan Radford University mengatakan kemungkinan perempuan sebagai pembunuh serial lebih besar dibandingkan laki-laki.

Jika anda pernah dengar adanya penjahat-penjahat di penjara, terutama pembunuh serial, yang sering mendapatkan surat penggemar. Orang-orang yang mengirimkan surat penggemar ini merupakan contoh dari kasus *hybristophilia*, yaitu ketertarikan seksual yang intens kepada berhubungan dengan orang-orang yang berbahaya dan melakukan kejahatan seperti pemerkosaan, pembunuhan atau

perampokan bersenjata (Sarteschi, 2016). Fenomena ini disebut sebagai sindrom Bonnie dan Clyde karena dipopulerkan oleh mereka (Gavin, 2014). Penyakit ini lebih sering berada di Amerika karena salah satunya adalah kultur yang muncul dari film atau novel seperti *American Psycho*, *Bonnie and Clyde*, *Dexter* dan *The Silence of The Lambs* yang menyebabkan masyarakat mempunyai ketertarikan terhadap pembunuh serial. Banyak dari pembunuh serial telah didiagnosa memiliki psikopati, karena itu terjadi perdebatan apakah psikopati berasal dari *nature* atau *nurture*.

Munculnya ketertarikan dan kekaguman publik pada pembunuh-pembunuh serial sampai menciptakan sebutan *murderabilia* yaitu aksi membeli, menjual atau menyimpan benda-benda yang terkait dengan pembunuh seperti baju, kartu, cangkir, board games dan suvenir lainnya. Benda-benda ini disimpan sebagai memori atau kenang-kenangan akan pembunuh serial (Sarteschi, 2016). Salah satu contoh interaksi antara pembunuh serial dan penggemarnya adalah menurut saat Ted Bundy tertangkap dan sedang diadili para penggemar Ted Bundy akan datang berpenampilan dan berpakaian seperti korban-korban yang dipilih oleh Ted Bundy, yaitu rambut panjang berwarna coklat dibelah tengah dan memakai anting bulat, agar Ted Bundy tertarik dengan mereka.

Hubungan seorang pembunuh serial yang memiliki gangguan psikopat dan seseorang dengan *hybristophilia* akan memiliki perbedaan dalam dinamika hubungannya. Seseorang dengan gangguan *hybristophilia* akan menyebabkan hubungan interpersonal dengan *social exchange* yang tidak komplementari bergantung kepada *partner* yang melakukan aktivitas kriminal ini sehingga

menyebabkan dirinya menjadi lebih menurut dan patuh. Terutama Mika yang memiliki gangguan seperti APD dan psikopati memiliki kemungkinan akan sifat dominan yang ekstrim yang berkorelasi dengan *Dominance Behavioral System* (DBS).

Salah satu elemen dari tokoh adalah sebagai pencipta dan penggerak cerita baik dalam buku, film, theater ataupun *game* (Lundwell, 2017). Aspek yang paling terlihat oleh tokoh adalah penampilan fisik dan kesan visual tokoh sehingga menciptakan ekspektasi bagi penonton yang sering dimanfaatkan oleh sutradara (Haake, Gulz (2008) dalam Hanna, 2013:4). Namun seperti yang Narika Nieminen (2017) katakan ada yang sama pentingnya dari perancangan tokoh selain aspek visual, yaitu dunia mental dan ceritanya. Tillman (2011) mengatakan ada dua hal penting yang dapat membuat rancangan tokoh baik yaitu, *Archetypes* dan Cerita. Archetype dapat merepresentasikan kepribadian dan sifat tokoh yang dapat kita kenali dan dapat mendorong perkembangan tokoh dalam cerita. Sementara, cerita yang telah dibentuk dengan baik dan hati-hati dapat memberikan rancangan tokoh latar belakang dan memperjelas kepribadian sehingga rancangan tokoh lebih solid.

Tokoh Mika memiliki sifat yang dominan sementara Kayla bersifat submisif kepada Mika. Dinamika antara Mika dan Kayla memiliki kemiripan dengan Bonnie dan Clyde. Mungkin banyak yang mengenali Bonnie dan Clyde dari film oleh Arthur Penn yang berdasarkan cerita nyata. Bonnie dan Clyde adalah kriminal Amerika yang merampok orang dan membunuh saat mereka dipojokkan atau dikonfrontasi. *Hybristophilia* pertama kali dikenali dari pasangan

ini, sehingga sering disebut dengan *Bonnie dan Clyde Syndrome*. *Hybristophilia* adalah gairah seksual kepada orang-orang yang telah melakukan kejahatan, khususnya kejahatan kejam atau kejahatan yang keterlaluan seperti pembunuhan. Inspirasi Mika dan Kayla berasal dari fenomena *hybristophilia* sehingga menciptakan hubungan ketergantungan antara Mika dan Kayla serta muncul rasa nikmat dari pembunuhan yang mereka lakukan. Salah satu referensi bagi tokoh Mika dan Kayla adalah berdasarkan Gwendolyn Gail Graham dan Catherine May Wood. Mereka berkenalan pada tempat pekerjaan mereka yaitu di panti jompo Alpine Manor. Pembunuhan yang mereka lakukan berawal dari kepuasan seksual yang Gwendolyn dapatkan saat mendominasi Catherine dengan mencekik dan mengikatnya. Setelah itu Gwendolyn akan memilih korban di panti jomponya dan membunuh mereka dengan menutupi hidung dan mulutnya dengan kain. Sementara Catherine bertugas untuk mengawasi keadaan dan mengalihkan karyawan-karyawan lain (Rolling Stone, Amelia McDonell-Parry, 2016).

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tokoh Mika dan Kayla sebagai pembunuh serial dengan sifat dominan dan submisif dalam animasi 2d Mannequin?

1.3. Batasan Masalah

1. Penulis akan berfokus pada dua tokoh saja yaitu Mika dan Kayla.
2. Penulis membahas tokoh Mika dan Kayla dengan fokus kepada tiga dimensi tokoh, yaitu fisiologi, sosiologi dan psikologi.

3. Penulis fokus kepada visualisasi tokoh Mika sebagai dominan dan Kayla sebagai submisif melalui teori bentuk dan warna.

1.4. Tujuan Skripsi

Menciptakan dua tokoh Mika dan Kayla sebagai pembunuh serial dengan sifat dominan dan submisif.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat bagi penulis adalah untuk membantu memperdalam riset penulis dalam membuat tokoh untuk animasi dan menambah wawasan akan perancangan tokoh.

Manfaat bagi orang lain adalah memberikan panduan untuk perancangan skripsi.

Manfaat bagi universitas adalah skripsi ini juga dapat menjadi rujukan akademis bagi orang lain dalam perancangan tokoh sejenis.