



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

Menurut Wells (2011), animasi adalah sebuah media komunikasi visual. Cikal bakal animasi pertama kali ditemukan pada lukisan-lukisan gua purba. Salah satu yang paling terkenal adalah lukisan bison di Gua Altamira. Lukisan tersebut memperlihatkan bison yang tampak bergerak, namun gambarnya statis. Wells berargumen bahwa gambar tersebut belum dapat disebut sebagai animasi. Untuk menjadi sebuah animasi, gambar tersebut harus memperlihatkan gerakan secara fisik dan tidak statis.

Kelebihan animasi adalah tokoh-tokohnya memiliki kemampuan untuk menentang hukum fisika, namun ceritanya tetap harus berpegang pada akal sehat (Beiman, 2013). Animasi harus dapat menciptakan realitasnya sendiri. Itulah sebabnya animasi memiliki keleluasaan dalam menggambarkan sesuatu dibandingkan dengan film *live-action*. Walaupun demikian, animasi juga dianggap lebih sulit dibandingkan dengan *live-action*, karena animasi harus mampu meyakinkan penonton bahwa tokoh di dalamnya hidup dan memiliki permasalahan mereka masing-masing. Animasi memberikan kehidupan bagi objek mati, karena mereka tidak memiliki nyawa.

2.2. *Three-Dimensional Character*

Seperti yang dijelaskan oleh Tillman (2019), cerita mengenai sebuah tokoh dapat membuat desain tokoh menjadi lebih memikat. Latar belakang sebuah tokoh

berhubungan langsung dalam memperlihatkan tingkah laku tokoh tersebut di dalam cerita. Ketika sebuah tokoh memiliki latar belakang yang menarik dan motivasi yang sesuai, maka tokoh tersebut menjadi terkesan hidup dan tidak *flat*. Kesan hidup dan nyata yang diperlihatkan oleh tokoh-tokoh tersebut mampu memikat para penonton, maupun menarik simpati penonton. Istilah yang digunakan pada tokoh-tokoh seperti itu disebut sebagai *three-dimensional character*. Secara umum, *three-dimensional character* dibagi ke dalam tiga aspek, yaitu fisiologi tokoh, sosiologi tokoh, dan psikologi tokoh.

2.2.1. Fisiologi Tokoh

Ciri fisiologi sebuah tokoh meliputi ciri-ciri yang secara umum dapat dilihat oleh mata. Beberapa di antaranya yaitu jenis kelamin, usia, tinggi badan, ras atau jenis, warna mata, bentuk badan, dan cacat tubuh. Dalam dunia animasi, siapapun atau apapun dapat menjadi sebuah tokoh (Beiman, 2013). Tokoh tersebut dapat berupa manusia, hewan, tanaman, benda organik, benda anorganik, dan sebagainya. Hal tersebut dapat tercapai karena animasi tidak terhubung dengan dunia nyata. Maka tokoh seperti kantong plastik yang dapat berbicara, berjenis kelamin perempuan, dan bisa berjalan pun merupakan suatu hal yang mungkin dalam dunia animasi.

Ada beberapa ciri fisiologi tokoh yang bergantung pada ras atau jenis sebuah tokoh, dan bagaimana tokoh tersebut divisualkan. Contohnya, manusia atau hewan dengan ciri *anthropomorphism* bisa memiliki pakaian dengan jenis, bahan, dan warna yang bisa bermacam-macam. Di sisi lain, karakter seperti kupu-kupu yang tidak dapat mengenakan pakaian dapat memiliki ciri fisik seperti ukuran sayap, bentuk sayap, warna dan motif sayap, serta bentuk badannya.

Tanaman dapat memiliki ciri fisik seperti warna dan bentuk daun, ukuran batang, serta bunga dan buah yang dihasilkan. Kondisi fisik juga dapat berhubungan dengan kondisi sosial dari sebuah tokoh. Contohnya seperti seorang pemulung yang mungkin memiliki pakaian yang sederhana dan kotor, sedangkan seorang bangsawan memiliki pakaian yang mewah dan perhiasan yang berkilauan. Seekor kucing domestik liar memiliki rambut yang kusam dan kasar, sedangkan kucing peliharaan memiliki rambut yang lebih halus dan bersih.



Gambar 2.1. Pikachu dari serial *Pokémon*
(Ken Sugimori, 2002)

Untuk menciptakan tokoh dengan desain yang memikat dan lebih mudah diingat, diperlukan adanya ciri khusus tokoh yang membedakannya dengan tokoh lainnya. Ciri tersebut dapat berupa fitur tubuh, penampilan, maupun cacat tubuh. Salah satu contoh tokoh dengan keunikan ciri fisik adalah *Pikachu*. Dengan ekor berbentuk petir, pipi berwarna merah, tampang yang lucu, dan kemampuannya mengeluarkan listrik, *Pikachu* dapat dengan mudah diingat oleh banyak orang. Meskipun *Pikachu* adalah nama sebuah spesies *Pocket Monster (Pokémon)*, namun beberapa *Pikachu* seperti dalam film layar lebar *Detective Pikachu* dan

serial televisi Pokémon memiliki cerita yang membuat orang lebih mengerti tokoh tersebut.

2.2.2. Sosiologi Tokoh

Sosiologi sebuah tokoh mencakup aspek-aspek sosial dari kehidupan tokoh tersebut. Aspek-aspek sosial ini antara lain seperti kondisi ekonomi, lingkungan tempat tokoh tinggal, daerah asal tokoh, keluarga tokoh, kemampuan tokoh, agama dan kepercayaan tokoh, pekerjaan tokoh, dan peranan tokoh dalam masyarakat. Dalam desain tokoh, latar belakang sebuah tokoh sangat berpengaruh pada sifat dan tingkah laku tokoh tersebut di dalam cerita. Latar belakang tersebut sangat erat hubungannya dengan sosiologi tokoh. Tokoh yang sering dimanjakan orang tuanya dapat berakhir menjadi tidak berpendirian, dan tokoh yang sejak kecil sering membantu orang tuanya dapat menjadi tokoh dengan sifat mandiri.

Latar belakang bukanlah satu-satunya hal yang berkaitan dengan sifat tokoh. Lingkungan hidupnya saat ini pun turut menentukan tingkah laku tokoh. Sebagai contoh, sebuah tokoh yang pada waktu kecil hidup sederhana dapat hidup berfoya-foya karena lingkungan tempat tinggalnya mendukung hal tersebut. Hal sebaliknya juga dapat terjadi, di mana sebuah tokoh yang dulunya pemberontak sekarang menjadi penurut karena pasangannya. Perubahan seperti ini tentunya berkaitan dengan psikologi tokoh juga.



Gambar 2.2. Cinderella dengan baju sederhana sebagai "pembantu"
(*Cinderella*, 1950)

Selain berpengaruh pada cerita, sosiologi sebuah tokoh juga berpengaruh terhadap penampilan fisiknya sehari-hari. Sebuah tokoh orang miskin tentunya tidak menggunakan baju jas dan jam tangan emas. Seorang petani tentu tidak menggunakan sepatu untuk melakukan pekerjaannya. Seorang karyawan tentu tidak menggunakan sandal untuk pergi bekerja ke kantor. Seorang Muslim tentu tidak menggunakan kalung salib dalam pakaiannya.

2.2.3. Psikologi Tokoh

Psikologi tokoh secara singkat berisikan mengenai bagaimana tingkah laku sebuah tokoh dalam menghadapi suatu hal. Psikologi tokoh dipengaruhi dari kondisi sosiologi dan fisiologi tokoh. Contoh mengenai kondisi fisiologi yang mempengaruhi tindakan sebuah tokoh adalah ketika sebuah tokoh buta dihadapkan pada situasi di mana ia harus mencari seorang anak yang hilang. Mungkin tokoh lain dapat mencari dengan mencocokkan ciri-ciri fisik anak tersebut. Namun, tokoh yang buta tidak mampu melakukan hal tersebut dan harus

mencari alternatif lain dalam menyelesaikan masalah. Misalnya, ia dapat meminta tolong pada aparat di lokasinya atau mendengarkan asal suara anak tersebut.

Kondisi sosiologi yang mampu mempengaruhi psikologi tokoh contohnya adalah trauma. Trauma tercipta dari kenangan buruk yang terjadi pada suatu tokoh. Contoh trauma yang terjadi akibat kondisi sosiologi adalah bagaimana seseorang yang berlatar belakang *broken home* menjadi takut kalau pasangannya akan meninggalkannya. Contoh sederhana selain trauma adalah bagaimana tindakan suatu tokoh saat dihadapkan dengan suatu peristiwa. Sebuah tokoh yang diajarkan oleh orang tuanya untuk rendah hati tidak akan menyombongkan dirinya saat hasil ulangannya bagus. Justru ia akan membantu mereka yang meminta bantuan padanya.

Dalam psikologi tokoh, dikenal istilah *want*, *need*, *desire*, dan *fear*. *Want* berisikan tentang hal yang ingin sebuah tokoh capai atau inginkan dalam suatu waktu yang kesannya mendesak. Dengan kata lain, *want* sebuah tokoh adalah *goal* yang perlu ia capai. *Need* berisikan mengenai segala sesuatu yang sebuah tokoh perlukan dalam mencapai *goal*-nya. *Desire* berisikan mengenai hasrat atau impian tokoh yang besar namun tidak mendesak. Biasanya, hal ini berhubungan dengan mimpi, cita-cita, atau ambisi tokoh tersebut. *Fear* berisikan mengenai segala ketakutan tokoh akan suatu hal yang mampu menghalangi tokoh dalam mencapai *want*, *need*, dan *desire*-nya.

2.3. Desain Tokoh

Desain tokoh memiliki hubungan yang erat dengan sebuah cerita. Tillman (2019) mengatakan bahwa berdasarkan pengalamannya, ia tidak pernah menemukan

karakter (tokoh) dengan desain yang sangat menarik sehingga ceritanya menjadi tidak penting. Setelah melihat visual sebuah tokoh, pertanyaan yang akan dikeluarkan oleh orang-orang adalah seputar cerita tokoh tersebut. Pengecualiannya adalah pada tokoh yang sudah dikembangkan, seperti *Spider-Man* atau *Batman*. Scott (seperti dikutip dalam Tillman, 2019, hlm. 29) mengatakan bahwa desain yang keren tanpa adanya konteks yang tepat hanyalah sebuah desain yang keren, tetapi cerita dapat membuat orang terikat pada suatu tokoh. Beiman (2013) juga mengatakan bahwa sebuah tokoh yang baik dapat dikembangkan dari sebuah cerita, dan sebuah tokoh yang baik juga mampu menginspirasi sebuah cerita. Oleh sebab itu, setiap tokoh membutuhkan cerita agar ia dapat dengan mudah diingat dan melekat pada orang lain.

Ada kalanya orang-orang menciptakan desain sebuah tokoh terlebih dahulu, baru memikirkan cerita bagi tokoh tersebut. Hal tersebut tidak salah, namun bila cerita yang dibuat terlebih dahulu, maka menciptakan visualnya akan menjadi lebih mudah. Menurut Silva (seperti dikutip dalam Tillman, 2019, hlm. 29), bila tokoh dibuat terlebih dahulu, maka tantangan bagi penciptanya adalah membuat cerita yang bagus. Namun bila yang dibuat terlebih dahulu adalah cerita, maka pencipta akan mendapatkan tantangan untuk menghasilkan desain tokoh yang bagus.

Menurut Tillman (2019), setiap perancang tokoh pasti pernah menciptakan tokoh yang dibuat sesuai keinginannya dan benar-benar menyukainya, sehingga ingin menggunakan desain tersebut hingga akhir. Namun, ada kalanya ketika mereka memikirkan tokoh tersebut, muncul pikiran untuk melakukan perubahan

terhadap desain tokoh. Tillman (2019) meyakini bahwa hal ini terjadi karena desain tokoh tersebut berusaha berbicara dengan penciptanya mengenai dirinya. Saat pencipta tokoh mengenali sifat tokohnya sendiri seperti ia mengenal temannya, maka sang pencipta sudah tenggelam pada cerita tokoh tersebut. Semakin banyak yang pencipta ketahui tentang latar belakang cerita tokohnya, maka akan lebih mudah juga baginya untuk menciptakan desain akhir tokoh tersebut.

2.3.1. *Character Archetypes*



Gambar 2.3. Luke Skywalker dan Darth Vader, *hero* dan *shadow* dalam seri *Star Wars* (*Star Wars: Return of The Jedi*, 1983)

Character archetypes berisikan beberapa sifat tokoh yang menentukan kepribadian tokoh tersebut sehingga dapat dikumpulkan dalam bentuk kelompok-kelompok. *Character archetypes* bertujuan untuk memberikan wujud ideal sebuah tokoh. Menurut Tillman (2011), *character archetypes* ini sudah dapat ditemukan di sepanjang sejarah, mulai dari karya-karya Shakespeare hingga ajaran-ajaran Plato. Ada banyak jenis penggolongan *archetype*, namun yang paling umum digunakan adalah penggolongan milik Carl Jung, seorang psikolog Swiss.

Penggolongan *archetypes* Jung ada banyak, dan setiap penggolongan tersebut memiliki artinya masing-masing. Namun ada beberapa penggolongan *archetypes* yang umum digunakan dalam penceritaan saat ini.

1. *The hero*

Tokoh *hero* didefinisikan sebagai tokoh yang berani, rendah hati, dan mau menolong orang lain tanpa memperhitungkan harga yang harus ia bayar. Tokoh *hero* umumnya adalah tokoh utama yang menjadi alat untuk menggerakkan sebuah cerita.

2. *The shadow*

Tokoh *shadow* merupakan lawan dari tokoh *hero*. Tokoh *shadow* adalah tokoh yang paling berhubungan dengan sifat hewani manusia. Tokoh *shadow* menunjukkan sifat kejam, jahat, misterius, dan tidak menyenangkan. Biasanya, tokoh *shadow* adalah antagonis utama dari cerita.

3. *The fool*

Tokoh *fool* adalah tokoh pendukung yang membuat semua orang tak bisa menghindar untuk masuk ke dalam masalah dalam cerita. Tokoh *fool* merupakan sebuah ujian terhadap *hero* yang akan memperlihatkan sifat asli tokoh *hero* melalui reaksinya atas tindakan dari *fool*.

4. *The anima/ animus*

Secara singkat, tokoh *anima* (perempuan) dan *animus* (laki-laki) adalah tokoh pendukung yang menjadi ketertarikan cinta dalam cerita. Ketertarikan ini tidak harus pada tokoh utama, namun bisa juga bagi

penontonnya. Contohnya adalah ketika seseorang terpikat dengan seorang tokoh karena kecantikannya. Fungsi tokoh *anima/ animus* ini adalah untuk menarik penonton ke dalam cerita. Hal ini dibuktikan melalui bagaimana penonton dan tokoh utama menjadi emosional saat sesuatu yang buruk terjadi pada tokoh *anima/ animus* ini.

5. *The mentor*

Tokoh *mentor* adalah tokoh pendukung yang berilmu tinggi dan akan menyadarkan potensi penuh dari tokoh utama. Biasanya, tokoh *mentor* digambarkan sebagai seorang laki-laki tua atau perempuan tua. Penggambaran tersebut terinspirasi dari budaya di mana orang yang lanjut usia dianggap sebagai orang yang bijak dan berpengalaman. Tokoh *mentor* juga memiliki beberapa karakteristik yang mirip dengan orang tua, di mana mereka ingin memberikan yang terbaik untuk anak-anaknya.

6. *The trickster*

Tokoh *trickster* adalah tokoh pendukung yang mendorong terjadinya perubahan secara konstan. Mereka dapat berada di sisi baik atau jahat, dan beraksi demi kepentingan diri sendiri. Tokoh *trickster* beraksi dengan menimbulkan keraguan pada tokoh utama yang bisa membuatnya mengganti bagaimana caranya mengatasi sebuah masalah. Secara umum, pada akhirnya tindakan *trickster* yang akan membentuk jati diri tokoh utama pada akhir cerita. Tokoh utama harus dapat mengatasi *trickster* terlebih dahulu untuk dapat mengalahkan antagonis baik secara fisik atau mental.

Character archetypes adalah suatu hal yang dapat berubah-ubah sewaktu-waktu. Seorang tokoh *hero* mampu berubah menjadi *shadow* di waktu lain. Namun, perubahan ini tidak dapat dilakukan secara instan begitu saja. Harus ada perjalanan di mana sebuah tokoh dapat berubah kepribadiannya sebelum *archetype*-nya berubah. Perubahan yang mendadak tanpa alasan yang jelas hanya akan membuat sebuah film kehilangan peminatnya.

2.3.2. Bentuk Dasar

Tillman (2011) mengatakan bahwa bentuk-bentuk digunakan oleh manusia untuk menetapkan wujud suatu benda dan bagaimana benda tersebut bekerja. Sebagai contoh, lingkaran digunakan sebagai wujud roda karena dapat menggelinding dengan mudah. Bila pada zaman dulu manusia menetapkan segi enam sebagai wujud roda, maka mungkin hingga kini bentuk roda akan menjadi segi enam. Bentuk-bentuk juga memiliki karakteristik tertentu yang orang-orang pikirkan sesuai dengan wujudnya. Contohnya adalah ketiga bentuk dasar berikut ini:

1. Persegi



Gambar 2.4. Superman, tokoh dengan bentuk dasar persegi
(Justice League Unlimited, 2004)

Bentuk persegi dapat melambangkan kestabilan, kepercayaan, keteraturan, kesamaan, keamanan, dan kemaskulinan.

2. Segitiga



Gambar 2.5. Doofenshmirtz, tokoh dengan bentuk dasar segitiga
(Phineas and Ferb, 2007)

Bentuk segitiga identik dengan konflik, tindakan, agresi, energi, kecerdikan, dan tekanan.

3. Lingkaran



Gambar 2.6. Mermaid Man, tokoh dengan bentuk dasar lingkaran
(Spongebob Squarepants, 1999)

Bentuk lingkaran mampu memperlihatkan kesan kesatuan, kesempurnaan, perlindungan, keceriaan, keanggunan, kekanak-kanakan, dan menghibur.

Bentuk-bentuk dasar seperti persegi, segitiga, dan lingkaran juga dapat diterapkan dalam perancangan sebuah tokoh. Penerapan tersebut tidak terbatas pada satu bentuk untuk satu tokoh saja, melainkan bisa juga dengan penggabungan berbagai bentuk dalam menciptakan suatu tokoh. Contohnya, tokoh dengan bentuk badan segitiga yang sedikit bulat dapat memperlihatkan karakter yang agresif, namun tetap ceria. Penggunaan bentuk dalam menciptakan tokoh ini menurut Sloan (2015) digunakan karena manusia sebagai spesies memiliki kemampuan alami dalam mengenali garis dan pola. Sebagai contoh, bayi manusia sudah mampu mengenali bentuk mana yang menggambarkan muka dan bentuk mana yang tidak menggambarkan muka. Dengan kemampuan alami manusia dalam melihat pola tersebut, maka penciptaan tokoh dengan bentuk membuat tokoh tersebut menjadi lebih mudah dikenali oleh orang-orang yang melihatnya.



Gambar 2.7. Siluet Batman yang mudah dikenali
(<https://pngio.com/images/png-a1178373.html>)

Untuk melihat apakah suatu tokoh mudah dikenali atau tidak, digunakanlah siluet. Menurut Tillman (2011), Siluet adalah bentuk dari sebuah tokoh yang diwarnai hitam sehingga tampak seperti sebuah bayangan. Siluet yang kuat memiliki pose yang jelas. Bila seorang perancang tokoh menginginkan sedikit detail pada siluetnya, maka detail tersebut dapat ditambahkan pada siluet dengan garis putih. Sebuah desain tokoh dikatakan baik dan benar jika tokoh tersebut dapat dikenali hanya melalui siluetnya saja.

2.3.3. Gaya Gambar

Menurut Johnston dan Thomas (1981), prinsip *appeal* dalam prinsip animasi berarti tokoh harus sesuatu yang orang ingin lihat, memiliki desain yang menyenangkan, kualitas yang menawan, sederhana, mampu berkomunikasi, dan memikat. Gambar yang lemah mengurangi *appeal*, namun gambar yang terlalu rumit juga mengurangi *appeal*. Visual tokoh pada sebuah cerita, menurut Sloan (2015), merupakan konsep yang sulit ditangani. Meskipun secara bentuk dasar dapat dibahas, gaya gambar yang merupakan kumpulan dari konsep dasar tersebut memiliki variasi yang sangat banyak sehingga sulit dibagi per kategorinya. Namun, manusia dapat membedakan gaya gambar tersebut hanya dengan melihatnya. Orang-orang mampu membedakan gambar kartun Amerika dengan gambar animasi Jepang dalam sekali tatap karena perbedaan visual yang jelas antara kedua contoh tersebut.



Gambar 2.8. Minato dalam beberapa gaya gambar anime
(<https://knowyourmeme.com/photos/961262-naruto>)

Selain itu, Tillman (2011) mengatakan bahwa gaya gambar juga dapat menentukan target penonton atau pembaca mana yang dituju. Hal ini secara umum berhubungan dengan kemampuan otak untuk memproses informasi. Semakin muda target penonton, semakin sedikit pula informasi yang bisa mereka terima. Selain itu, target penonton juga menjadi penting agar tokoh kita tidak dipasarkan ke kelompok umur yang salah. Contohnya, tokoh berupa seorang pembunuh bayaran tidak cocok dipasarkan untuk anak kecil. Tillman (2011) membagi kategori umur dengan sebagai berikut:

1. Umur 0-4 tahun

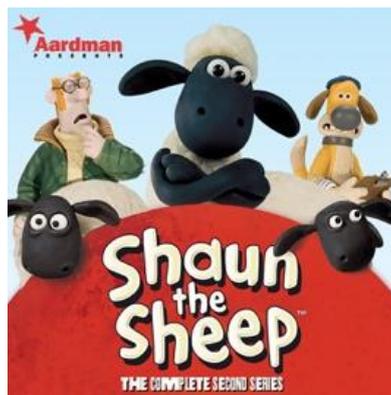
Tokoh-tokoh memiliki ukuran kepala dan mata yang besar, badan yang pendek, warna-warna yang cerah dan bentuk yang sederhana. Tujuannya adalah agar tokoh terlihat lucu dan tidak berbahaya, juga karena mereka masih baru mulai mempelajari bentuk-bentuk dan warna-warna.



Gambar 2.9. *Daniel Tiger's Neighborhood*, kartun untuk anak usia 2-4 tahun
(Public Broadcasting System, 2012)

2. Umur 5-8 tahun

Tokoh-tokoh masih memiliki ukuran kepala yang besar, walaupun lebih kecil dibandingkan kategori umur 0-4 tahun. Matanya lebih kecil, warna-warnanya lebih pudar, dan memiliki bentuk yang lebih rumit.



Gambar 2.10. *Shaun The Sheep*, kartun untuk anak usia 6-9 tahun
(Aardman Animation, 2007)

3. Umur 9-13 tahun

Tokoh-tokoh mulai memperlihatkan proporsi yang sesungguhnya, menjauhi bentuk-bentuk yang sederhana. Warna-warna yang digunakan lebih realistis, dan tokoh mulai memiliki lebih banyak detail. Hal ini dikarenakan orang-orang berusia 9-13 tahun mulai melihat dan

penasaran dengan dunia, sehingga mental mereka mulai bisa mengerti apa yang disajikan kepada mereka. Mereka tidak ingin dianggap sebagai anak kecil lagi, sehingga kita harus menyesuaikan selera, di mana gaya gambar bagi mereka tidak sederhana seperti untuk anak kecil, tetapi juga tidak terlalu rumit.



Gambar 2.11. *The Simpsons*, kartun untuk anak usia 10 tahun ke atas
(Gracie Films, 1989)

4. Umur 14-18 tahun ke atas

Tokoh-tokoh menyerupai wujud di dunia nyata. Proporsinya benar, warna-warnanya lebih rumit, dan sangat detail. Ini karena mereka sudah mengetahui apa yang terjadi di sekitar mereka, sehingga mereka ingin disajikan apa yang ingin mereka lihat.



Gambar 2.12. *F is for Family*, kartun yang ditujukan untuk orang dewasa (Netflix, 2015)

Perlu diingat bahwa deskripsi dan kategori umur tersebut bukanlah hal yang mutlak, melainkan berupa sesuatu yang bersifat umum.

Tillman (2011) juga mengatakan bahwa untuk menciptakan sesuatu yang *original* akan sangat sulit, karena umur kemanusiaan sudah sangat lama. Maka, yang masih dapat diciptakan saat ini adalah sesuatu dengan nilai *originality* (keaslian). Yang dimaksud dengan nilai keaslian itu adalah mengambil sesuatu yang sudah ada dan memberikan *twist* ciptaan sendiri. Untuk itu, diperlukan referensi dalam menciptakan konsep sebuah tokoh dalam suatu cerita. Hasil akhir dari desain tokoh bukan berarti sama dengan referensi, namun hasil akhir dapat mengingatkan penonton atau pembacanya pada referensi tersebut.

2.4. Kucing



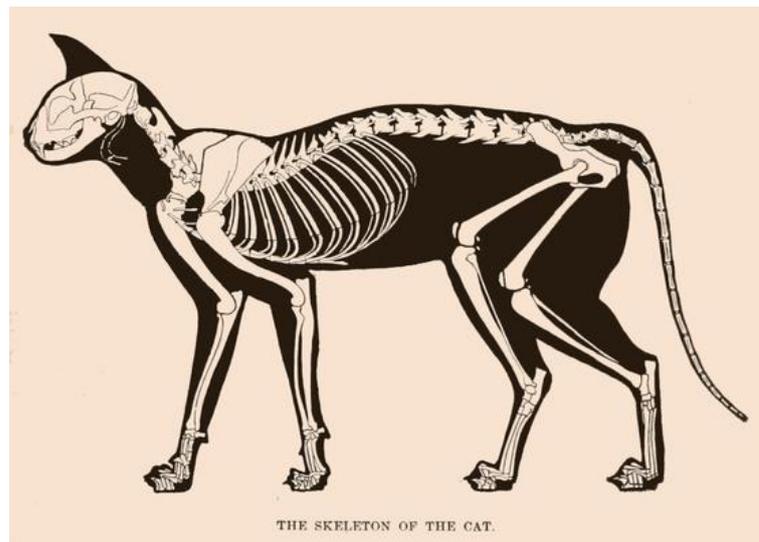
Gambar 2.13. *Felis sylvestris lybica*, nenek moyang kucing domestik
(Anne Young, 2011)

Kucing adalah salah satu binatang yang sering berinteraksi dengan manusia. Ada kucing yang dipelihara oleh manusia, dan ada juga kucing yang hidup di jalanan berdampingan dengan manusia. Dari sejarah, kita dapat mengetahui bahwa kucing mulai berinteraksi dengan manusia semenjak 225 – 250 SM (Zawistowski, 2015). Bukti arkeologi mengusulkan bahwa kucing mungkin sudah memiliki hubungan dekat dengan manusia sekitar 9500 tahun yang lalu. Usulan tersebut didasari pada penemuan kerangka anak kucing berusia delapan bulan di dekat makam seorang manusia di Crypus. Diduga bahwa kucing ini adalah kucing liar yang sudah dijinakkan oleh manusia yang dikubur di tempat tersebut.

Bukti arkeologis dan molekular menunjukkan bahwa kucing domestik (*Felis catus*) adalah keturunan dari Kucing Liar Afrika (*Felis sylvestris lybica*) (Zawistowski, 2015). Wujud fisik Kucing Liar Afrika terlihat sangat mirip dengan

kucing tabby berloreng yang berukuran besar. Selain itu, kucing ini juga memiliki sifat yang mudah bersosialisasi, sehingga mereka lebih mudah dijinakkan. Populasi jenis *Felis sylvestris* lainnya juga tinggal di beberapa tempat lain, seperti di Eropa, India, dan Afrika bagian selatan. Mereka melakukan perkawinan silang dengan spesies-spesies kucing lainnya sehingga menciptakan spesies campuran. Salah satu jenis kucing *Felis sylevestris* yang juga pernah diduga sebagai leluhur kucing-kucing domestik adalah Kucing Liar Eropa (*Felis sylvestris sylvestris*), karena corak rambut mereka yang seperti kucing tabby hitam. Namun perilaku mereka yang sangat waspada terhadap manusia membuat mereka sulit dijinakkan, sehingga asumsi ini akhirnya dinyatakan tidak benar (Edwards, 2010).

2.4.1. Fisiologi Kucing



Gambar 2.14. Kerangka kucing
(*Mammalian Anatomy*, 1898)

Berdasarkan buku *Animal Anatomy for Artists: The Elements of Form* (2004), dikatakan bahwa karakteristik kucing domestik memiliki tengkorak berbentuk bulat, moncong yang pendek, dan misai (kumis) yang panjang. Gigi taringnya

besar dan gigi serinya kecil. Gigi di pipinya berujung tajam yang berfungsi untuk memotong makanan. Otot-otot di sekitar rahangnya berukuran besar, membuat rahangnya menjadi kuat. Matanya besar dan sedikit bergeser menghadap ke depan untuk penglihatan *binocular*, dengan pupil yang menyempit ke arah vertikal.

Ujung atas tulang belikat kucing biasanya lebih tinggi dari bagian ujung toraks tulang belakangnya, dengan tulang rusuk yang kecil. Kaki depannya memiliki lima pasang jari dengan jempol yang pendek, sedangkan kaki belakangnya hanya memiliki empat pasang jari. Kucing berjalan dengan jari kakinya, dan cakarinya yang tajam dan bengkok dapat ditarik masuk. Tujuannya adalah agar cakarinya tetap tajam dengan tidak berjalan menggunakannya. Ekornya berambut, dan badannya sangat fleksibel. Tulang punggungnya bisa lurus atau bengkok, dan mampu berjalan sambil meringkuk (hlm. 167).

Menurut buku *Atlas of Feline Anatomy for Veterinarians Second Edition* (2010), kucing memiliki tiga jenis rambut berdasarkan penampilan kasarnya. Jenis pertama adalah rambut primer atau disebut juga sebagai rambut pelindung. Jenis rambut ini adalah yang paling tebal, lurus, dan lancip secara merata di setiap ujungnya. Jenis kedua adalah rambut sekunder kasar yang lebih tipis. Jenis ketiga adalah rambut sekunder bawah. Rambut ini adalah yang paling tipis dan bentuknya bergelombang.

2.4.2. Warna Rambut Kucing

Buku *Atlas of Feline Anatomy for Veterinarians Second Edition* (2010) juga mengatakan bahwa warna rambut pada kucing tidak hanya berdasarkan pada pewarisan genetik saja. Warna rambut juga merupakan hasil interaksi genetik

antara beberapa kromosom yang berbeda. Ada beberapa pengecualian terhadap interaksi genetik tersebut. Salah satunya adalah seperti yang ditemukan pada kucing dengan warna rambut putih total. Pada kucing putih total, fenotipe rambut putih (“W”) lebih dominan dibandingkan dengan fenotipe warna rambut lainnya. Belum dapat dipastikan apakah fenotipe W merupakan hasil dari gen yang terpisah, atau apakah ia hanya sebatas sebuah alel dari suatu gen yang memerintahkan keberadaan bitnik-bintik putih (“S”).



Gambar 2.15. Kucing dengan corak kembang telon
(Pixabay, n.d.)

1. Motif putih pada kucing

Gen *Spotted* (“S”) pada kucing berhubungan dengan warna rambut putih pada kucing. Selain itu, gen S juga dapat menciptakan kucing dengan rambut yang hampir seluruhnya putih (homozigot dominan; “SS”). Kucing dengan perut dan/atau kaki berambut putih juga berhubungan dengan gen ini (Heterozigot; “Ss”). Bahkan, kucing yang tidak memiliki warna putih sama sekali juga bisa terjadi karena kucing tersebut homozigot resesif “ss” dari gen ini.

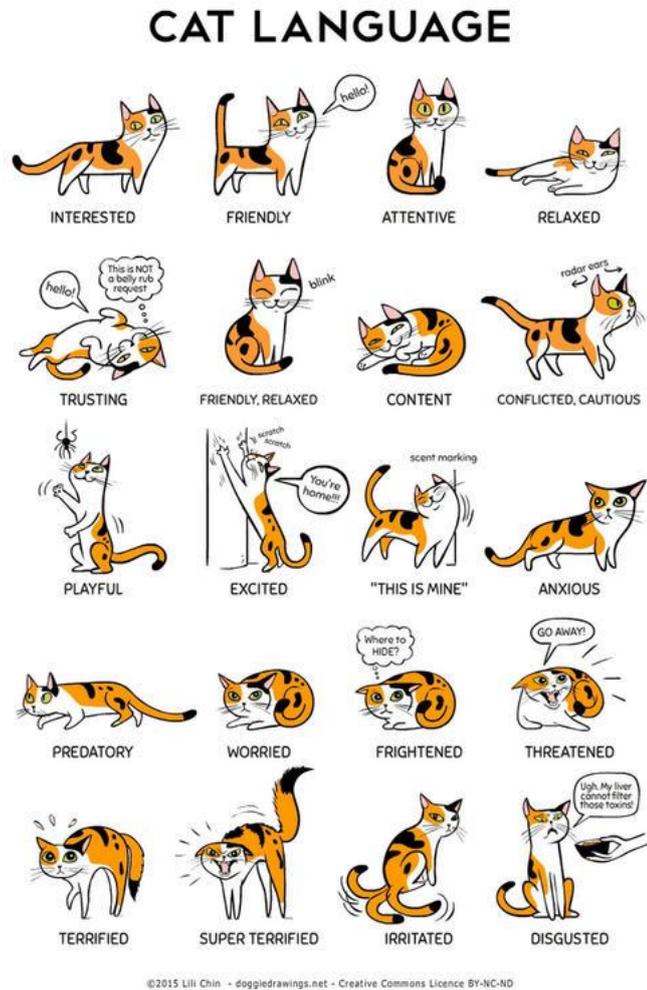
2. Motif tabby pada kucing

Gen tabby (“T”, kromosom B1) pada kucing berhubungan dengan tiga jenis pola garis, yaitu alel *Abyssinian* dominan (“Ta”), alel *Mackerel* co-dominan (“Tb”), dan alel *Blotched* resesif (“tb”). Setiap kucing setidaknya memiliki salah satu dari gen tersebut. Namun ekspresi fenotipe pola garis tabby akan bergantung pada kerja sama dengan ekspresi alel *Agouti* dominan (“A”). Kode gen *Agouti* akan memberikan kedua ujung rambut kucing warna yang gelap, dan bagian tengahnya terang. Namun warna terang tersebut tidak akan muncul jika kucing merupakan homozigot untuk alel resesif yang mengakibatkan garis gelap tabby tidak nampak.

3. Motif *tortoiseshell* dan kembang telon

Saat ini, hanya kucing betina yang memiliki gen khusus yang berhubungan dengan warna rambut, yaitu gen *eumelanin-inactivating X-linked Orange* (“O”). Kucing betina yang homozigot untuk alel O dominan akan berwarna jingga, sebagaimana kucing jantan membawa salinan dari alel dominan. Kucing betina heterozigot (Oo) akan memiliki area kulit yang memiliki dan tidak memiliki inaktivasi *eumelanin* sehingga mereka akan memiliki dua warna. Kucing-kucing betina heterozigot tersebut akan memiliki corak *tortoiseshell*. Namun bila kucing betina heterozigot juga memiliki alel bintik (*spotting*), maka akan menghasilkan kucing dengan motif *calico* atau kembang telon.

2.4.3. Perilaku Kucing



Gambar 2.16. Beberapa gestur kucing
(Lili Chin, 2015)

Kucing memiliki banyak gestur gerakan yang dapat menunjukkan ekspresi mereka. Gestur ini terdiri dari gestur telinga, mata, kepala, mulut, misai, ekor, badan, dan kaki-kakinya. Setiap postur yang dilakukan kucing menunjukkan emosi yang berbeda. Dengan mempelajari postur kucing, manusia dapat lebih mengerti mengenai kucing dan perilaku mereka.

Martin (2014) mengatakan bahwa ketika kucing sedang berbaring dengan telinga tegak ke atas atau sedikit kesamping, mata terbuka, dan ekor terdiam, maka kucing itu sedang dalam keadaan rileks (netral). Jika berdiri dengan tumpuan di kaki depan dan kaki belakangnya diangkat sedikit lebih tinggi, ekor turun tapi tidak terselip, kuping ke arah samping atau depan, dan menjaga kontak mata, maka kucing sedang menunjukkan sikap agresif. Jika ia menghadap kesamping dengan ekor dinaikkan dan bengkok ke arah badan, menghindari kontak mata, dan telinganya ke samping atau ke belakang, maka kucing sedang ketakutan atau mempertahankan diri. Terkadang kucing membalikkan badan dan memperlihatkan perutnya, yang pada anak kucing merupakan ajakan untuk bermain. Namun bukan berarti mereka ingin diusap perutnya, karena stimulasinya kuat dan malah mengakibatkan kucing untuk menggigit atau mencakar (hlm. 54).

Beaver (seperti dikutip dalam Martin, 2014, hlm. 54) mengatakan mengatakan bahwa anak kucing mulai bermain di usia 4-16 minggu. Saat bermain, anak kucing sering menunjukkan bahasa tubuh mereka yang bisa berhubungan dengan sifat liar dan perilaku agresif kucing. Salah satunya adalah ketika anak kucing merundukkan badannya, lalu melompat ke anak kucing lainnya yang menunjukan sikap untuk memangsa. Contoh lainnya adalah ketika anak kucing merancungkan rambut di sepanjang punggung dan ekornya sambil menghadapkan badannya ke samping saat sedang mengajak berkelahi, yang menunjukkan gestur menyerang bertahan. Gerakan-gerakan bermain tersebut tampak serius, namun berbeda dengan gerakan-gerakan agresif sesungguhnya.

Selain sebagai alat keseimbangan, ekor kucing juga adalah salah satu perantara dalam menunjukkan emosi mereka. Martin (2014) menuliskan bahwa ekor kucing yang *horizontal* dan sedikit terkulai menunjukkan kucing yang sedang rileks. Ekor kucing yang berkedut-kedut menunjukkan kucing tersebut sedang bergairah, dan berusaha memberikan kode. Saat sedang membuang urin, ekor kucing akan berayun dengan cepat bolak-balik, yang juga mereka lakukan saat mereka sedang senang atau sedang menyambut. Kalau ekor dinaikkan lurus ke atas dengan rambut yang berdiri, menunjukkan kalau mereka sedang dalam sikap menyerang bertahan (hlm. 55).

2.4.4. Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Kucing

Seperti yang ditulis di dalam buku karya Martin yang berjudul *Feline Behavior and Development* (2014), kucing memiliki beberapa tahapan hidup. Dalam setiap tahapan ini terjadi perkembangan yang berbeda-beda. Ada enam tahapan hidup yang akan dilalui seekor kucing sebelum ia menjadi dewasa. Tahapan ini dimulai semenjak kucing berada di dalam kandungan hingga saat kucing tersebut mati. Periode setiap tahapan ini pun berbeda-beda bagi setiap kucing.

Tahapan pertama disebut sebagai tahapan janin (*fetal*), yaitu saat kucing masih berada di dalam kandungan hingga kucing lahir. Masa mengandung kucing berlangsung selama kurang lebih 63 hari. Segala hal yang terjadi pada induk kucing, seperti nutrisi, emosi, dan kondisi fisik sangat menentukan perkembangan janin. Stres berat dan nutrisi yang buruk, baik selama masa kehamilan maupun selama masa menyusui, dapat berdampak pada pertumbuhan fisik dan psikologi anak kucing. Menurut Turner dan Bateson (seperti dikutip dalam Martin, 2014,

hlm. 64), kelainan yang dapat dimiliki oleh anak kucing yang kekurangan nutrisi antara lain kesulitan dalam belajar, bersosialisasi, dan kelebihan emosi seperti rasa takut dan tingkat agresivitas yang berlebihan.

Tahapan kedua disebut sebagai tahapan *neonatal*, yaitu saat anak kucing baru dilahirkan hingga mereka berusia sepuluh sampai empat belas hari. Di masa ini, anak kucing akan sangat bergantung pada induknya dalam bertahan hidup. Yang mereka lakukan hanyalah tidur dan menyusu pada induknya. Walaupun sudah memiliki beberapa indra yang aktif, anak kucing di usia ini masih buta dan hampir tuli. Kualitas nutrisi dan susu ibu sangat mempengaruhi kecepatan perkembangan anak. Kekurangan nutrisi dapat menyebabkan kelainan seumur hidup. Walaupun demikian, pemberi stres ringan seperti memegang dan mengelus anak kucing secara berkala justru berpengaruh baik pada pertumbuhan anak kucing, karena dapat mengurangi kelebihan emosi dan membentuk ketahanan tubuh terhadap penyakit.

Tahapan ketiga adalah tahapan transisi (*transition*), yang berlangsung dari sepuluh hingga dua puluh satu hari. Masa ini terjadi bersamaan dengan masa *neonatal* dan masa sosialisasi. Penanda masa ini adalah ketika alat-alat sensorik dan pergerakan mereka mulai aktif. Pada usia tujuh sampai sepuluh hari, mata mereka akan mulai membuka. Demikian juga telinga mereka mulai terbuka dan dapat mendengarkan suara saat mereka memasuki usia lima hari, hingga akhirnya mulai merespon untuk menghadap pada sumber suara di usia dua minggu. Sebelum usia dua minggu, gigi-gigi mereka akan mulai tumbuh, dan di usia tiga minggu, kucing mulai bisa berjalan dan dapat mengatur suhu badannya dengan

lebih baik. Turner dan Bateson (seperti dikutip dalam Martin, 2014, hlm. 65) mengatakan bahwa pada minggu ketujuh, kemampuan termoregulasi mereka sudah sempurna.

Tahapan keempat adalah tahapan sosialisasi (*socialization*) yang berlangsung dari minggu kedua hingga minggu ketujuh, mungkin bahkan kesepuluh. Penanda dimulainya tahapan ini adalah saat anak-anak kucing sudah tidak sepenuhnya bergantung pada induknya untuk bertahan hidup, serta mereka mulai tanggap terhadap lingkungan dan sesamanya. Di masa ini pula, yakni di usia empat minggu, anak kucing mulai bisa makan makanan padat. Pada masa ini, sangat mudah bagi anak kucing untuk mempererat ikatan mereka dengan makhluk hidup lainnya, sehingga masa ini menjadi masa yang sangat penting bagi kucing rumahan. Pengalaman sosial yang baik dapat berpengaruh terhadap sikap mereka untuk menerima dan bersosialisasi dengan spesies-spesies lain yang pernah mereka temui. Beaver (seperti dikutip dalam Martin, 2014, hlm. 65) mengatakan bahwa pengalaman sosial sebelum usia dua minggu ini tidak berpengaruh pada kucing, sementara pengalaman sosial setelah tujuh minggu masih dapat berpengaruh namun kurang efektif.

Saat anak kucing berusia tiga hingga enam minggu, mereka sebaiknya jangan dipisahkan dengan saudara-saudaranya, karena usia ini adalah usia di mana perkembangan sosial antar kucing sangat kuat. Jika ia dipisahkan sebelum mencapai usia lima minggu, mereka akan memiliki masalah dalam bersosialisasi dengan kucing-kucing lain. Beberapa masalah lainnya seperti membuat anak kucing menjadi sangat manja dengan orang, kecenderungan melukai diri sendiri,

ketidakmampuan untuk menahan gigitan maupun cakaran, menjadi sangat pemalu, dan tidak mengenal rasa takut. Anak kucing baru akan berpisah dengan sendirinya ketika mereka memasuki usia tujuh hingga sepuluh minggu. Penanda dari berakhirnya masa ini adalah perkembangan mereka dalam merespon rasa takut.



Gambar 2.17. Anak kucing berusia 11 minggu sedang bermain
(Warren Photographic, n.d.)

Tahapan kelima adalah tahap remaja muda (*juvenile*), yang terjadi semenjak kucing mencapai usia dua bulan hingga mencapai kedewasaan seksual, yang bisa dicapai di usia antara empat hingga sepuluh bulan. Menurut West (seperti dikutip dalam Martin, 2014, hlm. 65), kucing mulai lebih senang bermain dengan objek dibandingkan dengan makhluk hidup lainnya di masa ini. Hal ini didasari pada kebutuhan mereka untuk mengembangkan kemampuan berburunya. Kecekatan dan kemampuan motorik kucing menjadi sempurna di tahap ini. Menurut Beaver (seperti dikutip dalam Martin, 2014, hlm. 65), kucing-kucing akan mulai menjauhi manusia di usia tujuh minggu, namun kucing yang sudah bersosialisasi dengan baik akan kembali mendekati manusia di usia sepuluh minggu. Setelah masa ini, kucing menjadi lebih kurang menerima kucing lain yang tidak dikenali.

Mengenalkan kucing baru ke kucing yang telah mencapai kedewasaan seksual akan menjadi lebih sulit, karena ikatan mereka dengan kucing tersebut mungkin tidak sekuat ikatan yang dibangun bila mereka dipertemukan saat masih anak-anak.

Tahapan selanjutnya adalah masa remaja mendekati dewasa (*adolescent*). Tahap ini berlangsung setelah kucing sudah dewasa secara seksual, dan menuju dewasa secara sosial. Menurut Overall (seperti dikutip dalam Martin, 2014, hlm. 67), kedewasaan sosial ini dicapai saat kucing berusia dua hingga empat tahun. Di masa ini, kucing mulai mandiri dan memisahkan diri dari kelompoknya. Masa ini diakhiri ketika kucing sudah mencapai kedewasaan sosial.

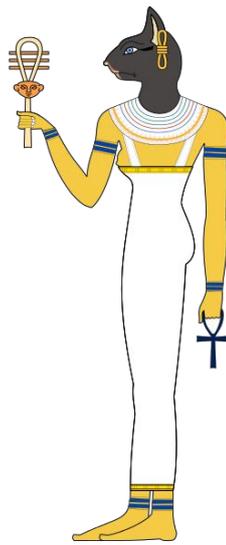
Setelah kucing sudah dewasa secara sosial, dia sudah sepenuhnya dianggap sebagai kucing dewasa (*adult*). Masa ini tidak memiliki garis akhir yang jelas. Namun setelah memasuki umur kedua-belas, kucing dianggap sudah memasuki masa lansia (*senior*). Di masa ini, fungsi organ-organ tubuh kucing mulai berkurang dan tubuh serta persendiannya mulai kaku (Edwards, 2010). Makanan yang sehat dan latihan mampu membantu dalam menjaga kesehatan kucing lansia.

2.4.5. Hubungan Kucing dengan Manusia

Pada awal masa-masa di mana manusia dan kucing pertama kali berinteraksi, kucing-kucing merupakan makhluk pemalu dan jarang berhubungan dengan manusia. Mereka hanya berburu di waktu malam ketika manusia sudah tertidur, sehingga manusia jarang mengetahui keberadaan mereka. Namun seiring berkembangnya peradaban, manusia yang sudah mulai bercocok tanam mengalami kesulitan membasmi hama seperti tikus. Di sana, kucing menunjukkan

bahwa mereka mampu membunuh tikus-tikus yang merupakan hama bagi manusia. Awalnya, manusia tidak menyadari hal tersebut karena mereka berburu di waktu malam. Namun terkadang mereka melihat bayangan kucing yang sedang menangkap tikus, sehingga manusia menyadari bahwa kucing dapat membantu menyelesaikan permasalahan mereka sehingga mereka menganggap kucing sebagai rekan (Zawistowski, 2015).

Kucing juga memiliki banyak peran dalam kehidupan rakyat Mesir kuno, di sekitar tahun 2600 SM. Pada masa dinasti ke-22 (945-715 SM), seorang dewi Mesir yang saat itu sedang terkenal, Bastet, digambarkan memiliki wujud seperti seekor kucing. Bastet sering dikaitkan dengan kesuburan dan kelimpahan. Armitage dan Clutton-Brock (seperti dikutip dalam Zawistowski, 2015, hlm. 32) mengatakan bahwa walaupun di masa itu kucing sangat dihargai oleh manusia, namun mereka juga banyak dikawinkan di kuil-kuil untuk kelak dijadikan kurban persembahan. Mellen (seperti dikutip dalam Zawistowski, 2015, hlm. 32) mengatakan bahwa Mesir juga sempat mencoba untuk melarang ekspor kucing, namun karena tempat mereka adalah pusat perdagangan maka hampir mustahil untuk mencegah para pendatang yang menyelundupkan kucing saat meninggalkan Mesir. Mereka kemudian tersebar di sekitar wilayah Mediterania sampai akhirnya mulai muncul di gambar-gambar Yunani pada tahun 500 SM. Dari Yunani, kucing kemudian tersebar ke wilayah Kekaisaran Roma.



Gambar 2.18. Bastet, dewi Mesir dengan rupa kucing
(Gunawan Kartapranata, 2012)

Abad pertengahan adalah salah satu masa terberat bagi kucing-kucing di Eropa. Serpell (seperti dikutip dari Zawistowski, 2015, hlm. 32) mengatakan bahwa di masa itu kucing-kucing seringkali dikaitkan dengan ilmu hitam dan sihir. Menurut Russel (seperti dikutip dari Zawistowski, 2015, hlm. 32), kucing sering dijadikan sasaran dalam pembasmian para penyihir dan orang sesat. Walaupun menderita, kucing berhasil bertahan hidup hingga masa tersebut berlalu. Kemudian, kucing dibawa oleh para kaum penjelajah berkeliling dunia sehingga mereka akhirnya menempati tempat-tempat yang sebelumnya belum pernah ditinggali oleh kucing.

Kucing mulai terkenal sebagai hewan peliharaan dalam rumah di awal abad ke-20. Pada masa itu, banyak majalah-majalah yang menyangkut fakta-fakta serta cara merawat kucing. Menurut Magitti (seperti dikutip dalam Zawistowski, 2015, hlm. 32), penemuan terbesar bagi pemelihara kucing adalah *litter box* di

tahun 1948. Tidak seperti bahan-bahan yang pernah digunakan sebelumnya, bahan *litter box* dapat menyerap dan mengatasi bau kotoran kucing. Penemuan ini menjadi penting karena masalah utama yang orang-orang hadapi saat memiliki kucing peliharaan adalah masalah mengenai kotoran mereka dan bagaimana mereka senang mengotori rumah.

Kucing adalah hewan yang hidup sendiri, kecuali pada masa kawin. Namun semenjak para leluhur kucing mulai memangsa hewan pengerat di pemukiman manusia, mereka mulai memiliki rasa toleransi terhadap kehadiran makhluk hidup lain seperti manusia dan kucing lainnya. Rasa toleransi ini dapat timbul karena mereka merasa hidup dengan makhluk hidup lain dapat memiliki manfaat tersendiri. Salah satu contohnya adalah seperti bagaimana mereka dapat menemukan mangsa dengan lebih mudah karena ladang manusia mengundang munculnya para hewan pengerat.

Selain itu, kucing juga memiliki wilayah mereka masing-masing yang biasanya ditandai dengan cakaran, air seni, kotoran, dan bekas gosokan. Wilayah ini dapat bertabrakan antara satu kucing dengan kucing lainnya. Namun demikian, wilayah kucing bukanlah seperti peringatan bagi kucing lain agar tidak masuk ke wilayahnya. Wilayah kucing lebih seperti penanda kalau sudah ada kucing yang tinggal di tempat tersebut, dan ia akan bertindak agresif pada kucing lain yang baru masuk ke wilayahnya. Bila kucing tersebut tidak takut, maka mungkin akan terbangun hubungan sosial antar kucing. Hal serupa juga berlaku pada kucing-kucing yang baru di bawa ke rumah yang sudah memiliki kucing. Awalnya akan ada permasalahan, namun seiring waktu mereka akan semakin dekat.