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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Menurut Nicola Dobson dalam bukunya yang berjudul *Historical Dictionary of Animations and Cartoons* animasi adalah sebuah bentuk seni dimana merupakan proses pemberian kehidupan kepada objek yang tidak hidup dengan membuat gambar yang bergerak mengenai objek tersebut dan bukan termasuk *live action*. (Dobson, 2009, hal. 38). Sedangkan dalam *Prime Time Animation: Television Animation and American Culture* oleh Stabile dan Harrison, animasi lebih ditekankan pada teknik pembuatanya dimana merupakan proses perubahan gerakan yang terjadi antara *frames* sehingga mengartikan animasi sebagai perantara antara gambar satu dengan gambar lain yang pada akhirnya dapat menghasilkan sebuah ilusi. (Stabile & Harrison, 2003).

Pembagian teknik animasi menurut Dash dalam artikelnya yang berjudul *Animation Techniques* yang diakses pata 20 Juli 2013:

1. Animasi 2 dimensi tradisional: merupakan teknik pembuatan animasi yang digambar secara manual (dengan tangan) di atas kertas.
2. Animasi 2 dimensi digital: setiap *frame* digambar langsung secara digital dengan *mouse* atau *pen tablet* di perangkat lunak menggambar seperti Photoshop.

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

3. Animasi 3 dimensi: dibuat langsung menggunakan perangkat lunak yang mendukung pembuatan model 3 dimensi seperti 3ds Max dalam sebuah ruang maya.
4. Animasi *clay*: termasuk dalam salah satu teknik animasi *stop-motion*, objek yang dianimasikan terbuat *clay* seperti plastisin.
5. Animasi *cut-out:* teknik *stop-motion* dimana animasinya datar karena bahan yang digunakan biasanya kertas, karton, kain kaku, dan atau foto.
6. Animasi *paint-on-glass*: teknik animasi yang dilakukan diatas kaca menggunakan cat minyak yang keringnya lambat.
7. Animasi *drawn-on-film*: teknik animasi yang digambar langsung di film negatif dan dianimasikan menggunakan kamera animasi.
8. Animasi eksperimental: teknik animasi ini tidak terbatas pada bahan maupun ide yang digunakan pembuatnya dengan kata lain pembuatnya bebas berekspresi dan bereksperimen. (Dash, 2013)

Berdasarkan rangkuman diatas animasi adalah proses memberikan kehidupan kepada objek yang tidak hidup dengan memberikan gerakan *frame* per *frame* yang menghasilkan ilusi seakan-akan objek tersebut hidup.

2.2. Sejarah Perkembangan Animasi

Perkembangan animasi antara tahun 1961 sampai dengan 1973 menurut Lehman dalam *American Animated Cartoons of the Vietnam Era: A Study of Social Commentary in Films and Television Programs,1961-1973*, berupa animasi yang berkaitan tentang opini-opini terhadap pemerintah dan perang. Pada awal tahun 1960, animator sangat bergantung pada *humanized animals, slapstick violence,*

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

serta pengisi suara yang terkenal. Antara tahun 1965 sampai dengan 1968, industri animasi mulai memproduksi animasi yang bertemakan pahlawan seperti Superman dan juga militer. Namun pada sekitar tahun 1970-an jaringan televisi tidak menyarankan studio-studio animasi untuk memproduksi animasi yang berhubungan dengan pahlawan maupun kekerasan dikarenakan banyaknya animasi yang memiliki tema mempertanyakan perang dan berkonten kekerasan. Adanya sistem *rating* yang baru pada tahun 1968, membuat para animator mulai memproduksi animasi *G-rated*, yang sesuai untuk ditayangkan di televisi, mengakibatkan humor *slapstick* fisik menghilang. Pada tahun 1973, animasi mulai berpindah ke tema *cartoon chase* seperti Road Runner, dan stereotip. (Lehman, 2006, hal. 4-5).

Sedangkan menurut Dobson pada buku *Historical Dictionary of Animation and Cartoons*, pada tahun 1972 tidak sedikit animasi *X-rated* yang diproduksi, tetapi pada sekitar tahun 1970, animator-animator mulai bereksperimen untuk memproduksi animasi menggunakan komputer, sehingga pada sekitar tahun 1977 sampai dengan tahun 1988 terdapat animasi yang bertemakan *science fiction*. Pada tahun 1989 animasi dengan tema dewasa kembali populer karena animasi The Simpsons. Karena kesuksesan Toy Story pada tahun 1995 oleh Pixar, banyak studio animasi yang terinspirasi untuk memproduksi animasi yang dapat ditonton oleh dewasa atau keluarga.

Gaya animasi Jepang mulai terkenal di Amerika pada saat diproduksinya animasi Jepang berjudul Akira yang diproduksi pada tahun 1988. Animasi ini menarik perhatian secara internasional dan membentuk hubungan yang terus

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

berkembang hingga lebih dari 20 tahun serta mencapai titik dimana *anime* menjadi salah satu animasi yang sangat berpengaruh di Amerika maupun negara lain. Terus berkembangnya teknologi animasi dan penyiaran, kesadaran akan perbedaan gaya pada animasi juga mulai muncul, dan mempengaruhi para animator dimana yang paling terlihat adalah gaya *anime* Jepang banyak diadopsi oleh animator Amerika. (Dobson, 2009, hal. 69)

Budaya Cina terutama seni bela dirinya mulai terkenal di Amerika melalui film-film *live action* dari Hong Kong pada tahun 1976 menurut Beale dalam artikel *Popular Shaolin films blend martial arts, Buddhist spirituality* yang diakses pada 29 September 2013. Menurut Beale, fenomena yang disebut sebagai *shaolin craze* ini menyebabkan *kung fu* mulai diadopsi ke dalam film-film yang diproduksi oleh Amerika baik *live action* maupun animasi terutama dalam adegan pertarungan. (Beale, 2011)

2.3. Karakter

Karakter menurut Eder, Jannidis dan Schneider dalam *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media* adalah manusia fiksi yang dapat dikarang maupun berdasarkan tokoh-tokoh asli seperti tokoh sejarah. Karakter memiliki kualitas seperti manusia asli seperti memiliki pikiran dan status serta merupakan salah satu elemen penting dalam sebuah cerita. (Eder, Jannidis, & Schneider, 2010, hal. 6-9).

Menurut Hayes dan Webster dalam buku *Acting and Performance for Animation* cerita yang menarik didorong pula oleh karakter yang menarik karena karakter menentukan cerita baik dalam bentuk dan kepribadian dari karakter

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

tersebut. Menurutnya pula sifat sebuah karakter juga menentukan perilaku dari karakter tersebut karena itu pada proses pembuatan sebuah karakter yang pertama kali perlu dilakukan adalah membuat fisik dari karakter berdasarkan cerita atau naskah, kemudian dari konsep bentuk fisik tersebut barulah sebuah kepribadian dari karakter akan lebih mudah terbentuk dan dicari. (Hayes & Webster, 2013, hal. 6-7)

Terdapat berbagai tipe karakter fiksi. Berikut tipe-tipe karakter dalam dunia fiksi menurut Welch dalam *Types of Characters in Fiction* yang diakses pada 22 Juli 2013:

1. Karakter *major* atau *central*: karakter utama dalam sebuah cerita. Karakter ini mempengaruhi perkembangan alur cerita baik dari konflik hingga solusi dari konflik.
2. Karakter *minor*: karakter yang membantu karakter utama dan juga jalanya cerita.
3. *Dynamic*: karakter yang kepribadianya mengalami perubahan atau perkembangan seiring jalanya cerita, hal ini terjadi biasanya karena koflik yang dialami karakter.
4. *Static*: karakter yang sama sekali tidak mengalami perubahan atau perkembangan secara kepribadian dalam cerita yang terus berjalan.
5. *Round*: digambarkan sebagai karakter yang memiliki kepribadian yang kompleks dalam cerita.
6. *Flat*: karakter fiksi yang hanya memiliki satu jenis ciri kepribadian.

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

7. *Stock*: tipe karakter yang menjadi konvensional karena sering digunakan dalam cerita-cerita contohnya ilmuwan gila. Karakter ini biasanya termasuk *flat* namun terkadang ada juga yang memiliki kepribadian yang kompleks sehingga menjadi *round*.
8. *Protagonist*: karakter utama dalam cerita yang dihadapkan pada sebuah konflik yang harus dia selesaikan. Terkadang *protagonist* adalah *anti-hero.*
9. *Antagonist*: karakter yang berlawanan dengan *protagonist*, merupakan karakter rintangan yang harus dihadapi *protagonist*.
10. *Anti-hero*: terkadang merupakan karakter utama atau *protagonist* yang kurang atau tidak memiliki kualitas positif seperti berbuat kebaikan biasanya menentang hal umum dalam cerita dan memperjuangkan perihal yang dianggap kurang atau tidak disukai secara umum.
11. *Foil*: dapat berupa *antagonist* atau karakter *minor* yang memiliki kualitas personal yang sangat berlawanan dengan karakter lain yang biasanya adalah karakter utama atau *protagonist*. Dengan adanya perbedaan ini pembaca menjadi lebih mengetahui tentang karakter lain.
12. *Symbolic*: karakter yang kehadiranya menggambarkan simbol dari aspek masyarakat, dapat berupa karakter *major* ataupun *minor*. (Welch)

Berdasarkan pernyataan diatas, karakter adalah manusia fiksi yang memiliki kepribadian dan memiliki kualitas seperti manusia pada umumnya dan merupakan elemen penting dalam sebuah cerita karena dari bentuk hingga kepribadian karakter membentuk dapat menentukan apakah cerita tersebut baik atau tidak.

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

2.4. Metodologi Penelitian

Penelitian menurut buku *Research Methodology: A Step-by-Step Guide for Beginners* oleh Kumar merupakan proses mengumpulkan, menganalisa, dan menterjemahkan informasi dengan tujuan menjawab pertanyaan. Menurutnya pula penelitian terbagi menjadi beberapa macam berdasarkan:

1. *Application*:
   a. *Pure*
   b. *Applied*
2. *Objectives*:
   a. *Descriptive*: mendeskripsikan atau menyediakan informasi secara sistematis sebuah situasi, masalah dan atau fenomena
   b. *Correlational*: menekankan pada penemuan atau penetapan sebuah eksistensi hubungan antara 2 atau lebih aspek dari sebuah situasi
   c. *Explanatory*: berusaha mengklarifikasi bagaimana mengapa dan bagaimana hubungan antara 2 aspek sebuah situasi atau fenomena
   d. *Exploratory*: penelitian ini dilakukan dengan tujuan menjelajahi wilayah yang tidak banya diketahui atau menyediliki kemungkinan untuk melakukan penelitian tertentu
3. *Mode of enquiry*:
   a. *Qualitative*: bertujuan utama untuk mendeskripsikan sebuah situasi, fenomena, masalah atau peristiwa dan apabila analisa dilakukan untuk mendapatkan variasi dari sebuah fenomena, situasi dan masalah tanpa mengukurnya

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

b. *Quantitative*: penelitian dilakukan apabila ingin mengukur variasi dari sebuah situasi, fenomena dan masalah serta apabila analisa diarahkan untuk memastikan besarnya variasi. (Kumar, 2010, hal. 9-13)

Sedangkan menurut Kothari dalam *Research Methodology: Methods and Techniques*, berikut adalah beberapa teknik pengumpulan data:

1. *Observation*: metode ini menunjukan kumpulan data berdasarkan hasil observasi dari peneliti tanpa mewawancarai responden. Informasi yang didapat tidak berhubungan dengan apa yang sedang terjadi dan tidak bercampur dengan perilaku masa lalu atau sikap atau niat masa depan responden
2. *Personal interview*: peneliti mengikuti sebuah prosedur dan mencari jawaban dengan kumpulan pertanyaan melalui wawancara pribadi. Metode pengumpulan data ini dilakukan secara terstruktur dimana hasilnya bergantung pada kemampuan yang melakukan wawancara
3. *Telephone interview*: metode pengumpulan informasi ini melibatkan menghubungi responden dengan telepon. Metode ini tidak banyak digunakan, namun sangat penting apabila penelitian yang dilakukan perlu diselesaikan dalam waktu singkat
4. *Mailing of questionnaires*: dalam metode ini peneliti dan responden saling menghubungi. Kuesioner dikirim menggunakan *e-mail* kepada responden dengan permintaan untuk mengirim kembali apabila kuesioner telah selesai diisi.

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

5. *Schedules*: pada metode ini pendata dipilih dan diberi latihan. Mereka disediakan daftar yang berisikan pertanyaan yang relevan. Pendata mendatangi responden dengan daftar tersebut. Data dikumpulkan dengan mengisi daftar yang diisi oleh pendata berdasarkan jawaban yang diberikan oleh responden. Metode ini sangat mengandalkan pendata. (Kothari, 2004, hal. 17)

2.5. Budaya

Menurut Zimmermann dalam artikel *What is Culture? Definition of Culture* yang diakses pada 29 September 2013, budaya adalah karakteristik dari kumpulan orang yang didefinisikan dengan bahasa, agama, kuliner, kebiasaan sosial, musik serta seni. Budaya timur pada umumnya berunjuk pada negara-negara di Asia Timur seperti Cina, Jepang, Vietnam, Korea Utara dan Korea Selatan serta sebagian India. (Zimmermann, 2012)

Sedangkan menurut Kohls dalam artikel *What is Culture?* Yang diakses pada 29 September 2013, budaya adalah sistem yang terintegrasi dalam pola perilaku yang dipelajari oleh sekelompok orang yang kemudian menjadi ciri khas dari sekelompok orang tersebut. Budaya mengacu pada keseluruhan cara hidup dari sekelompok orang, mencakup hasil pemikiran dan perkataan, perilaku, adat istiadat, bahasa, artefak, sikap serta perasaan. Kata 'budaya' paling sering digunakan dalam tiga konteks berikut:

1. Keunggulan dalam seni dan sastra
2. Pola yang terintegrasi antara pengetahuan manusia, kepercayaan dan perilaku yang tergantung pada kemampuan berpikir simbolis dan pembelajaran sosial

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

3. Serangkaian nilai-nilai, tujuan dan kegiatan yang menjadi ciri khas sebuah lembaga, organisasi ataupun kelompok. (Kohls)

Integrasi budaya dari segi pengetahuan sosial menurut Algan, Bisin, Manning dan Verdier dalam buku *Cultural Integration of Immigrants in Europe*:

1. Teori asimilasi: terdapat tiga ciri utama dari teori asimilasi ini. Pertama, berbagai kelompok etnis datang untuk berbagi budaya umum melalui proses alami sepanjang mereka memiliki daya akses yang sama terhadap kesempatan sosial-ekonomi seperti penduduk asli negara tuan rumah. Proses kedua ini terdiri dari hilangnya secara bertahap budaya dan pola perilaku asli untuk memasukan budaya tuan rumah. Ketiga, begitu proses ini berjalan, prosesnya akan terus berjalan tanpa bisa dihindari maupun dihentikan. Sehingga kelompok yang memiliki budaya yang berbeda dipastikan akan berbaur melalui proses antar generasi integrasi budaya, sosial, dan ekonomi. Teori ini menganggap budaya asli akan menghilang sepanjang generasi.
2. Multikulturalisme: teori ini menganggap grup etnis minoritas dalam suatu negara sebagai satu segmen yang terpisahkan yang aktif dalam masyarakat dan bukan sebagai orang asing atau orang luar. Teori ini mengakui karakteristik budaya senantiasa terbentuk kembali sepanjang proses integrasi sehingga budaya asli tidak akan sepenuhnya hilang.
3. Strukturalisme: menekankan pada efek dari struktur ekonomi dan sosial negara tuan rumah kepada kemampuan imigran untuk mengintegrasi ke dalam budayanya dan berbagi manfaat ekonominya.

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

4. Sintesis asimilasi tersegmentasi: teori ini berupaya menjelaskan segmen masyarakat tuan rumah yang mana sebuah kelompok imigran tertentu dapat berasimilasi. Berfokus pada bagaimana berbagai masalah sosial ekonomi dan faktor demografis berinteraksi variabel kontekstual seperti latar belakang sosial ekonomi keluarga untuk menghasilkan pola integrasi budaya dari kelompok budaya minoritas

Menurut buku yang sama, terdapat juga integrasi budaya melalui pendekatan secara ekonomi, sebagai berikut:

1. Adopsi budaya: teori ini dilakukan dengan interaksi secara ekonomi dan sosial antara individu yang berasal dari kelompok budaya yang berbeda (minoritas dan mayoritas). Integrasi budaya memfasilitasi perdagangan. Dorongan dari seorang dari budaya minoritas untuk mengasimilasi dan mengadopsi budaya mayoritas dimana berhubungan langsung dengan keuntungan yang diharapkan dari perdagangan.
2. Pembentukan identitas: identitas merupakan citra diri seseorang berdasarkan kategori sosial dan keputusan yang diasosiasikan dengan kategori ini. Setiap orang memiliki persepsi sendiri terhadap kategorinya dan juga orang lain. Keputusan mengindikasikan perilaku mana yang sesuai untuk seseorang yang berada dalam kategori yang berbeda atau situasi yang berbeda. Mudahnya, individual dengan latar belakang asing dapat memilih untuk mengidentifikasi budaya mayoritas atau budaya mereka yang minoritas.
3. Strategi akulturasi: pertama adalah integrasi yaitu menyiratkan perasaan identifikasi yang kuat baik terhadap budaya mayoritas maupun yang asli.

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

Kedua, asimilasi, membutuhkan hubungan yang kuat dengan budaya mayoritas, tetapi hubungan yang lemah terhadap budaya yang asli. Ketiga pemisahan, hal ini terkait dengan hubungan yang lemah terhadap budaya mayoritas, tetapi hubungan yang kuat dengan budaya asli. Terakhir marjinalisasi, melibatkan hubungan yang lemah dengan budaya mayoritas dan budaya asli.

4. Adopsi budaya yang dinamis: setiap individual dari kelompok minoritas kecil dapat memutuskan untuk berasimilasi dengan budaya mayoritas yang dominan. Hal yang sama juga dilakukan dengan keturunan mereka.
5. Transmisi budaya: hasil dari interaksi antara keputusan sosialisasi yang disengaja didalam keluarga dan proses sosialisasi yang tidak langsung seperti imitasi dan pembelajaran sosial. Bertahannya ciri budaya atau sebaliknya asimilasi budaya minoritas ditentukan melalui biaya dan keuntungan dari berbagai keputusan keluarga berkaitan dengan sosialisasi anak-anak dalam lingkungan sosial ekonomi tertentu yang akan menentukan kesempatan anak-anak untuk pembelajaran dan imitasi sosial.
6. Peluang sosial ekonomi: dipengaruhi oleh ukuran budaya minoritas karena dapat diharapkan bahwa kelompok minoritas yang lebih kecil dapat lebih cepat dan mudah berasimilasi secara budaya daripada kelompok minoritas yang besar. Selain itu bergantung juga kepada beberapa faktor kelembagaan negara tuan rumah serta reaksi dari kelompok dominan dengan pola integrasi minoritas.

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

7. *Complementarity and substitutability in human capital and socialization processes*: dua sudut pandang yang bisa saling melengkapi dan menggantikan antara budaya mayoritas dengan budaya minoritas terlihat terkait dengan pemahaman dan penjelasan dari pola integrasi
8. *Externalities and expectations*: efek positif secara eksternal asimilasi kepada mayoritas adalah berdasarkan pilihan dari minoritas, khususnya ketika asimilasi melibatkan komunikasi yang lebih efisien dan koordinasi sehingga surplus yang besar akan terbagi antara kelompok mayoritas dan minoritas. Pilihan sosialisasi dan asimilasi individual terbentuk berdasarkan keyakinan tertentu tentang proses keseluruhan dinamika budaya itu sendiri. (Algan, Bisin, Manning, & Verdier, 2012, hal. 4-21)

Teori lain berdasarkan situs zinelibrary.info dalam artikel *Cultural Appreciation or Cultural Appropriation?* Yaitu teori *cultural appropriation*. *Cultural appropriation* terjadi pada saat sebuah budaya diadopsi baik dalam bentuk ikon, ritual maupun standar keindahan oleh budaya lain. Budaya yang diadopsi dikonversi menjadi *pop-culture* sehingga mereka berbeda dari yang aslinya. Hal ini terjadi karena *cultural appropriation* memberikan keuntungan kepada budaya yang dominan. Budaya yang diadopsi baik dalam bentuk objek maupun tradisi dianggap eksotik, *edgy*, dan diinginkan dimana akan menghasilkan keuntungan. (Cultural Appreciation or Cultural Appropriation?, 2012)

Menurut Bhabha dalam bukunya *Location of Culture*, *cultural mimicry* adalah representasi ulang yang hampir tidak memiliki perbedaan, namun sudah dianggap

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

lain. Karena hampir tidak memiliki perbedaan, hal ini mengundang adanya penilaian kembali terhadap pengetahuan umum mengenai bagian yang diadopsi. (Bhabha, 1994, hal. 128-130)

2.6. Sejarah Cina

Cina menurut Mark Getlein pada buku *Living With Art Eight Edition* yang nama negaranya berasal dari dinasti *Qin*, merupakan negara yang memiliki sejarah yang panjang dengan berbagai kepercayaan dan budaya, salah satu alasanya adalah karena seringnya terdapat pengaruh dari luar seperti penjajahan membantu membentuk cara berpikir dan karya seni negara Cina. Menurutnya pula sistem pemikiran atau filosofi Cina dibagi menjadi dua yaitu:

1. Konfusius atau *Confucianism*: kepercayaan dimana demi membentuk kedamaian dalam masyarakat maka diperlukan hubungan saling menghormati berdasarkan dari tingkatan social dimulai dari keluarga hingga raja serta nenek moyang dan surga.
2. Tao atau *Daoism*: kepercayaan yang lebih dominan pada dunia spiritual yang menekankan pada harmonisasi antara kehidupan manusia dengan alam dan arus yang mengalir melalui seluruh ciptaan di dunia. (Getlein, 2008, hal. 471)

Cina memiliki 3 teori mengenai alam semesta menurut Fowler dalam *Chinese Religions: Beliefs and Practices*:

1. *I Ching* atau *Yijing*: digunakan untuk meramal masa depan, memberikan jawaban pada situasi yang sedang dihadapi seseorang. Dikatakan dapat digunakan sebagai alat meramal karena dapat menjelaskan interaksi yang terjadi dalam alam semesta, mulai dari individu hingga keluarga kerajaan.

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

Lebih menyediakan pesan moral dan filosofis. *Yijing* terdiri atas enam garis yang menjadi heksagram dan dapat dikombinasikan menjadi enam puluh empat set dan juga terdapat dua baris yang terdiri dari tiga garis yang disebut trigram yang memungkinkan menjadi delapan set. (hal. 39-40)

2. *Yin* dan *Yang*: mengajarkan tentang keseimbangan antara masyarakat, pertanian dan agama dengan pola ritmik alam semesta. *Yin* digambarkan sebagai macan putih yang berarti lembut dan indah serta feminim namun gelap dan dingin, sebagai musim digambarkan sebagai musim gugur dan musim dingin. Jika sebagai lokasi digambarkan sebagai gunung dan tepi sungai atau taman. *Yin* juga disimbolkan dengan bulan. Kebalikan dengan *yin*, *yang* disimbolkan dengan matahari. *Yang* digambarkan maskulin, agresif, panas, sebagai musim digambarkan sebagai musim semi dan panas. (hal. 47-50)
3. Lima elemen: terdiri dari kayu, api, tanah, logam dan air. Memiliki pergerakan berupa lingkaran yang menghubungkan seluruh fenomena dimana pergerakan tersebut akan terus-menerus berulang. Teori ini muncul berdasarkan pengamatan kepada alam. Kelima elemen tersebut dikatakan berfungsi secara mutual yaitu saling memulai dan mengakhiri satu sama lain serta membawa perubahan pada dunia. (Fowler & Fowler, 2008, hal. 56)

2.7. Budaya Cina

Menurut Yao dan Zhao pada buku *Chinese Religion: A Contextual Approach*, dalam bahasa Mandarin, budaya berarti *wen hua*. *Wen* berarti hasil dari aktivitas manusia dan keberhasilan atas perluasan intelektual dan evolusi sosial. *Hua* berarti perubahan dan edukasi atas individual dan masyarakat. Dikatakan asal

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

mula kata *wen* berasal dari tradisi menyembah alam seperti matahari, bulan, bintang, api, sungai, gunung dan hewan. Sedangkan *hua* berdasarkan atas perubahan dimana proses alami manusia yang berubah menjadi lebih baik karena diarahkan dengan baik. (Yao & Zhao, 2010, hal. 78-79).

Menurut Giddens dalam buku *Chinese Mythology,* budaya Cina sangat berhubungan erat dengan mitologi-mitologi mereka. Mitologi-mitologi tersebut diturunkan dari generasi ke generasi melalui mulut sehingga menjadi sebuah tradisi budaya. Hal ini dikarenakan mitologi Cina menceritakan bagaimana masyarakat kuno mengerti bagaimana mereka dan kepercayaan mereka dapat sesuai dengan masyarakat sekarang. Sejarah Cina sama tuanya dengan sejarah Yunani, dan karena tertutup oleh pegunungan tinggi, Cina menjadi negara yang cukup terisolasi, tetapi tidak terhindar dari penjajahan. Namun, Cina sendiri tidak terlalu terpengaruh oleh budaya negara yang menjajah. (Giddens & Giddens, 2005, hal. 7-8). Begitu juga disebutkan oleh Leeming dalam *Creation Myths of the World: An Encyclopedia, Volume 1*, budaya Cina berasal dari mitologi yang berdasarkan tulisan kuno seperti *Chuci*, *Shanhaijing*, *Huainanzi*, dan *Zhuangzi*. Tulisan-tulisan tersebut mendeskripsikan bagaimana segala sesuatu terbentuk, terutama pada *Shanhaijing* tertulis dimana dan bagaimana makhluk mitologi berada. Namun tulisan-tulisan tersebut tidak selalu menjelaskan tentang mitologi, tetapi mereka juga merupakan contoh alami dari budaya Cina, bahkan mereka menyediakan hal yang paling dasar dari elemen budaya Cina. (Leeming, 2010, hal. 82-83)

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

2.8. Taoisme

Taoisme menurut Eng dalam buku *A Simple Approach to Taoism: Of Gods and Deities*, Tao merupakan landasan utama dalam taoisme yang berarti 'jalan'. Arti ini mengacu pada kekuatan yang tidak berbentuk dan tidak bernama. Kekuatan ini mengubah segala sesuatu menjadi ada, kemudian kembali menjadi tidak ada dalam perputaran yang abadi. Taoisme percaya bahwa terdapat hubungan yang erat antara manusia dengan alam semesta. Kepercayaan antara keselarasan antara tubuh manusia dengan alam menghasilkan pemikiran akan *qi* yaitu energi yang memberikan nyawa kepada seluruh makhluk hidup. Taoisme juga mengenalkan *feng shui*, astrologi, karya seni dan sistem medis. (Eng, 2012, hal. 7-8)

Menurut situs mtholyoke.edu dalam artikel *Taoism* yang diakses pada 23 Juli 2013, ajaran taoisme berasal dari buku *Tao-Te-Ching* yang ditulis oleh Lao-Tse dan merupakan kombinasi psikologi dan filosofi yang mengajarkan tenaga yang berada dalam seluruh makhluk hidup serta agar manusia bekerja sama menciptakan harmonisasi dengan alam. Berdasarkan sumber yang sama, taoisme dilambangkan dengan simbol *yin yang* yang memiliki arti keseimbangan antara hal yang berlawanan, jika keduanya seimbang maka akan mencapai kebahagiaan, namun jika salah satunya lebih banyak atau lebih sedikit dari lawanya maka akan terjadi kekacauan. (Taoism)

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

Gambar 2.1. Simbol Taoisme

Konsep dalam taoisme menurut situs BBC.co.uk dalam artikel *Concepts within Taoism* yang diakses pada 24 Juli 2013:

1. *The one*: inti dari taoisme, sumber energi kehidupan yang membentuk individu.
2. *Wu* dan *yu:* menggambarkan tidak ada dan ada, tidak terbatas dan terbatas
3. *Te*: diterjemahkan sebagai kebajikan dan kesadaran akan tao.
4. *Tzu jan*: diterjemahkan sebagai kealamian yang berarti sesuatu yang diijinkan untuk hadir dan berkembang secara alami tanpa gangguan.
5. *Wu wei*: konsep mengikuti arus alam untuk mencapai keseimbangan dan harmonis namun bukan berarti tidak proaktif, tetapi aktivitasnya mengikuti pola alami alam semesta dan buka berdasarkan ego sendiri.
6. *Yin yang*: prinsip alam yang saling mengimbangi satu sama lain yang membentuk keharmonisan

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

7. *Ch'i* atau *qi*: energi sumber kehidupan yang membuat manusia dapat bertahan hidup. Dikatakan hidup manusia merupakan kumpulan dari *ch'i* dan kematian adalah hilangnya *ch'i*. (Concepts within Taoism, 2009)

Penggunaan taoisme dalam kehidupan menurut situs BBC.co.uk pada artikel *Physical Practices* yang diakses pada 24 Juli 2013:

1. Kesucian: menghindari sifat-sifat negatif seperti, serakah, nafsu dan egoisme.
2. Meditasi: berguna untuk mencapai ketenangan batin
3. Pernapasan: digunakan untuk meningkatkan *ch'i*, ilmu ini juga disebut sebagai *qui gong* atau *qi gong*.
4. Aliran energi: peningkatan dan pengharmonsasian *ch'i* dengan cara meditasi, akupuntur dan moksibusi.
5. Seni bela diri: *tai chi* merupakan seni bela diri yang menggunakan prinsip taoisme
6. Pola makan: taoisme mengajarkan pola makan yang menghindari alkohol, daging, kacang, dan *grains*. (Physical practices, 2009)

2.9. Seni Bela Diri Cina

Menurut Shouyu dalam *An Introduction to Chinese Martial Arts* yang diakses pada 31 Desember 2012, seni bela diri di Cina disebut dengan *wu shu* yang memang berarti seni bela diri jika diartikan, sedangkan istilah umum yang digunakan oleh orang luar negeri adalah *kung fu* yang sebenarnya berarti ilmu yang menguasai suatu keterampilan dimana keterampilan tersebut tidak harus seni bela diri. (Shouyu)

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

Seni bela diri Cina menurut situs cultural-china.com yang diakses pada 29 September 2013 berasal dari 4000 tahun yang lalu pada dinasti *Xia*. Pada awalnya seni bela diri ini digunakan untuk pertahanan diri, berburu dan latihan militer. Menurutnya pula, mulai dari awal seni bela diri Cina sudah menggunakan berbagai macam filosofi sebagai dasarnya. (History of Chinese martial arts)

Seni bela diri Cina diklasifikasikan menjadi dua macam menurut Thomas A. Green dalam *Martial Arts of the World: En Encyclopedia* yaitu:

1. Eksternal atau keras: melawan tenaga dengan tenaga, dengan gerakan yang linear serta kekuatan dan kecepatan maksimum. Karena diperkirakan berasal dari kuil *Shaolin*, seni bela diri ini diasosiasikan dengan Buddha.
2. Internal atau lembut: melawan balik dengan menggunakan atau memanfaatkan tenaga lawan dengan gerakan yang lembut dan tidak mengandalkan kecepatan. Tipe ini lebih dimanfaatkan untuk kesehatan karena dapat memperbaiki dan meningkatkan *ch'i*. Contoh dari seni bela diri internal adalah *tai chi*, *xing yi*, dan *ba gua zhang*. Seni bela diri ini diasosiasikan dengan filosofi taoisme. (Green, 2001, hal. 97)

2.10. Tai Chi

Tai chi menurut buku *Simple Taoism: A Guide to Living in Balance* oleh Simpkins adalah taoisme dalam bentuk seni bela diri dengan dasar pembentukan tenaga dalam dengan *qi gong*. Teknik dari *tai chi* adalah gerakan tubuh yang lembut, seimbang, dan mengalir tanpa mengeluarkan tenaga yang tidak perlu dengan *yin yang* yang selalu seimbang. (Simpkins & Simpkins, 1999, hal. 25).

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

Menurut Bruce Frantzis dalam buku *The Power of Internal Martial Arts and Chi: Combat and Energy Secrets of Ba Gua, Tai Chi, and Hsing-i*, *tai chi* menekankan pada pencapaian tujuan dengan cara yang tidak langsung dan samar mengalir di sekitar rintangan seperti air daripada menghadapinya langsung. *Tai*

Gambar 2.2. Seni Bela Diri Tai Chi

chi menggunakan perlawanan yang minimal dalam menghadapi rintangan, seseorang, maupun situasi dan lebih mengandalkan pertahanan sehingga terlihat lemah, namun tidak memberikan celah untuk diserang karena prinsip utama dalam *tai chi* adalah menyerap atau mengalirkan tenaga atau perlawanan yang datang dan menggunakanya untuk menyerang balik dan mengalahkan lawan. (Frantzis, 2007, hal. 79).

Gambar 2.2 diatas adalah gerakan permulaan serta sebagian rangkaian dari gerakan lain yang merupakan gerakan selanjutnya. Tiga panel awal adalah gerakan yang disebut sebagai *beginning* dan tiga panel selanjutnya merupakan

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

sebagian dari rangkaian *grasp the peacock's tail*. Terlihat bahwa dari *beginning* menuju *grasp the peacock's tail* tidak memiliki jeda yang jelas. Hal ini yang dimaksud dengan gerakan yang mengalir. Gerakan yang lembut dalam *tai chi* juga dapat dilihat dalam gambar. Gerakan yang dilakukan tidak lemah, tetapi bukan tidak bertenaga juga. Seperti yang juga dikatakan oleh Kuo dalam bukunya yang berjudul *Long Life, Good Health Through Tai-Chi Chuan*, seni bela diri *tai chi* memiliki konsep koordinasi yaitu melibatkan seluruh tubuh yang bergerak secara terkoordinasi sehingga bagian-bagian tubuh bergerak sebagai kesatuan dan bukan terpisah. (Kuo, 1991, hal. 118)

Berikut beberapa aliran dari *tai chi* menurut Bruce Frantzis dalam *How do I Choose a Tai Chi Style?* yang diakses pada 24 Juli 2013:

1. *Yang*: aliran *tai chi* yang diajarkan di seluruh dunia.
2. *Wu*: aliran yang dibentuk berdasarkan aliran *yang*, tetapi lebih menekankan pada gerakan yang kecil dan ringkas daripada yang sedang dan besar.
3. *Chen*: aliran *tai chi* yang pertama yang menggunakan gerakan pendek dan cepat.
4. *Hao*: aliran yang lebih mengutamakan gerakan *ch'i* daripada gerakan fisik sehingga gerakan fisiknya sangat minim.
5. Kombinasi: aliran yang bebas menggabungkan gerakan dari empat aliran lainya. (Frantzis)

2.11. Animasi Avatar: The Last Airbender

Animasi Avatar: The Last Airbender berdasarkan situs celebritynetworth.com dalam artikel *Avatar: The Last Airbender* yang diakses pada 25 Juli 2013 adalah

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

seri animasi yang di produksi oleh Nickelodeon. Animasi ini banyak dipengaruhi oleh latar belakang Asia. Animasi ini berjalan selama tiga tahun yaitu dari tahun 2005 hingga 2008 (Avatar: The Last Airbender).

Dalam animasi Avatar: The Last Airbender terdapat konsep pengendalian elemen, berikut elemen dasar beserta konsep gerakan setiap elemen yang terdapat dalam animasi Avatar: The Last Airbender menurut situs comicvine.com dalam *Benders (Concept)* yang diakses pada 25 Juli 2013:

1. Api: pengendalian api atau *firebending* dengan konsep gerakan berdasarkan seni bela diri dari *northern shaolin*.
2. Tanah: pengendalian tanah atau *earthbending* dengan konsep gerakan berdasarkan seni bela diri *hung gar* dan *southern praying mantis*.
3. Udara: pengendalian udara atau *airbending* dengan konsep gerakan berdasarkan seni bela diri *ba gua zhang* dan *hsing yi*.
4. Air: pengendalian air atau *waterbending* dengan konsep gerakan berdasarkan seni bela diri *tai chi* (Benders (Concept))

2.12. Pengendalian Air

Pengendalian air atau *waterbending* menurut situs avatarspirit.com dalam *The Legend* yang diakses pada 25 Juli 2013 mendasarkan pada bulan yang mengendalikan gelombang laut, penggunanya mempelajari cara untuk mengendalikan gravitasi air menggunakan *ch'i*. keunggulan dari pengendalian air adalah pertahananya. Menurut situs yang sama, penggunaan *waterbending* lebih pada mengendalikan seperti memanfaatkan energi dari serangan lawan untuk menyerang balik daripada merusak atau melukai karena pada awalnya

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014

waterbending digunakan untuk menyembuhkan dimana pengendali air atau *waterbender* memperbaiki jalur *ch'i* seseorang untuk menyembuhkannya dari penyakit atau luka. Pengendali air selain mengendalikan bentuk cair air, juga dapat mengendalikan air dalam bentuk gas seperti uap maupun padat seperti es. *Waterbending* pada tingkat awal, penggunanya sangat mengandalkan keberadaan air, namun pada tingkat yang paling tinggi, *waterbender* dapat mengendalikan cairan dalam tubuh manusia dan mengontrol mereka. (The Legend).

Berikut teknik pengendalian air yang sudah mencapai tingkat tinggi berdasarkan situs avatardestinyportal.com dalam *Advanced Techniques* yang diakses pada 25 Juli 2013:

1. *Swampbending*
2. *Bloodbending*
3. Penyembuhan
4. *Mudbending* (Advanced Techniques)

Respresentasi Gerakan ..., Emily Sukoco, FSD UMN, 2014