

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1. *Artistic Statements in Animation*

Davis (seperti yang dikutip oleh Linny, 2015) mengatakan bahwa animasi 2D adalah ilusi pergerakan yang dibuat dari beberapa gambar memiliki gerakan berbeda oleh tangan pada media kertas (tradisional) atau *cell (digital)* dan dijejerkan untuk menunjukkan pergerakan optik ilusi. Animasi sendiri menurut Bendazzi (seperti yang dikutip oleh Zulmarina, 2021), adalah serangkaian gambar yang bergerak, dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan suatu cerita atau pesan. Sedangkan menurut Besen (seperti yang dikutip oleh Hutomo, 2020), animasi ini tidak memiliki batasan karena dibuat dari imajinasi kreator. Menurutnya, imajinasi adalah kunci dalam pembuatan animasi dimulai dari konsep, ide utama, hingga *sound* yang tidak perlu mengikuti dunia nyata. Misalnya, ide cerita berupa kucing yang bisa terbang dengan suara penyanyi opera.

Hal tersebut di dunia nyata tidak mungkin terjadi, karena kucing tidak bisa terbang serta tidak bisa berbicara maupun bernyanyi layaknya manusia. Tapi hal ini dapat terjadi dalam animasi karena dapat terbentuk dalam imajinasi kreator seperti pernyataan Bendazzi dan Besen. Namun, cerita animasi harus menetapkan beberapa batasan agar cerita terasa relevan dan masuk akal dengan dunia nyata dan penonton. Hal yang dimaksud ini tidak perlu ditunjukkan secara fisik tapi bisa lewat perasaan tokoh misalnya, kucing terbang (imajinasi) berusaha sebisa mungkin untuk menang lomba terbang (lomba terjadi di dunia nyata). Lomba terbang ini bisa dirasakan relevan karena penonton pasti pernah mengikuti setidaknya satu lomba, jadi penonton dapat mengerti perjuangan dari tokoh.

Menurut Gunawan (seperti yang dikutip oleh Zulmarina, 2021), dalam mendesain tokoh tidak hanya membuat desain yang mencolok namun juga harus ada kaitannya dengan cerita yang ingin disampaikan. Menurut Su dan Zhao (seperti yang dikutip oleh Linny, 2015 dan Nugraha, 2015) mengatakan bahwa desain tokoh dalam berbagai media visual dapat menggunakan berbagai tampak,

ekspresi, gerakan, dan deskripsi secara mendetail. Desainer dapat menciptakan tokoh maupun merubah tokoh tersebut sesuka hatinya namun tetap harus memikirkan peran tokoh tersebut di dalam cerita yang didasari dengan berbagai aspek seperti pesan apa yang mau disampaikan kepada penonton, tingkat kerumitannya, gaya yang ingin dipakai, cerita film bagaimana, dan target penonton. Menurut beliau, desain tokoh yang sukses adalah membuat suatu film yang dikenal karena tokohnya.

Menurut Hamernik (2010), pengulangan bentuk dan garis tertentu dalam sebuah kartun yang disebut sebagai *design language*, menunjukkan bahwa *artstyle* dapat mendukung kesan tokoh pada suatu cerita animasi. Jadi, dengan *design language*, dapat membantu tokoh yang berbeda-beda terlihat menyatu dalam cerita yang sama. Pembuatan tokoh dengan perilaku dan perannya di cerita dapat diungkapkan dengan gambar lewat karakteristik fisiknya. Bentuk tubuhnya, apakah lingkaran atau kotak, bentuk matanya apakah besar atau tajam seperti mata kucing, pakaiannya, simbol warnanya, aksesoris yang dikenakan, dan lainnya. Penelitian kepada film animasi yang penulis pilih sebagai referensi harus dilihat dari beberapa perspektif untuk memperluas dan memperdalam pemahaman penulis terhadap visualisasi animasi dan perbandingan perilaku tokoh antara animasi dengan dunia nyata. Misalnya, pernah mengalami perasaan takut akibat berada ditempat baru atau pernah mewawancarai seseorang yang ternyata mengalami perasaan senang serta heran ketika berada di tempat yang berbeda. Hasil informasi akan mempengaruhi bagaimana keputusan kreator dalam menyusun tokoh dan cerita animasi mereka.

Menurut buku *Undergraduate Research in Film* karya Ricciardelli, Shanahan, dan Young (2020), untuk dapat mengambil penelitian film, peneliti harus memiliki pengalaman dan pengetahuan terhadap teknis dasar dalam pembuatan film (membuat naskah, *storyboard*, desain produk, sinematografi, audio, atau *editing skill*) serta dapat berpikir kritis dan memiliki *research skill*.

Pembuatan film dari pra produksi hingga pasca produksi memerlukan teknik yang konsisten serta kritis dalam menganalisis *style* pembuatan film. Hal ini karena dalam membuat suatu karya, pembuat akan mengambil inspirasi dari berbagai jenis *resource* salah satunya adalah dengan mengamati beberapa film yang pernah dibuat dan dicampur dengan pengalaman pribadi. (hlm. 84-85).

## **2.2. Cultural Shock**

*Cultural shock* dapat dilihat sebagai suatu proses yang dirasakan oleh individu karena pengalamannya di kultur/ budaya baru dalam beberapa tahapan. Berikut adalah persepsi jurnal Marek Kocák (2014) yang mengambil pendapat dari Berry (1997) menjelaskan *culture shock* disebabkan karena ketidakpastian oleh hilangnya kebiasaan yang diwariskan secara budaya seperti pergaulan sosial dan lingkungan baru karena budaya dan kebiasaan berperan besar dalam psikologi seseorang. Hal yang paling terlihat ini adalah pergi keluar negara, misalnya seseorang yang tidak pernah berbicara bahasa Indonesia dan tidak pernah tahu ada negara tersebut, tiba-tiba pindah lokasi kerja ke Indonesia tanpa ada *guide*, orang tersebut akan terkena *culture shock*. Kocák juga mengambil pendapat Thomas (2008) yang menjelaskan bahwa tidak hanya perbedaan budaya tapi juga psikologi masing-masing individu yang berkontribusi pada *culture shock*. Keyakinan tertentu, persepsi, pemikiran, dan perasaan individu dalam menilai budaya baru melalui persepsi budaya sendiri adalah psikologi yang dimaksud. Misalnya, individu yang suka berkenalan dengan banyak orang serta ingin belajar hal baru akan lebih mudah menangani *culture shock* mereka dibandingkan dengan individu yang susah untuk berkomunikasi dan tidak memiliki pikiran terbuka (hlm. 65).

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

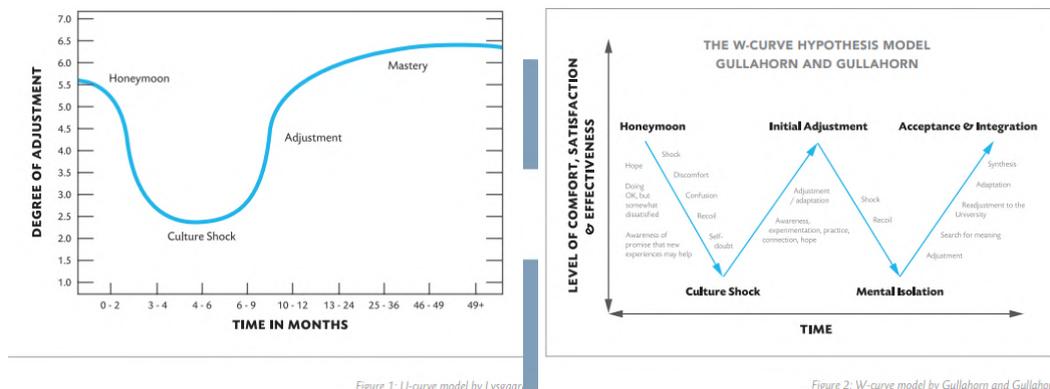


Figure 1: U-curve model by Lyysgaard

Figure 2: W-curve model by Gullahorn and Gullahorn

Gambar 2.2.1. (kiri) *U-Curve Hypothesis* oleh Lyysgaard (1955), (kanan) *W-Curve* dari Gullahorn and Gullahorn (1963)

(Sumber: *Management of Culture Shock* by Marek Kocák, 2014)

Kocák memakai beberapa model untuk menggambarkan derajat tahapan individu dalam menyesuaikan *cross-culture*, yaitu model *U-Curve* dari Lyysgaard (1955) dan model *W-Curve* dari Gullahorn and Gullahorn (1963). Model *U-Curve Hypothesis* dari Lyysgaard (1955), menggambarkan empat fase penyesuaian dalam *culture shock* seperti yang dikemukakan oleh Oberg (1960), yaitu *Honeymoon stage* (dimana individu mengenal kejutan dari perbedaan budaya atau berada di lingkungan baru), *Culture Shock stage* (dimana individu merasakan kejutan tersebut), *Adjustment stage* (dimana individu pulih dari *culture shock* yang dirasakan), dan *Mastery stage* (dimana individu belajar untuk menerima perubahan kehidupannya dan beradaptasi di lingkungan baru). Sedangkan model *W-Curve* akan mulai berbeda dari model *U-Curve Hypothesis* setelah *Culture Shock stage* dimana individu berusaha untuk menyesuaikan diri (*Adjustment stage*) namun penyesuaian tersebut tambah lama menurun karena *Mental Isolation* dan akhirnya mulai naik karena individu mulai menerima perubahan di sekitar mereka (*Acceptance & Integration*) (hlm. 66-67).

Pola penyesuaian individu selain dari psikologi akan berbeda terhadap beberapa faktor, seperti kemampuan individu dalam berbicara suatu bahasa (bila individu sudah mengerti mengenai bahasa dari negara yang akan dituju maka akan lebih mudah untuk tinggal disana dibandingkan dengan individu yang belum

belajar), pengalaman pernah bekerja di negara baru, ekspektasi dan kebutuhan yang diperlukan, demografi individu, serta berapa besar perbedaan lingkungan yang individu tinggali (misal antara Jakarta dengan Bandung, walaupun berbeda tempat tapi karena masih di Indonesia maka lebih mudah daripada perbedaan lingkungan antara Indonesia dengan Jerman). Penyesuaian *cross-culture* menurut Black (1988) yang diambil oleh Kocák dibagi jadi tiga dimensi utama, yaitu penyesuaian lingkungan; peran; dan tugas kerja, penyesuaian sosialisasi dengan masyarakat lokal, dan penyesuaian umum berupa tempat tinggal. Hal yang akan penulis ambil dalam cerita dimana tokoh utama akan berusaha untuk bersosialisasi dan membiasakan diri di rumah baru (hlm. 68-69).

Biasanya *cultural shock* disamakan sebagai emosi negatif individu yang merasakan perbedaan tidak terduga dalam pengalaman antar budaya, seperti keresahan, keputusasaan, agitas, dan ketakutan (Adler, seperti yang dikutip oleh Fan, 2010). Menurut Fan (2010), perbedaan bahasa adalah salah satu faktor utama terjadinya *culture shock* karena bahasa dan budaya terkait erat satu sama lain. Untuk mengenal budaya atau kebiasaan orang di tempat baru, individu harus setidaknya bisa berkomunikasi dengan orang lain, artinya harus bisa mempelajari bahasa baru. Berikut adalah persepsi jurnal Si Fan (2010) dari *research* nya terhadap mahasiswa Asia yang mengalami *culture shock* terhadap bahasa Inggris. Menurutnya, Byrne (1969) mengatakan ada beberapa hal yang dapat menyebabkan *cultural shock*. Seseorang akan lebih terbuka, menunjukkan rasa ingin berkomunikasi, memahami, menikmati, mempercayai, bekerja atau bermain bersama individu yang memiliki karakteristik sama dengan mereka, seperti bahasa, umur, minat, nilai pemikiran, atau agama. Sehingga jika suatu individu bertemu dengan orang lain yang berbeda dari kepercayaan, umur, minat, agama, budaya, dan sebagainya maka akan susah untuk berkomunikasi dan harus keluar dari zona nyaman mereka, menyebabkan *culture shock* (hlm. 42-43).

Hal yang sering muncul pada *research* Si Fan berputar pada kategori bahasa menjadi tema *cultural shock*; perbedaan bahasa, tata bahasa, pengucapan, dan kosakata yang dimana film animasi penulis adalah kesusahan tokoh utama dengan perbedaan bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Selain kosakata bahasa, individu juga akan merasakan kejutan dari aspek etika berbicara, misalnya dari *research* Si Fan dimana mahasiswa Asia diminta untuk memanggil dosen dengan nama langsung mereka tanpa ada “Mr.” atau “Ms.” di depannya yang bertolak belakang dari kultur Asia dimana mahasiswa sering menyapa dosen dengan Bapak atau Ibu di depannya, tidak pernah langsung memanggil nama mereka (tidak sopan). Hal ini juga terkadang berlaku pada pemanggilan senioritas dalam keluarga yang berbeda dengan Indonesia, dimana bila Adik memanggil Kakaknya maka akan ada tambahan Kakak (tergantung cara sapa keluarga; ada yang Cici, Koko, Abang, dan lainnya) sedangkan di Eropa mereka akan memanggil namanya langsung tanpa ada tambahan. Selain etika tersebut, individu baru akan merasa kesusahan untuk berkomunikasi karena takut menyinggung perasaan seseorang atas pertanyaan yang mungkin membuat masyarakat lokal tidak nyaman. Pendapatnya untuk mengatasi *culture shock* bahasa dengan lebih aktif berinteraksi dan berkomunikasi dengan masyarakat lokal untuk membantu mengembangkan dan mendukung proses pembelajaran bahasa. Serta bagaimana individu bereaksi dan menanganinya, selama itu individu akan mengalami *culture shock* (hlm. 46-47).

Berikut adalah persepsi Anjalin, Mazumdar, dan Whiteside (2017) dalam jurnal mereka yang melakukan *research* terhadap siswa Asia pergi ke negara lain dan terkena *culture shock*, berfokus pada perasaan yang diterima. Hasil *research* mereka menunjukkan bahwa ketika siswa datang ke negara asing, mereka cenderung merasa antusias untuk memulai kuliah dan bertemu orang baru di budaya baru sekaligus gugup karena tertekan dan merasa kesepian dengan harus bertahan hidup diluar budaya serta zona nyaman. Rasa bahagia dan antusias itupun mulai mereda ketika mereka merasakan *culture shock* tersebut, dimana

siswa menghadapi kenyataan dan harus menyesuaikan diri dengan kehidupan budaya baru. Perbedaan budaya membuat mereka merasa terisolasi dan bingung dengan apa yang harus dilakukan ketika ada masalah dengan tetangga atau kesepian, terlebih bila individu terbiasa hidup bersama orang tua dengan damai. Mereka merasa tidak nyaman bersosialisasi terlalu lama dengan masyarakat lokal karena takut melakukan hal yang tidak sopan dengan cara mereka berbicara. Untuk mengatasi masalah ini, harus memaksakan diri untuk bersosialisasi dan mengenalkan diri dengan budaya lokal.

Walaupun sudah mencoba mengenalkan diri lebih mendalam kepada budaya sosial lokal, namun dalam jangka waktu tertentu individu akan mulai merasakan rindu kepada budaya lama mereka. Perasaan ini tergantung oleh masing-masing individu, ada yang bisa terlepas dari fase ini lebih cepat dan ada yang malah terlarut dalam perasaan ini dan akhirnya balik ke negara asal. Jika siswa berhasil mengelola dan menghadapi berbagai macam rintangan pada *culture shock*, siswa akan mendapat kepercayaan diri, rutinitas baru, dan koneksi sosial yang kuat. Setelah tahap ini dilalui, budaya lama mereka akan mulai terasa asing karena berusaha menyesuaikan *social rule* yang baru. Koneksi lama, seperti orang tua, teman lama, juga biasanya akan berada di belakang koneksi baru karena individu pasti akan diminta untuk lebih bersosialisasi pada koneksi di lingkungan baru. Mereka juga mulai berubah persepsi terhadap budaya dan diri sendiri, misalnya mencoba masak dan makan makanan baru, cara bergaul yang mengikuti tempat baru, misalnya langsung pelukan daripada jabat tangan dahulu, dan yang awalnya sukar bergaul menjadi memiliki banyak koneksi.

### **2.3. Three Dimensional Character**

Menurut Egri (seperti yang dikutip oleh Nugraha, 2015) menyampaikan dalam pembuatan sebuah tokoh harus dianalisa, dirancang, dan kreator sudah menentukan latar belakang tokohnya, dari segi fisik, sifat serta lingkungan yang dapat mempengaruhi kepribadian tokoh. Beliau menyebutnya ke dalam *Three*

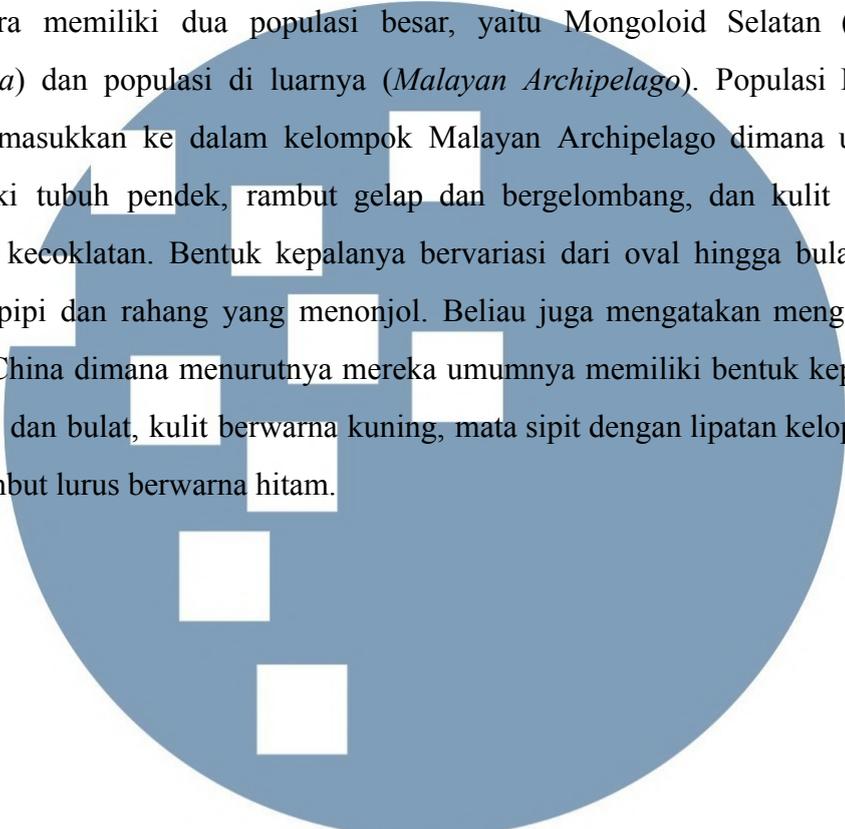
*Dimensional Character* yang mencakup fisiologi (*physical appearance*), sosiologi, dan psikologi. Fisiologi dari tokoh yang dirancang berkaitan dengan jenis kelamin, penampilan, warna rambut, tinggi dan berat badan. Selain itu postur tubuh tokoh apakah terlihat bungkuk atau gemuk, apakah tinggi langsing, jangkung, kurus, atau atletis dan ideal. Baju dan aksesoris yang dipakai juga termasuk ke dalam penampilan luar tokoh.

Sosiologi adalah kehidupan sosial tokoh yang mencakup lingkungan yang membantu pembentukan tokoh, dimana tokoh tinggal, tokoh pembantu yang ada, ekonomi, pendidikan, ras, agama, dan kebangsaan dari tokoh. Psikologi membahas mengenai kepribadian tokoh yang akan mempengaruhi tingkah laku mereka. Kepribadian dapat dibentuk dengan peristiwa yang sudah terjadi di masa lalu. Kepribadian ini juga didapatkan melalui penggabungan unsur fisiologi dan sosiologi, mencakup ambisi dan frustrasi, sifat, suka dan tidak suka, dan kemampuan tokoh.

#### **2.4 Ras**

Menurut Chris Drew (2022) dari [helpfulprofessor.com](https://helpfulprofessor.com), Jerman merupakan negara multikultural dan dinamis sehingga penampilan setiap individu akan berbeda-beda. Sehingga visual fisik yang akan disebutkan oleh beliau merupakan ciri-ciri stereotip yang terlihat secara umum namun tidak dapat dikatakan bahwa semua individu memiliki visual tersebut. Orang Jerman umumnya memiliki mata berwarna biru, rambut berwarna pirang (dengan saturasi coklat yang berbeda-beda dari pirang tua hingga coklat muda), dan kulit berwarna lebih cerah seperti merah jambu daripada warna zaitun sehingga rentan terbakar sinar matahari. Tubuh pria Jerman memiliki tinggi rata-rata 5 kaki 11 inci sedangkan wanita memiliki tinggi rata-rata 5 kaki 5 inci membuat orang Jerman termasuk orang tinggi dalam skala global. Wajah orang Jerman umumnya memiliki hidung besar dan lurus, rahang berbentuk persegi (bagian belakang rahang terletak relatif rendah sehingga terlihat horizontal dari sisi samping), dan bibir yang tidak terlalu menonjol dari wajah.

Menurut Hoffman (seperti yang dikutip oleh Fernanda, 2019), Asia Tenggara memiliki dua populasi besar, yaitu Mongoloid Selatan (*Malayan Peninsula*) dan populasi di luarnya (*Malayan Archipelago*). Populasi Indonesia beliau masukkan ke dalam kelompok Malayan Archipelago dimana umumnya memiliki tubuh pendek, rambut gelap dan bergelombang, dan kulit berwarna kuning kecoklatan. Bentuk kepalanya bervariasi dari oval hingga bulat dengan tulang pipi dan rahang yang menonjol. Beliau juga mengatakan mengenai fitur orang China dimana menurutnya mereka umumnya memiliki bentuk kepala yang lonjong dan bulat, kulit berwarna kuning, mata sipit dengan lipatan kelopak mata, dan rambut lurus berwarna hitam.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA