

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

II.1 Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu anima yang berarti jiwa, atau hidup. Animasi merupakan sebuah teknik menampilkan gambar yang lebih dari satu, setiap gambar saling berhubungan satu sama lainnya dan diperlihatkan secara berurutan sehingga penonton yang menyaksikan mengalami sebuah ilusi pada gambar yang di tampilkan, layaknya membuat sebuah objek mati menjadi seperti hidup. Secara umum ilusi gerakan adalah suatu yang dideteksi secara visual oleh mata penonton tidak harus perubahan posisi, namun perubahan warna juga dapat dikatakan sebagai animasi (Ruslan, 2016, h. 15)

Animasi adalah salah satu sarana memberikan informasi dan juga sebagai sarana hiburan. Animasi lebih menarik dan mudah diingat dengan berbagai cerita yang ekspresif dan imajinatif. Menurut artikel “Penggunaan Animasi” (2018), membagikan penggunaan media animasi sebagai berikut:

1. Iklan TV

Cara komunikasi dengan pendekatan imajinatif yang digunakan animasi untuk mempromosikan suatu barang atau produk tertentu yang disesuaikan dengan target atau segmentasi pasar.

2. Video Persentasi

Menggunakan animasi untuk melakukan persentasi yang efektif. pada rapat, website atau lainnya, dengan visual yang bergerak dan mudah untuk diingat sehingga informasi yang disampaikan mudah untuk ditangkap audience.

3. TV Seri Animasi

Penggunaan yang paling sering atau umum digunakan ialah TV serial animasi. Karena penciptaan sebuah animasi hanya terbatas dari imajinasi pembuatnya, dengan mengantarkan pesan kehidupan melalui TV seri pesan lebih mudah tersampai, yang biasa ditargetkan pada anak dan remaja.

4. *Big Movie*

Animasi dengan durasi film yang lebih lama atau panjang yang dapat dinikmati semua umur, biasanya sebagai sarana tontonan keluarga.

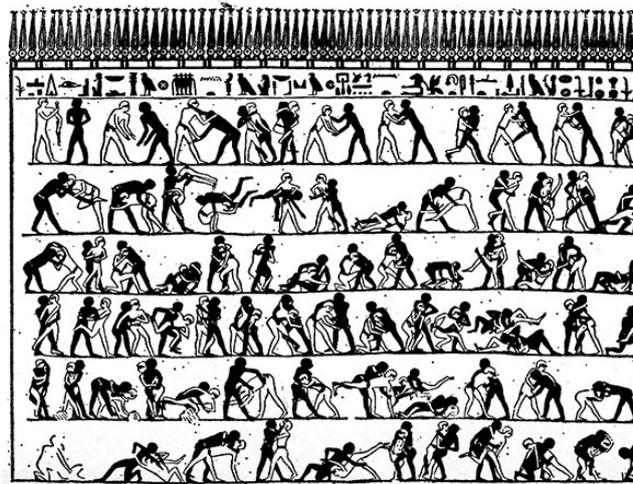
II.1.1 Sejarah Animasi

Penganimasian subjek sebenarnya sudah ada sejak zaman dahulu oleh manusia. Salah satunya yaitu penganimasian gambar pada sebuah dinding gua yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua Lascaux, Prancis. Dalam gambar dinding tua itu memperlihatkan seekor binatang seperti babi, bison, atau kuda dengan penggambaran enam kaki atau lebih dengan posisi yang bertumpuk (Hallas dan Manvell, 1973). Gambaran dinding itu ditangkap oleh para ahli purbakala sebagai pergerakan hewan yang berlari (Ruslan, 2016, h. 16).



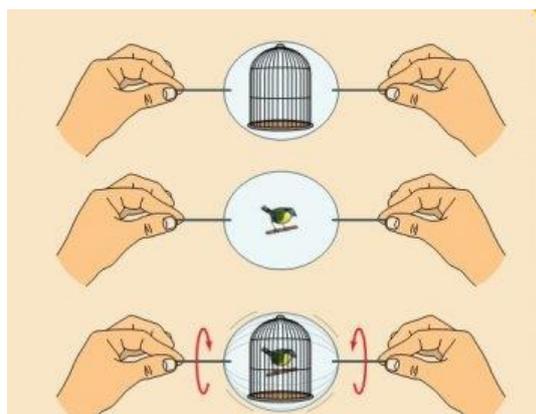
Gambar II.1 Gambar pada Gua LasCaux di Prancis
Sumber: <http://www.bradshawfoundation.com/lascaux/> (16 Desember 2018)

Pada Mesir kuno memiliki hal serupa seperti pada Gua Lascaux, yaitu pergerakan para pegulat yang berkerumun dengan gambar yang berurutan pada dekorasi dinding dan kendi, sehingga jika kendi di putar seakan-akan memberikan pergerakan pada gambar di kendi tersebut Gambar ini di buat sekitar 2000 tahun sebelum masehi (Thomas, Ruslan, 2016 , h. 16).



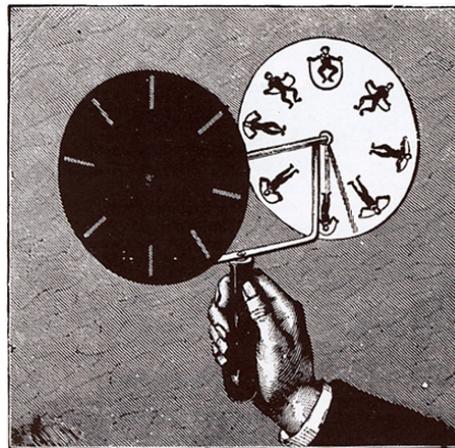
Gambar II.2 Gambar beladiri pada dekorasi kendi di Mesir kuno
 Sumber: <https://ngobrolanimasi.wordpress.com/2015/03/15/sejarah-singkat-animasi-bagian-1/> (16 Desember 2018)

Pada tahun 1824, Peter Mark Roger menemukan “*the persistence of vision*”, yaitu sebuah prinsip penglihatan yang mempertahankan penglihatan sementara terhadap gambar-gambar yang sudah ditampilkan, dari pemahaman prinsip ini awal sejarah sebuah animasi dimulai. Lalu munculah sebuah mainan yang disebut *thaumatrope*, berkisar abad ke 19 di Eropa, berupa lempengan-cakram tebal dengan sebuah gambar di kedua sisinya, dengan kedua sisi kanan dan kirinya diikat dengan seutas tali, bila dipilin dengan tangan, akan muncul sebuah gambar ketiga yang menyatukan gambar kesatu dan kedua (Ngobrolanimasi, 2015).



Gambar II.3 Gambar mainan *thaumatrope*
 Sumber: <https://www.disneyinreview.com/chronology/history-of-animation-thaumatrope-faradays-wheel/> (16 Desember 2018)

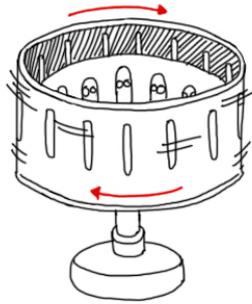
Pada tahun 1831, Seorang fisikawan dari Belgia bernama Joseph Plateau menciptakan sebuah alat yang bernama *Phenakistoscope*, alat animasi pertama yang terdiri dari dua lempengan, lempengan pertama memiliki celah lubang sebagai tempat untuk melihat ilusi animasi yang ada pada alat ini, lempengan kedua dilekatkan sebuah rentetan gambar sebagai animasi yang akan diperlihatkan. Alat ini berbentuk kincir yang harus di putar saat menggunakannya agar susunan gambar tersebut dapat membuat ilusi gerak (Ngobrolanimasi, 2015).



Gambar II.4 Gambar *Phenakistoscope*

Sumber: <http://uchihahyral.blogspot.com/2013/02/the-phenakistoscope.html> (16 Desember 2018)

Pada tahun 1834 pengembangan dari alat *Phenakistoscope* tercipta oleh William George Horner, Alat ini diberi nama *Zoetrope* dan biasa juga disebut sebagai *Wheel of Life*. Alat ini memiliki bentuk silinder dengan gambar-gambar pada dinding bagian dalam dan celah lubang pada dinding bagian luar sehingga ketika silinder tersebut diputar, sebuah ilusi animasi akan terlihat pada celah yang berada di luar dinding silinder. *Zoetrope* menjadi mainan anak-anak yang populer pada zaman itu di Amerika (Ruslan, 2016, h. 17).



Gambar II.5 Gambar Zoetrope

Sumber: <https://ngobrolanimasi.wordpress.com/2015/03/15/sejarah-singkat-animasi-bagian-1/> (16 Desember 2018)

Seiring perkembangan teknologi, animasi memiliki tempatnya tersendiri sebagai suatu hiburan yang disenangi masyarakat. Pada abad 18 di Amerika, mulainya penerapan sebuah animasi pada media kertas dengan teknik menggunakan serangkaian gambar diam dan dijadikan satu sehingga menimbulkan kesan seolah-olah gambar tersebut bergerak, teknik ini dipamerkan oleh James Stuart Blackton yang dinamakan *stop motion animation*. Dalam pengerjaannya, ia membutuhkan sekitar 24 gambar diam untuk mengolah sebuah animasi selama satu detik sehingga membutuhkan waktu dan biaya yang cukup besar untuk membuat sebuah animasi berdurasi panjang. Pada tahun 1906 film animasi pertama dipublikasikan dengan judul "*Humorous Phase of Funny Faces*" yang di ciptakan oleh kartunis surat kabar New York James Stuart Blackton dan penemu terkemuka Thomas Edison, mereka berkolaborasi dan mengkombinasi antara sebuah gambar diam dengan fotografi (Ruslan, 2016, h. 18).



Gambar II.6 film animasi pertama "*Humorous Phase of Funny Faces*"

Sumber: https://rateyourmusic.com/film/humorous_phases_of_funny_faces/ (16 Desember 2018)

Pada tahun 1928, film “*Mickey Mouse*” mulai disiarkan sebagai film kartun pertama di Amerika yang dibuat oleh Walt Disney. Film pertama yang mensinkronasikan dengan suara-suara, yang berjudul “*Steam Boat Willie*” menjadi animasi pertama dalam bentuk audiovisual (Ruslan, 2016, h. 20).

II.I.2 Sejarah Animasi di Asia

Pada tahun 1913, awal mula perkembangan animasi di Asia mulai berkembang, tepatnya pada negeri bunga sakura yaitu Jepang. Dimana pada waktu itu dilakukan *first experiments* oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro, dari situ animasi mulai dikenal oleh negara tetangganya, yaitu Korea dan Cina. Koreapun mulai berkembang dengan estetikanya sendiri walau diawal perkembangannya masih mengandung ciri khas animasi Jepang. (Ruslan, 2016, h. 22).

II.I.3 Sejarah Animasi di Indonesia

Sebelum mengenal animasi dari barat, di Indonesia sudah mengenal sesuatu yang menyerupai animasi yaitu wayang. Menurut Dr G A J. Hazeu (1897) pada buku “WAYANG, Asal-usul, Filsafat dan Masa depannya” yang ditulis oleh Mulyono (1989), menjelaskan bahwa wayang setidaknya telah ada sejak sebelum tahun 400 sesudah masehi. Selain itu terdapat penemuan yang serupa seperti gua Lascaux, yaitu relief candi Borobudur yang di teliti oleh prof. Dr. Primadi Tabrani, guru besar fakultas seni rupa Institute Teknologi bandung, yang diyakini sebagai cikal bakal komik dan animasi di Indonesia.

Tidak banyak penelitian mengenai perkembangan animasi di Indonesia, sehingga sulit menetapkan tanggal atau tahun pasti perkembangan animasi di indonesia. Menurut Prakoso (2010), Terdapat animasi pertama yang dibuat oleh Dukut Hendronoto atas visi Soekarno yang berjudul “Si Doel Memilih” pada tahun 1955, adalah sebuah awal mulainya sejarah animasi di Indonesia. Pada tahun 1950-an Dukut Hendronoto atau Pak Ooq dikirim oleh Pusat Film Negara (PFN) untuk memperoleh pendidikan di studio Walt Disney, dengan tujuan untuk memperkembangkan animasi di Indonesia (Palontjongi, 2008). Pada tahun 1970-an animasi mulai ditampilkan di stasiun televisi, yang ditandai “Si Huma” produksi

PPFN. Lalu ada juga “Si Unyil” karya Pak Raden (Drs. Suyadi) dan pada tahun 1980-an mulai bermunculan studio yang mengkhususkan membuat animasi, adapun juga yang menciptakan game (Palontjongi, 2008). Diketahui era keemasan animasi di Indonesia adalah tahun 90an, karena banyaknya film animasi yang ditayangkan seperti Bawang Merah-Bawang Putih, Timun Mas, dan Petualangan si Kancil (Kurnia, 2017). Film animasi dari luar negeri pun banyak ditayangkan di saluran televisi Indonesia seperti film animasi dari Jepang yaitu Capten Tsubasa, Doraemon, Dragon Ball, ada pula animasi dari Amerika yaitu Felix, Looney Tunes, Popeye, Mickey Mouse dan masih banyak lagi. Pada perkembangan animasi di tahun 2000-an, terbentuknya Asosiasi Industri Animasi dan Kreatif Indonesia (AINAKI) yang memiliki visi menghubungkan industri kreatif antar negara, berkolaborasi dengan pemerintah, institusi pendidikan, pengusaha dari dalam maupun luar negeri, dan terutama dengan studio animasi yang ada di Indonesia, yang membantu perkembangan animasi di Indonesia hingga sekarang (Puti, 2017).

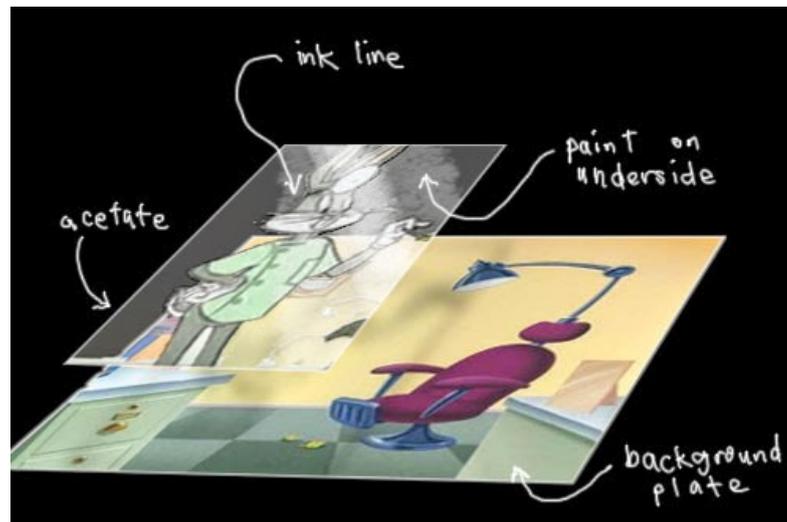
II.1.4 Jenis-Jenis Animasi

Ketika teknologi digital belum ada, animasi seakan-akan mempunyai tempatnya tersendiri, sehingga animator dunia seperti *Walt Disney* dapat menjadikan *Mickey Mouse* menjadi dikenal di seluruh dunia. Setelah masuk pada era digital, animasi memasuki tahap baru yang memanfaatkan kekuatan teknologi digital untuk proses pembuatannya, sehingga animasi dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Pada penerapannya animasi memiliki jenis-jenis cara pembuatan yang dapat digolongkan menjadi animasi 2D dan 3D, berikut jenis tampilan yang memiliki cara pembuatan yang berbeda-beda yang di kutip dari buku “*Animasi, Perkembangan dan Konsepnya*” yang ditulis oleh Ruslan (2016) :

1. Animasi Cel

Animasi cel adalah salah satu jenis animasi yang membutuhkan banyak alat dan usaha untuk membuatnya, jenis ini yang digunakan oleh *Walt Disney* untuk menciptakan film animasi *Mickey Mouse* hingga terkenal.

Kata Cel berasal dari kata *celluoid*, yang merupakan material yang digunakan untuk membuat film pada jaman dulu. Sekarang material film dibuat dari asetat, potongan animasi dibuat pada potongan material asetat yang menyerupai kertas namun tembus pandang seperti kaca. Animasi cel biasanya terdiri dari lembaran-lembaran yang membentuk sebuah frame animasi tunggal, lembaran-lembaran tersebut terdiri dari latar belakang atau *Background*, karakter, dan lain-lain. Lembaran cel yang ditumpuk tergantung kegunaan pada animasi, semakin banyak objek yang bergerak semakin banyak lembaran cel yang di buat. Untuk menggerakkan animasi pada lembaran cel, dengan mengganti lembaran cel yang akan digerakan dengan lembaran cel yang baru dengan gambar yang berbeda.



Gambar II.7 Gambar animasi cel pada animasi Bugs Bunny
Sumber: <http://adams-stop-motion-animation.blogspot.com/2015/03/cel-animation.html> (17/04/2019)

2. Animasi *Flipbook*

Animasi *Flipbook* dibuat dengan bahan dasar kertas yang banyak dan bertumpuk, berbeda dengan animasi cel yang transparan dan diganti secara terus-menerus untuk menggerakannya, animasi *flipbook* hanya memiliki satu muka saja dan digambar disetiap kertas dengan gambar yang berbeda-beda untuk menggerakannya. Animasi akan terlihat saat tangan membalikkan setiap lembar bagaian kertas, kecepatan animasi tergantung

secepat apa tangan dapat membalikkan kertas sehingga sulit menentukan durasi animasi ini.



Gambar II.8 Gambar animasi *flipbook*

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=Un-BdBSOGKY> (17/04/2019)

3. Animasi *Stop-Motion*

Secara umum *stop-motion* merupakan teknik menggerakkan subjek baik gambar, orang, patung, atau benda lainnya. Dengan mengambil gambar menggunakan alat perekam atau kamera dan akhirnya digabungkan menjadi satu melalui media digital. Sehingga gambar yang dikumpulkan menjadi seakan-akan bergerak.

Beberapa film yang tergolong jenis ini adalah *Pingu* dan *Shaun the Sheep*, yang dibuat dari tanah liat, lalu di bentuk menjadi karakter dan mulai dianimasikan. Animator harus dengan seksama menggerakkan karakter dengan hati-hati agar hasil sesuai dengan apa yang di inginkan.



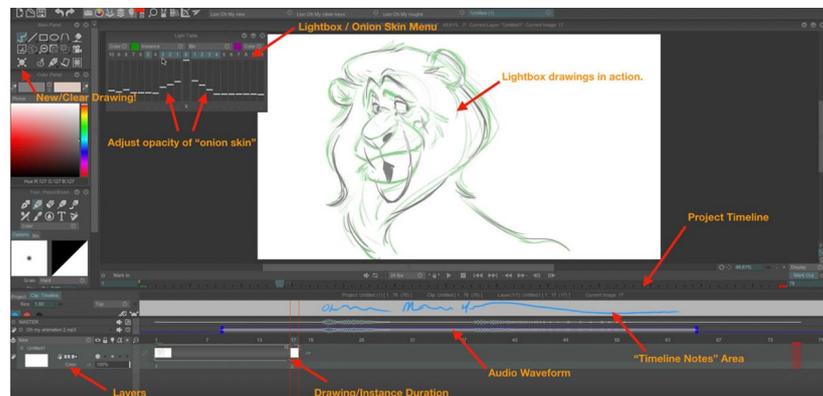
Gambar II.9 Gambar animasi *stop-motion* pada animasi *Shaun the Sheep*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/309411436882499049/?lp=true> (17/04/2019)

4. Animasi 2D

Animasi 2D merupakan penerapan dari animasi cel namun dengan media utama menggunakan teknologi digital, namun bermula dari sketsa awal atau pengkonsepan dilakukan pada media kertas yang pada akhirnya di konfersikan ke media digital, untuk pewarnaan, penebalan garis, dan pergerakan.

Tampilan yang diberikan pada animasi ini menekankan ketegasan dari garis, pergerakan, pewarnaan, gestur dan *un-realistic*, yang memiliki kekuatan yang kuat pada animasi 2D ini.



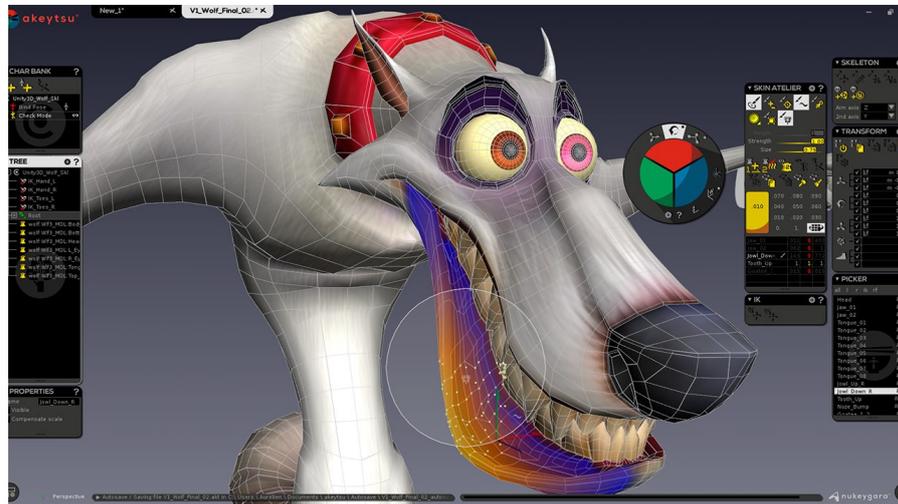
Gambar II.10 Gambar proses pembuatan animasi 2D

Sumber: <https://www.cartoonbrew.com/sponsored-by-the-art-of-aaron-blaise/aaron-blaise-offers-tips-getting-started-2d-animation-software-153102.html> (17/04/2019)

5. Animasi 3D

Sering kali animasi 3D dikatakan dapat menciptakan tampilan-tampilan hampir serealis atau seakan-akan nyata dan sulit membedakannya. Pada dasarnya animasi 3D memiliki kekuatan perspektif yang dapat disesuaikan dan diolah oleh animator sesuai kebutuhan. Animasi 3D lebih banyak fasilitas dibandingkan animasi 2D, salah satunya seperti ruang atau perspektif, yaitu subjek yang dibuat pada animasi 3D dapat dilihat 360 derajat secara keseluruhan, tanpa perlu membuat gambar lagi.

Untuk menciptakan animasi 3D membutuhkan banyak perangkat yang membantu pembuatannya dan juga dibutuhkan kemampuan yang tidak mudah untuk menggerakkan animasi ini.



Gambar II.11 Gambar proses pembuatan animasi 3D

Sumber: <https://www.awn.com/news/nukeygara-reinvents-3d-animation-akeytsu>
(17/04/2019)

6. Animasi Multidimensi

Animasi ini adalah penggabungan antara berbagai tipe animasi. Tidak jarang film-film menggunakan teknik animasi ini untuk membangun cerita atau sebagai peran pengganti. Film mengenai robot biasanya menampilkan robot dengan 3D model, agar tidak membutuhkan robot nyata yang memiliki ukuran sebesar gedung untuk menciptakan film tersebut, dengan melakukan hal tersebut dapat mengurangi penggunaan dana berlebih dalam penciptaan sebuah film.

II.2 Desain Karakter

Desain Karakter adalah sebuah penciptaan karya yang dapat terlihat hidup, dan memiliki kegunaan tertentu tergantung media yang akan digunakan. Menurut Peratama (2011, h. 2), Desain karakter adalah salah satu ilustrasi yang hadir dengan konsep manusia dengan segala aspek atributnya seperti sifat, fisik, profesi, tempat tinggal, bahkan takdir, dalam bentuk yang beraneka rupa, bisa hewan, tumbuhan, ataupun benda-benda mati.

Desain karakter bisa lahir dari berbagai konsep dan tujuan serta media atau platform dimana media itu akan hidup. Desain karakter bisa lahir tanpa kepentingan apapun. Banyak karakter-karakter yang tidak dipublikasi dikarenakan dibuat hanya karena kesenangan desainernya saja. Namun tidak menuntut kemungkinan karakter-karakter tersebut akan diaplikasikan sebagaimana karakter-karakter yang memang dilahirkan untuk tujuan tertentu, misalnya Mario Bros (video game), Mickey Mouse (animasi), Spiderman (komik), dan Hello kitty (merchandise) serta masih banyak lagi (Peratama, 2011, h. 5).

Untuk mendesain suatu subjek karakter tertentu yang akan di aplikasikan untuk suatu tujuan, diperlukan sebuah proses yang harus dilalui agar karakter dapat mengantarkan pesan yang dikandung kepada audiens, dibutuhkan penelitian terlebih dahulu untuk merancang dan mengkonsepkan karakter tersebut, terutama dalam hal pembentukan karakter (sifat, fisik, kebiasaan, dan lain-lain) (Ruslan, 2016, h. 95).

Menurut buku *Creative Character Desain* yang ditulis oleh Bryan Tilman (2011), ada beberapa acuan bagi para desainer karakter untuk menciptakan sebuah karakter yang dapat juga mendefinisikan karakter dari beberapa hal berikut, yaitu:

1. Arketipe

Adalah sebuah kepribadian karakter atau sifat utama karakter yang akan dibuat, seperti karakter pendukung atau utama, baik atau jahat, lelaki atau perempuan, bodoh atau pintar, dan lain-lain.

2. Cerita

Adalah pembuatan cerita personal karakter atau latar belakang yang dapat menjelaskan sifat atau tingkah laku karakter yang dapat juga di simpulkan menjadi sebuah biodata karakter.

3. Original/Ide

Membuat sebuah ide yang belum pernah terpikirkan, menciptakan karakter dengan aksen atau sesuatu hal yang dapat membedakan sebuah karakter

dengan karakter yang lainnya dan membuatnya menjadi spesial atau original.

4. Bentuk

Bentuk memainkan peran besar dalam desain karakter. Adalah sebuah dasar untuk mendefinisikan beberapa hal yang mungkin dapat digunakan, karena setiap bentuk dasar memiliki makna psikologi yang berbeda-beda.

5. Referensi

Referensi bagi desainer karakter dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk memastikan apa yang digambar dapat diterima kebenarannya. Sebuah mobil akan mudah dipahami oleh orang lain jika rupa yang di sajikan mirip dengan ciri-ciri dasar mobil seperti, kaca, setir, ban, jok kursi, wiper dll.

6. Estetika

Adalah hal pertama yang akan audiens lihat pada, estetika adalah suatu sifat keindahan, seni, dan rasa. Hal ini berhubungan dengan apa yang akan ditampilkan pada desain karakter tersebut, dan berhubungan erat dengan tujuan desain karakter.

Ada juga sebuah gagasan mengenai desain karakter animasi yang menarik dari Internasional Design School yang ditulis oleh Artistry (2013) pada halaman internet Internasional Design School yang menyatakan sebagai berikut:

1. Cool vs Cute

Secara umum desain karakter dapat dibedakan menjadi dua tipe karakter animasi yaitu *cute* dan *cool*. Seorang desain karakter animasi dapat membuat karakternya populer di kalangan wanita dan anak-anak dengan membuat tampilan yang sangat lucu, atau populer dikalangan pria dengan tampilan yang super keren. Keduanya bisa dipertimbangkan, tergantung desain karakter animasi seperti apa yang ingin kamu buat.

2. Ciri-ciri fisik yang “lebay”

Desain Karakter animasi yang terlalu biasa tidak akan menjadi daya tarik dalam suatu animasi. Tapi, desain karakter bisa terlihat menarik dengan cara melebih-lebihkan ciri-ciri fisiknya. Sebagai contoh desain karakter animasi Hercules, buatlah ototnya 5x lebih besar pada umumnya. Faktanya, semakin terlihat fiktif karakter tersebut, akan semakin mudah penonton mengenalinya dan semakin mudah pula karakter tersebut melekat di pikiran dan hati penonton.

3. Ekspresi wajah yang luar biasa

Melebih-lebihkan ekspresi wajahnya saat mengekspresikan perasaannya. Sebagai contoh membuat adegan sedih, menciptakan ekspresi karakter yang berlebihan, seperti air mata yang terlalu deras dan hal-hal lain yang bisa membuat wajahnya menjadi berlebihan atau *lebay*, ekspresi yang berlebihan pada karakter dapat membuat penonton ikut larut dalam adegan tersebut.

4. Properti dan aksesoris yang unik

Menciptakan properti dan aksesoris karakter terlihat luar biasa. Hal ini terbukti ampuh dalam membuat suatu karakter animasi terlihat menonjol dibandingkan ribuan karakter animasi lainnya. Sebagai contoh Minnie Mouse dengan pita ekstra besar di kepalanya. Properti dan aksesoris desain karakter animasi akan menjadi sebuah ciri yang melekat dan sulit dipisahkan dari karakter yang telah diciptakan, sehingga penonton mudah membedakan hanya dengan melihat aksesoris karakter tersebut.

5. Memiliki kesamaan dengan masyarakat umum

Desain karakter animasi yang memiliki kesamaan dengan masyarakat, seperti sifat, mimpi, tujuan tertentu, sesuatu kesukaan dan ketidaksukaan tertentu yang realistis. Biasanya hal ini akan membuat penonton merasa memiliki sesuatu kesamaan dan pada akhirnya menjadi identitas sendiri bagi karakter tersebut. Tidak mustahil penonton akan menganggap desain karakter tersebut sebagai refleksi dirinya.

II.3 Fabel

Secara etimologi fabel berasal dari bahasa latin yaitu *fabulat*, sedangkan menurut Kamus besar bahasa Indonesia fabel diambil dari bahasa Inggris, yaitu *Fable* yang berarti sebuah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang diperankan oleh hewan. Fabel termasuk jenis cerita fiksi tentang kehidupan nyata yang digambarkan dengan hewan. Cerita fabel sering juga disebut cerita moral karena pesan yang ada didalamnya berkaitan dengan cerita moral pada masyarakat (dosenpendidikan, 2019).

II.4 Kekerasan

Kekerasan adalah sebuah tindakan yang mengarah pada sebuah sikap atau perilaku seseorang atau kelompok yang tidak manusiawi, sehingga dapat menyakiti orang lain yang menjadi korban dalam tindakan kekerasan tersebut. Kekerasan dapat didefinisikan juga sebagai tindakan agresi atau sebuah pelanggaran yang bermacam-macam seperti pemukulan, pemerkosaan, penyiksaan, terorisme, dan sebagainya yang dapat menyebabkan atau bertujuan untuk menyakiti orang lain baik fisik maupun psikolog. Menurut Dais (2018), kekerasan dibagi menjadi dua jenis yaitu

- Kekerasan Fisik

Kekerasan fisik merupakan kekerasan yang dapat menyebabkan seseorang mengalami luka-luka dan memar pada bagian tubuhnya yang dapat dilakukan dengan cara memukul, menendang atau menggunakan berbagai alat, tindakan kekerasan ini dapat mengakibatkan kematian pada korban kekerasan fisik yang berlebihan atau fatal.

- Kekerasan Mental

Kekerasan mental merupakan kekerasan yang dilakukan seseorang maupun sekelompok orang dengan melakukan tekanan atau tindasan pada jiwa seseorang yang tindakannya mencerminkan agresi dan penyerangan pada kebebasan martabat seseorang.

II.5 Psikologi Kognitif

Kognitif berasal dari istilah *cognition* yang artinya pengertian atau mengerti. Kognitif adalah proses yang terjadi pada susunan saraf manusia ketika seseorang tersebut sedang berpikir (Hamdiyah, 2016). Diketahui dari ahli jiwa aliran kognitifis, tingkah seseorang atau anak cenderung didasari pada aspek kognitifnya, yaitu sebuah tindakan mengenal dan memikirkan situasi dimana hal tersebut terjadi. Perkembangan kognitif pada anak-anak sekitar usia 7-12 tahun. Pola pikir terus berkembang selama usia manusia bertambah sesuai dengan pertumbuhan saraf otaknya. Menurut Samiadi dan Firdaus (2017), Paparan yang berulang-ulang terhadap anak akan berpengaruh pada respon otak dan aspek psikologi kognitif, sehingga seorang anak akan terbiasa melakukannya dan tanggap pada aktifitasnya.

II.6 Penokohan

Penokohan memiliki pengertian yang lebih luas daripada tokoh dan perwatakan sebab penokohan mencakup penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada penonton. Perbedaan tokoh dalam sebuah karya dapat dibedakan kebeberapa jenis penamaan. Berdasarkan perbedaan sudut pandang dan tinjauan, seorang tokoh dapat saja dikategorikan ke dalam beberapa jenis penamaan sekaligus. (Nurgiyantoro, 2010).

Dalam suatu cerita, terdapat banyak tokoh yang dihadirkan di dalamnya. Namun semua tokoh tersebut tak sama, memiliki segi peranan dan tingkat kepentingannya tokoh tersebut dalam sebuah cerita. Tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus menerus sehingga terasa mendominasi sebagian cerita adalah tokoh utama cerita dan sebaliknya, tokoh yang muncul sekali atau beberapa kali pada cerita adalah tokoh tambahan.

II.7 Komedi

Menurut KKBI, komedi berarti sandiwara ringan, yang berasal dari bahasa Yunani, yakni "*Komos*" yang berarti suka ria dan kata "*Aeidein*" yang berarti nyanyian. Hal tersebut adalah salah satu drama ringan dari Yunani yang berisikan

cerita lucu yang menyindir namun biasanya diakhiri dengan kebahagiaan (Nurlena, 2016).

Menurut Rustono (2013) mengutip dari Aditya, seorang pakar keilmuan Universitas Indonesia, berpendapat bahwa humor atau komedi dapat menciptakan orang yang menyaksikannya tertawa apabila mengandung salah satu dari empat unsur utama, yaitu *surprise* (rasa heran/binggung), *irrationality* (ketidak logisan), *embarrassment* (rasa malu), dan *hyperbolic* (berlebihan). Ada berbagai jenis komedi yang dapat membedakan dan digunakan dikeadaan tertentu, menurut Hoover (2013) jenis-jenis komedi yaitu komedi fisik atau *slapstick*, komedi alternatif, komedi observasi, komedi hitam, komedi biru, komedi karakter, komedi *cringe*, komedi hina, komedi properti, komedi tidak nyata, komedi sketsa.

II.7.1 Komedi *Slapstick*

Slapstick adalah salah satu jenis komedi namun yang membedakannya yaitu cara penyampaiannya lebih mengutamakan tindakan kekerasan fisik, dengan lebih banyak gerakan dari pada dialog, dimana fitur standar pada komedi ini adalah dengan acrobat, rasa sakit, derita, dan aniaya (Stott, Louise, 2014, h. 16). Ada pula beberapa penanda sesuatu dapat di golongan dalam komedi *slapstick* menurut Bermudez (Muslih, 2012), yaitu terdiri dari enam poin, yakni penggunaan kekerasan fisik (*physical violence*), akrobat (*acrobatics*), tabrakan (*collisions*), kejenaakaan aneh (*wacky antics*), penganiayaan (*mayhem*), dan permainan kasar (*horseplay*). Kekerasan yang memalukan adalah daya tarik utama komedi *slapstick*, komedi ini mulai digunakan sejak abad ke-16 pada teater *Commedia dell'arte* di Italia, saat itu terdapat dua tongkat (*stick*) seperti dayung yang dipukulkan bersamaan satu sama lain yang menimbulkan suara seperti tamparan (*slap*) oleh Arlecchino, dari situlah awal nama *slapstick* muncul (Peacock, 2014, h. 15). Dalam sebuah buku yang berjudul "*Slapstick and Comedy Performance*" (Peacock, 2014) menjelaskan bahwa sebuah komedi *slapstick* dibangun dari beberapa unsur-unsur yang membuat penonton merespon kejadian yang diperlihatkan, yaitu *repetition*, *inversion*, *anticipation*, *escalation*, dan *timing*.

Dengan kemunculan gambar bergerak memberikan peluang komedi yang lebih luas yang salah satu orang yang terkenal pada bidang komedi ini yaitu Charlie Chaplin sekitar tahun 1890an (Luebering, n.d.). pada tahun 2000an terkenal juga seorang yang berbakat pada bidang komedi slapstick yaitu Rowan Atkinson yang memerankan Mr.Bean.

Komedi fisik adalah komedi rendah yang telah ada sejak lama, dengan merespon rasa sakit pada orang lain dengan rasa tawa, peran empati yang disematkan terhadap seseorang atau kurangnya empati terhadap seseorang bermain untuk menimbulkan respon tawa yang akan muncul. Menurut Storey (2006) mengidentifikasi, bahwa karya seni bergerak dari budaya tinggi ke budaya yang rendah atau sebaliknya. Seperti halnya rokok yang dulunya adalah budaya tinggi namun dengan seiring jaman hal itu berubah menjadi hal yang biasa, sama hal dengan kombinasi komedi dan rasa sakit yang merupakan bentuk-bentuk budaya rendah yang terangkat karena dorongan untuk menertawakan orang lain adalah naluri dasar. Tingkat pendidikan yang tinggi tidak diperlukan untuk memahami apa yang terjadi, sedangkan budaya tinggi sering didefinisikan sebagai sesuatu yang sulit untuk dipahami (Storey, Peacock, 2014, h. 63).

II.7.2 Penanda Komedi *Slapstick*

Menurut Bermudez (Muslih, 2012), ada enam poin yang akan dijadikan penanda, yakni penggunaan kekerasan fisik (*physical violence*), akrobat (*acrobatics*), tabrakan (*collisions*), kejenakaan aneh (*wacky antics*), penganiayaan (*mayhem*), dan permainan kasar (*horseplay*).

a. Kekerasan Fisik (*Physical Violence*)

Menurut Siahaan (Nasution, 2017), Kekerasan fisik adalah sebuah tindakan yang membuat seseorang tidak berdaya yang menggunakan tenaga atau kekuatan, misalkan memukul, menendang atau menggunakan alat yang dapat menimbulkan rasa sakit pada seseorang yang mendapatkan kekerasan fisik.

b. Akrobat (*acrobatics*)

Diketahui dari kamus besar bahasa Indonesia, akrobat merupakan gerakan yang menunjang kehidupan realitas yang membuat seseorang lebih lihai atau pandai dalam melakukan gerakan-gerakan untuk mengantisipasi suatu kejadian bahkan untuk melakukan sesuatu hal yang terkadang sulit untuk dilakukan. Akrobat biasa digunakan pada teater, opera dan juga sirkus sebagai sarana hiburan pada jamannya. Menurut Tritantya (2017), akrobat adalah sebuah kemampuan individu yang didapat dari latihan dan memiliki perhitungan. Contohnya *wire walker*, *aerial silk dance*. Dan lainnya.

c. Tabrakan (*collisions*)

Tabrakan dalam arti kata adalah sentuhan antar muka dengan keras. Tabrakan erat kaitannya dengan kejadian kecelakaan, kecelakaan merupakan sebuah kejadian tak terduga yang menyebabkan kerugian hal tersebut biasa dianggap sebagai sebuah insiden. Sebuah insiden yang terjadi membawa sebuah dampak bagi pelakunya yang biasanya tak terduga yang melukai pelaku.

d. Kejenakaan Aneh (*wacky antics*)

Kejenakaan Aneh merupakan suatu tindakan yang melebih-lebihkan pada suatu tindakan yang mengakibatkan sebuah keanehan yang unik, daya tarik suatu ekspresi yang ditampilkan dan adegan yang diluar akal adalah tindakan yang dapat digolongkan kejenakaan aneh, walau seorang komedian bersandiwara dan sudah mempersiapkan gerakan yang ada, komedian harus dapat memperlihatkannya senyata mungkin sehingga menjadi suatu hal yang tak terduga bagi penontonnya. Kejenakaan aneh serupa dengan hiperbola yaitu sebuah tindakan atau perbuatan yang berlebihan dan dibesar-besarkan (Fatih, 2019).

e. Aniaya (*mayhem*)

Aniaya dalam arti kata adalah sebuah perbuatan bengis yang melampaui batas seperti penyiksaan dan penindasan. Aniaya adalah suatu tindakan kekerasan atau tindakan agresif yang dapat menimbulkan efek negatif pada psikologi korban, yang dapat mengurangi empati pada pengguna tindakan tersebut (Samiadi & Firdaus, 2017). Respon awal tentang kenyamanan dan rasa hormat seseorang dapat di reduksi yang mengubah pandangan pada nilai yang berbeda dari nilai awalnya.

f. Permainan Kasar (*horseplay*)

Permainan kasar dijabarkan menjadi dua yaitu permainan yang memiliki arti melakukan kegiatan untuk kepentingan sendiri, bukan karena di perintah atau melayani. Sehingga sehubungan dari permainan kasar merupakan suatu tindakan yang mementingkan dirinya sendiri, atau disebut juga sebagai tindakan kecurangan yang dalam arti kata yaitu tindakan tidak jujur, tidak adil, dan egois. Permainan kasar juga memiliki arti seperti menciptakan humor yang berbahaya (Brothers, 2012).