

BAB II TINJAUAN PUSTAKA TOKOH ANIMASI ISLAM PADA FILM ANIMASI NUSSA

II.1.1 Film Animasi

Sebuah objek yang dapat bergerak dengan sendirinya bisa dikatakan objek itu hidup. Arti dari kata hidup sendiri diartikan memiliki jiwa sama halnya manusia yang hidup memiliki jiwa sehingga dapat mengekspresikan emosi dari jiwa sendiri melalui gerakan. Animasi sering diartikan sebagai ‘menghidupkan’ dari suatu benda mati atau benda statis yang kemudian bisa menciptakan gerak, atau kesan bergerak (Prakosa, 2015, h.23). Selain dari penjelasan diatas penjelasan animasi dikemukakan kembali oleh Pikkov yang menjelaskan “Animasi pada dasarnya melibatkan penyajian gambar foto dengan cara yang menciptakan ilusi gerak dalam pikiran penonton” (Pikkov, 2010, h.14). Dari pernyataan tersebut dijelaskan bahwa animasi kumpulan visual berupa gambar yang berubah pola tempat menuju tempat lain sehingga tiap visualnya berupa foto atau gambar yang saling terhubung dan membuat suatu perpindahan gerakan yang disebut gerakan. Konsep dari animasi sendiri mirip dengan konsep ilusi Plato yang memiliki pandangan bahwa realitas yang berada dalam pikiran itu adalah ide bawaan yang menjadi relevan untuk menjelaskan ilusi dalam animasi (Kurnianto, 2015, h.241). Dari pernyataan tersebut maka bahwa dunia dalam animasi sendiri penuh dengan kebohongan, direayasa atau kehadirannya bersifat imajinatif.

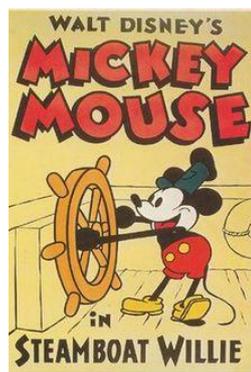
Animasi sendiri berasal dari kata lain yaitu *anima* yang artinya jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar dua dimensi atau tiga dimensi. Sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup (Suantari, 2016, h.21). Dari beberapa pernyataan tersebut maka bisa disimpulkan bahwa animasi itu menggerakkan sebuah objek statis yang bergerak atau berpindah posisi sehingga menciptakan kesan seolah-olah objek tersebut hidup atau bergerak sehingga seperti memiliki jiwa yang diekspresikan melalui gerakan tubuh. Istilah dari animasi biasanya digunakan dalam dunia film, *game*, atau komputer, sehingga animasi menjadi sebuah pengertian yang tidak

terbatas hanya untuk suatu jenis karya seni namun bisa dalam bentuk berbagai karya seni kinetik atau karya seni yang terkesan bergerak bahkan karya terapan.

II.1.2 Animasi 2D dan 3D

Dalam menciptakan animasi dapat dilakukan dengan berbagai cara hal ini tergantung pada media yang digunakan, media itu sendiri bisa berupa media datar atau berdimensi. Untuk media datar ini disebut dengan animasi berbasis dua dimensi (*2D Animation*). Animasi berbasis dua dimensi ini dapat diartikan sebuah animasi yang hanya memiliki kordinat *x-axis* dan *y-axis* sehingga animasi dua dimensi (*2D Animation*) ini terbatas pada bidang panjang dan lebar karena itu disebut dengan media datar atau *flat* (Elma, 2018, diakses di elmasaf.blogspot.com, 15/01/2020). Walt Disney dan studionya yang membangun industri animasi dengan teknik berbasis dua dimensi atau *2D Animation* ini dikembangkan dengan teknik animasi sehingga teknik tersebut bisa dipakai untuk segala jenis animasi.

Teknik yang dikenal dengan 12 prinsip dasar pergerakan animasi ini menjadi sebuah prinsip yang paling dasar yang harus diketahui oleh para pembuat animasi atau pada saat ini disebut animator. Teknik yang disebut 12 prinsip dasar pergerakan animasi ini dikembangkan pada awalnya di tahun 1920 sampai 1940, tetapi manfaat dan kegunaan dari teknik ini masih dipakai hingga saat ini (Prakosa, 2010, h.155). Dengan teknik ini maka mempermudah dalam pembuatan atau penerapan animasi kepada karakter. Prinsip yang digunakan pada animasi berbasis dua dimensi atau *2D Animation* ini meliputi *Squash and stretch* (mengkerut dan merenggang), *anticipation* (antisipasi), *staging* (penempatan), *straight ahead action and pose to pose* (aksi bergerak dengan pasti dan posisi pose pertama ke pose dua dan seterusnya), *follow through and overlapping action* (mengikuti dan gerakan menyambung), *slow in slow out* (makin lambat pada bagian awal dan makin lambat pada bagian akhir), *arcs* (gerak melingkar), *secondary action* (gerakan pembantu), *timing* (menghitung gerakan dalam waktu), *exaggeration* (melebih-lebihkan gerakan), *solid drawing* (gambar yang kokoh) dan *appeal* (kesan yang diciptakan) (Prakosa, 2010, h.155).



Gambar II.1 Steamboat Willie animasi 2D Walt Disney

Sumber:https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/c/c9/Steamboat_Willie.jpg/220px-Steamboat_Willie.jpg
(Diakses pada 26/12/2019)

Tidak luput juga pembuatan animasi dua dimensi atau *2D Animation* ini menggunakan komputer sehingga perangkat lunak atau *software* sendiri banyak jenisnya, seperti Macro Media Flash, Adobe Animate, 2D Pencil. Animasi dua dimensi atau *2D Animation* ini cara kerjanya sendiri tidak luput dari potongan-potongan gambar manual dengan berbagai media seperti gambar manual, foto atau lukisan sehingga disatukan dan menjadi sebuah pergerakan. Pembuatannya yang secara manual dan identik dengan kemampuan animator dalam menggambar atau menciptakan animasi sangatlah diuji karena itu animasi dua dimensi membutuhkan waktu yang cukup lama dan tingkat keseriusan dalam menggambar menjadi sebuah nilai dalam sebuah karya seni animasi dua dimensi.

Untuk animasi berbasis tiga dimensi atau *3D Animation* ini mempunyai penambahan kordinat *z-axis* sehingga dalam animasi tiga dimensi ini atau *3D Animation* mempunyai panjang, lebar dan tinggi maka objek tersebut dalam pergerakannya hampir mendekati realitas. Animasi tiga dimensi atau *3D Animation* dalam pembuatannya teknik yang digunakan adalah teknik *Motion Capture* yang teknik ini salah satu teknik yang membantu pembuatan model sebuah rancangan karakter berupa manusia, hewan atau tumbuhan dan penggerakan model dalam teknik sebuah film animasi tiga dimensi atau *3D Animation*. Teknik *Motion Capture* ini digunakan untuk merekam dari detail-detail sebuah gerakan supaya tokoh bisa dipindahkan menjadi sebuah gambar animasi yang baik dan gerakannya benar (Prakosa, 2010, h.217). Teknik yang digunakan animasi tiga dimensi ini

dalam pembuatan sebuah film, selain dari model yang dibuat haruslah digerakan supaya menjadi animasi tiga dimensi yang hidup. Selain menciptakan emosi dari *mimic* wajah para animator sendiri harus menciptakan berbagai gerakan dari gerakan tubuh lainnya dari karakter tersebut. Walaupun menggunakan teknik *motion capture* sendiri biasanya mesin *motion capture* sendiri memang masih belum efektif ketika menggerakkan model pada detail gerakan di gerak bibir (Prakosa, 2010, h.219).

Seiring perkembangan teknologi komputer sendiri berpengaruh terhadap perkembangan animasi. Dalam perkembangan animasi tersebut memunculkan animasi tiga dimensi, walaupun dengan perkembangan teknologi komputer yang berkembang dalam pembuatan animasi tidak juga dipermudah hanya dengan teknologi komputer tetapi dengan bantuan *software* yang tersedia bisa menciptakan gambar-gambar makhluk seperti manusia atau binatang, jadi dalam pembuatannya hanya tinggal menambahkan atau mengurangi objek yang diinginkan. Lalu menambahkan fitur seperti texture dan pencahayaan yang tinggal diberikannya latar setting atau *background*. Perlunya mempelajari mengenai pengetahuan tentang *timing* sangat dibutuhkan dalam pembuatan pergerakan animasi karena dengan mempelajari itu maka untuk tokoh animasi sendiri sekaligus memberikan karakter yang baik dan kokoh untuk tokoh yang diciptakannya dalam pergerakan (Prakosa, 2010, h.213). Dalam perkembangan animasi tiga dimensi sendiri didukung dengan perangkat lunak dalam pembuatan animasi tiga dimensi yang perkembangan perangkat lunak ikut berkembang, beberapa perangkat lunak pendukung dalam pembuatan animasi seperti Blender, 3Ds Max, Zbrush, Maya.

II.1.3 Jenis animasi 3D

Untuk jenis animasi sendiri bergantung pada teknik atau cara pembuatannya sendiri, teknik tiga dimensi atau *3D Animation* cukup banyak diantaranya ada *puppet animation*, *clay animation*, *pixilation*, *stop-frame-cinema*, *pinhead-shadow animation* yang teknik-teknik tersebut disebut dengan *animated object*. *Animated object* sendiri adalah suatu gerakan yang gerakan atau manipulasi dari sebuah objek

tiga dimensi yang direkam dalam tiap gerakan, potret secara *frame-per-frame* sehingga menjadi urutan gambar pergerakan (Prakosa, 2010, h.252).



Gambar II.2 Film animasi *Corpse Bride*

Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/aa/4a/bf/aa4abfd989a28b13b66739fef9e80.jpg>
(Diakses pada 29/04/2020)

Gerakan memanipulasi objek tiga dimensi ini sehingga memberikan gerakan kepada objek tiga dimensi sendiri salah satunya teknik *puppet animation*. Teknik *Puppet Animation* (animasi boneka) ini berarti berupa teknik menggerakkan boneka yang animasi berasal dari objek tiga dimensi. Digerakan berdasarkan teknik dari penggerak boneka pada umumnya seperti di eropa jenis boneka seperti *hand puppet*, *stick puppet* dan sebagainya. Lalu ada teknik *clay animation* (animasi lilin), teknik *clay animation* (animasi lilin) ini objeknya hampir sama dengan *puppet animation* yang objek tiga dimensi tersebut memiliki perbedaan pada tekstur yang digunakan, untuk animasi boneka biasanya digunakan kayu atau bahan kain sedangkan dalam animasi lilin ini objek tiga dimensi tersebut dibalut dengan bahan *plasticine* atau juga disebut dengan lilin yang beragam warnanya sehingga menciptakan sebuah ekpresi yang menarik. *Clay animation* bisa disebut juga dengan *plastic animation*, karena pada dasarnya dalam pembuatannya objek tiga dimensi sendiri mudah dibentuk dan objek tiga dimensi sendiri lentur. Saat dalam posisi satu bentuk itu direkam mengikuti desain, *frame-per-frame*, atau dalam hitungan jumlah *frame* tertentu, film Tim Burton seperti *Nighmare Before Christmas*, *Giant and Peach*, digolongkan kedalam animasi lilin atau *Clay Animation* seperti halnya film lain yaitu *Wallace and Grommit* dan *Chicken Run* dari studio animasi Aardman, London (Prakosa, 2010, h.254).



Gambar II.3. Film animasi *Neighbors*

Sumber:

<https://i.pinimg.com/originals/35/e1/45/35e145b19b0121298415866d9bee9562.jpg>

(Diakses pada 29/04/2020)

Animated object lainnya ada *pixilation*, *pixilation* sendiri memiliki teknik perekaman sehingga perekaman dari objek tiga dimensi sendiri terputus-putus dalam perekamannya. Pada dasarnya teknik *pixilation* masih menggunakan prinsip *frame-per-frame* dalam perekaman objek tiga dimensi sendiri. Gambar dari hasil *pixilation* sendiri ketika diproyeksikan akan menghasilkan sebuah gambar yang terkesan *exaggeration* yang tinggi dan menciptakan dramatik yang menarik. Salah satu film *pixilation* berjudul *Neighbors* hasil karya dari McLaren pada tahun 1952 yang berkisah mengenai tentangga yang saling memperebutkan sebatang pohon bunga yang tumbuh di halaman mereka (Prakosa, 2010, h.254). Untuk animasi *stop frame cinematography* sendiri bisa dilihat film hasil karya Prakosa. Prakosa sendiri yang berjudul *Jalur* pada tahun 1977 yang berdurasi 12 menit di mana perekamannya menceritakan perjalanan dari Jakarta ke Bandung diatas kendaraan.

Konsep dari animasi ini dijadikan *film time* karena transformasi dari *real-time* ke *film time*. Untuk teknik *animated object* lainnya seperti *pinhead-shadow animation*, teknik ini adalah teknik animasi objek tiga dimensi yang ditemukan oleh Alexander Alexeieff dan Clare Parker tentang *pin board* atau *pin screen* dalam pembuatan film animasi. Temuan yang sangat khas dari teknik animasi yang teknik ini gambar-gambarnya diciptakan oleh ratusan atau ribuan paku kecil pada papan tulis, *board* yang jika dikenai cahaya disamping akan menciptakan sebuah bayangan yang membentuk sebuah gambar (Prakosa, 2010, h.256).

Dari beberapa teknik di atas bisa disimpulkan bahwa jenis dalam animasi tiga dimensi ini akan berkembang mengikuti zaman yang media dan perangkat

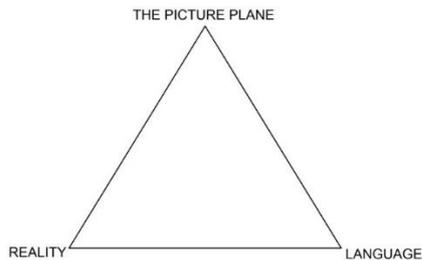
pembantu pembuatan animasi berkembang sehingga terciptanya teknik-teknik yang baru, teknik komputer sendiri digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia memberikan dampak sebuah fenomena yang dapat membantu mempermudah pekerjaan termasuk bagi para animator. Prakosa menjelaskan “Munculnya karya-karya animasi individual, karya personal yang sering menciptakan terobosan sebagai teknik baru dan unik, karena setiap individu seorang pencipta akan selalu melahirkan teknik baru yang muncul berdasarkan pengalaman empirisnya yang termodifikasi dengan pengetahuan” (Prakosa, 2010, h.257). Karena dari itu perkembangan dari teknik animasi tiga dimensi pun akan terus berkembang diseluruh penjuru dunia dan bahkan di Indonesia sendiri.

Tidak luput juga bahwa gaya gambar animasi sendiri mempengaruhi daya tarik dari film animasi sendiri karena dengan menentukan gaya gambar animasi sendiri dapat menentukan poin penting apa yang ingin ditampilkan melalui gambar berupa makna atau keindahan dari gambar tersebut. Gaya dalam film animasi memiliki berbagai format yang dianggap cocok untuk presentasi dalam sebuah film di mana pembuat akan mengekspresikan idenya sesuai dengan target penontonnya sehingga teknik memvisualkannya dipilih secara tepat (Prakosa, 2010, h.355). Gaya gambar dalam film animasi sendiri dikelompokkan kedalam beberapa bentuk sebagai berikut:

1. *Realism* adalah sebuah gaya gambar yang berbentuk dari gambar sendiri berupa gambar yang mirip dengan suatu kenyataan.
2. *Caricature* atau karikatur adalah animasi yang gaya animasinya memiliki bentuk-bentuk yang dlebihkan atau tidak sesuai dengan realita tetapi masih dapat dimaknai seutuhnya.
3. Dekoratif (*decorative form*) adalah animasi dengan gaya dekoratif yang sangat umum terdapat pada timur tengah, gaya animasi ini lebih berkembang luas dengan gaya mengimitasi gaya seni lukis Slovakia (Prakosa, 2010, h.357).

II.2 Pictorial Vocabulary

Teori dari Pictorial Vocabulary sendiri dikemukakan oleh Scott McCloud didalam buku yang dirilis berjudul *Understanding Comics*. Berdasarkan penjelasan dari Scott McCloud untuk membuat sebuah konsep gambar dalam tokoh komik atau film sendiri mengungkap ide dari konsep penyerderhanaan gambar sebagai pesan atau makna. Teori Pictorial Vocabulary ini mengacu kepada aspek *Realism*, *The Picture Plane (abstract)* dan *Meaning (language)*. Digambar dalam bentuk piramid sebagai berikut:



Gambar II.4 Piramid konsep Pictorial Vocabulary

Sumber: <http://sunnyvillestories.com/2014/11/the-pictorial-vocabulary-of-sunnyville/>
(Diakses pada 29/04/2020)

Dari piramid tersebut maka dapat dijelaskan bahwa konsep yang dibawa dalam teori Pictorial Vocabulary ini berupa pengelompokan gaya visual dari realis, abstrak dan bahasa. Dalam teori ini pula istilah untuk *icon* digunakan sebagai penjas atau pemaknaan dari gaya visual. McCloud menjelaskan “Ikon yang kita sebut gambar: desain gambar yang sebenarnya menyerupai subjek itu sendiri” (McCloud, 1993, h.27). Dengan menggunakan piramida tersebut maka adanya penyerderhanaan sebuah konsep gambar dan makna melalui gaya gambar.



Gambar II.5 Konsep gaya visual Pictorial Vocabulary

Sumber: *Screenshot* dari buku *Understanding Comics* oleh Scott McCloud
(Diakses pada 29/04/2020)

Dari gambar diatas dapat dilihat penyerderhanaan visual yang terjadi. Dari bentuk realis bergerak menuju abstrak dan bahasa atau sebaliknya. Realis sendiri berarti realita dari kenyataan yang ada. Dalam gaya visual *realism* dapat dijelaskan bahwa gaya visual ini lebih banyak detail dan mendekati sebuah kenyataan. Sedangkan untuk mengartikan gaya gambar bahasa sendiri masuk kedalam gaya yang disebut kartun atau *cartoon*. Kartun sendiri berangkat dari gambar realis yang disederhanakan. Hal ini berkaitan dengan makna atau pesan yang ingin disampaikan melalui gaya gambar sendiri. Berdasarkan kelompok tersebut maka bisa dilihat sebuah konsep yang diwakili dari masing-masing bagian menjadi tiga konsep sebagai berikut:

a. Konsep *beauty of nature*

Jika seniman atau artis mengejar konsep keindahan dari dunia asli maka realis adalah gaya gambar yang tepat. Konsep ini membutuhkan gambar yang mendetail dan lebih kompleks untuk mengejar keindahan itu sendiri (McCloud, 1993, h.41).

b. Konsep *beauty of art*

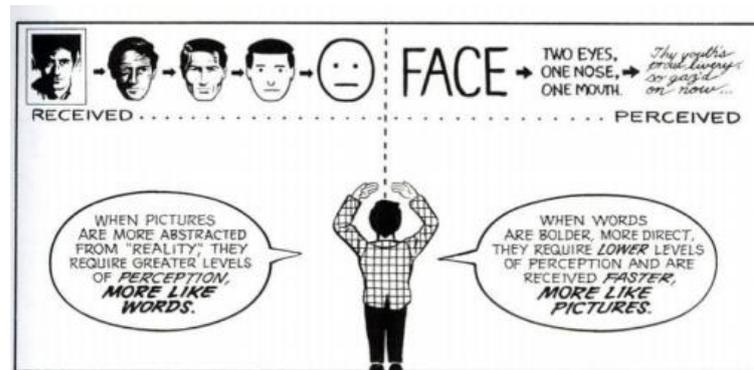
Jika seniman atau artis mengejar konsep keindahan dari sebuah seni maka gaya gambar abstrak berperan dalam penggambaran konsep tersebut. Biasanya kata abstraksi mengacu pada variasi non ikon. Tidak ada upaya yang dilakukan untuk mempertahankan kemiripan atau makna. Tetapi lebih merujuk pada sebuah pertanyaan “Apa artinya” (McCloud, 1993, h.50).

c. Konsep *beauty of ideas*

Jika seniman atau artis mengejar konsep ide maka kartun adalah gaya gambar yang dapat dipilih. Kartun sendiri berupa penyerderhanaan sebuah gambar yang menjadi sebuah konsep pesan dalam bentuk gambar.

McCloud memiliki pandangan tentang hubungan antara gambar dan sebuah pesan atau kata. Gambar adalah sebuah informasi yang tidak memerlukan sebuah pendidikan formal untuk mendapatkan pesan tetapi secara instan atau langsung sedangkan untuk pesan atau penulisan adalah informasi yang dipersepsikan. Butuh

waktu lama dan memerlukan spesialis pengetahuan mengenai simbol bahasa sendiri (McCloud, 1993, h.49).



Gambar II.6 Skema pemikiran Scott McCloud

Sumber: Screenshot dari buku *Understanding Comics* oleh Scott McCloud (Diakses pada 29/04/2020)

Dari gambar tersebut menjelaskan bahwa ketika gambar lebih abstrak menjauhi realitas maka untuk dapat memahami gambar tersebut memerlukan tingkatan tinggi dari persepsi seperti sebuah kata. Sedangkan ketika sebuah kata terlalu banyak dan lebih fokus. Maka memerlukan sebuah persepsi dengan tingkat rendah dan penerimaan yang cepat berupa gambar (McCloud, 1993, h.49).

Dari paparan data diatas pada teori pictorial vocabulary dipergunakannya data mengenai penjelasan dari penyerderhanaan visual. Penyerderhanaan visual yang merujuk pada konsep *beauty of ideas* yang digunakan. Sesuai dengan tokoh dalam film animasi Nussa yang visual tokoh dalam film tersebut terlihat adanya penyerderhanaan bentuk.

II.3.1 Penokohan

Dalam pembuatan suatu animasi tidak luput dengan sebuah karakter atau tokoh yang memiliki peran untuk menghidupkan jalannya suatu cerita. Sama halnya dengan unsur plot, tokoh dan penokohan sendiri merupakan unsur penting dari karya naratif (Nurgiyantoro, 1998, h.164). Terkait hal tersebut maka animasi dapat hidup jika tokoh tersebut memiliki peran untuk dapat menjalankan alur cerita. Karakter merupakan penggambaran dari tingkah laku seseorang yang dilakukan dengan cara memperlihatkan serta menonjolkan sebuah nilai, baik itu benar maupun nilai yang salah secara implisit dan eksplisit (Alwisol dalam Persada, 2020).

Dalam suatu cerita sendiri terdapat tokoh yang ikut terlibat dalam sebuah cerita tersebut. Tokoh atau karakter sendiri bisa dihidupkan melalui alur dari cerita, tokoh atau karakter sendiri merujuk kepada orang yang terlibat dalam sebuah cerita, sedangkan karakterisasi atau penokohan atau juga watak merujuk kepada sebuah sifat dari tokoh yang berada dalam cerita tersebut. Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang dalam sebuah cerita (Jones dalam Nurgiyantoro 1998, h.165).

Kata karakter sendiri dapat dikatakan sebuah pelaku atau orang atau bisa dibilang dengan sebuah perwatakan juga. Tokoh sendiri memiliki sebuah tugas dalam menjalankan alur dalam sebuah cerita. Tokoh bertugas untuk membawa sebuah pesan yang ingin disampaikan dalam cerita melalui watak yang dibawa tokoh yang berkesan baik dan buruk dari watak itu sendiri tetapi pesan sendiri harus dapat tersampaikan, lalu amanat dari tokoh yang dapat dipelajari dalam sebuah alur cerita, bahkan pesan moral yang bisa diperlihatkan.



Gambar II.7 Tokoh Nobita dalam animasi Doraemon

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/de/a0/2b/dea02bb687ead3aad745040fc664e226>
(Diakses pada 29/04/2020)

Penokohan sendiri ada yang disebut dengan tokoh rekaan dan tokoh nyata, seperti yang dikatakan Nurgiyantoro yang menjelaskan “tokoh yang ditampilkan dalam sebuah cerita fiksi, maka tokoh itu sendiri adalah hasil rekayasa pengarang sehingga keberadaannya imajinatif dan tidak nyata, sedangkan tokoh nyata keberadaannya yang tidak imajinatif dan nyata” (Nugiyantoro, 1998, h.169). Tokoh-tokoh yang membentuk sebuah karakter dalam cerita itu sendiri memiliki perwatakan yang kepribadiannya dapat mencirikan kepribadian dari makhluk hidup itu sendiri. Para animator atau penulis cerita sendiri dalam pembuatan sebuah karakter atau tokoh

akan melakukan sebuah ekspansi tokoh dalam pembentukan tokoh atau karakter yang terdapat pada cerita tersebut agar tokoh dapat mengeluarkan sebuah emosi atau pembentukan makhluk hidup sehingga karakter sendiri dapat hadir disisi penonton yang melihat karakter tersebut.

Dalam tokoh fiksi sendiri memiliki sebuah relevansi dengan pembaca seperti halnya ketika pembaca membaca suatu alur cerita yang karakter atau tokoh itu sendiri memberikan dampak terhadap pembaca seperti reaksi yang mendalami karakter tersebut sehingga terbawa dalam alur cerita yang dibangun oleh karakter tersebut, hal ini juga diperkuat dengan tanggapan Nurgiyantoro menjelaskan “Pembaca sering kerap memberikan reaksi emotif tertentu seperti merasa akrab, simpati, empati, benci, antipati, atau berbagai reaksi afektif lainnya.” (Nugiyantoro, 1998, h.174). maka dapat diamati dalam karakter seorang tokoh cerita jika disukai banyak orang dalam kehidupan nyata, apalagi hingga dipuja dan dijadikan percontohan, berarti merupakan tokoh fiksi yang mempunyai relevansi (Kenny dalam Nurgiyantoro, 1998, 175). Karena dari itu karakter sendiri jika dibentuk menyerupai manusia atau pengalaman yang terjadi dalam hidup pembaca maka karakter itu sendiri akan dapat dikatakan relevan. Hal ini dijelaskan juga oleh Nurgiyantoro menjelaskan “seorang tokoh dianggap relevan bagi pembaca, kita, dan atau relevan dengan pengalaman kehidupan kita, jika ia seperti kita, atau orang lain yang kita ketahui.” (Nugiyantoro, 1998, h.175).

II.3.2 Kategori tokoh dalam film

Dalam sebuah alur cerita dalam tiap cerita sendiri adanya keberadaan tokoh-tokoh yang mengisi atau terlibat dalam cerita tersebut memiliki sebuah peran-peran yang dalam peran masing-masing karakter beragam tergantung dari tugas masing-masing tokoh dalam mengisi jalan cerita. Maka berdasarkan pembagian tokoh sendiri menurut Nurgiyantoro dapat dilihat dari peranan tokoh dalam cerita dapat dikategorikan menjadi 2 kategori dari segi peranan atau tingkat pentingnya, sebagai berikut:

1. Tokoh utama atau disebut dengan *main character*, *central character* yakni tokoh pusat yang diutamakan dalam cerita. Sehingga dirinya sendiri merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan atau dikenai suatu kejadian (Nurgiyantoro, 1998, h.177).
2. Tokoh Tambahan atau disebut dengan *peripheral character* yaitu, karakter tambahan yang dalam ceritanya muncul hanya di waktu yang pendek dalam cerita sehingga kemunculan karakter tambahan ini sangat relatif singkat (Nurgiyantoro, 1998, h.176).

Dari penjelasan tersebut maka peran tokoh dalam bercerita dalam suatu cerita memiliki peran untuk menjadikan inti dari sebuah pembentukan suatu cerita. Sama halnya dalam film animasi Nussa, tokoh dalam animasi tersebut memiliki peran dalam memainkan peran masing-masing sehingga dapat diketahui dari cerita berpusat pada tokoh yang selalu tampil dan memainkan peran penting.

II.4 Teori Identitas

Dalam ilmu bahasa kata psikologi berasal dari kata *psyche* yang mengartikan arti jiwa dan *logos* yang diartikan ilmu. Jadi psikologi dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan tentang jiwa. Teori mengenai psikologi sendiri cukup banyak diantaranya ada teori identitas yang dikemukakan oleh Sheldon Stryker. Menurut KBBI identitas adalah ciri-ciri atau keadaan khusus seseorang atau jati diri. Dari pengertian tersebut maka bisa dikatakan bahwa identitas sendiri dapat dikatakan menunjukkan siapa identitas dari diri manusia sendiri yang sebenarnya sebagai tanda pengenal dan pembeda dari manusia lain.

Teori identitas yang dikemukakan oleh Sheldon Stryker ini menjelaskan adanya hubungan antara individu dengan sosial yang saling mempengaruhi. Mengasumsikan definisi dari diri sendiri terpengaruh oleh suatu kelompok yang spesifik, teori ini mendefinisikan identitas sosial sebagai bagian dari konsep diri yang diperoleh melalui nilai dan emosional kelompok yang ada dalam suatu grup sosial (Tafjel dalam Stryker, 1980, h. 23).

Dalam struktur simbolis sendiri manusia dikatakan sebagai seorang aktor yang menyadari bahwa kemungkinan yang ada pada kehidupan manusia itu sendiri (Stryker, 1980, h. 26). Pendapat Stryker mengenai identitas ini adalah pilihan-pilihan peran yang berhubungan dengan perilaku yang berasal dari struktur interaksi simbolis. Jadi peran seseorang yang ditampilkan ketika berinteraksi dengan orang lain dilihat oleh Stryker sebagai sebuah definisi diri yang membedakan dengan orang lain yang disebut dengan identitas. Seseorang membentuk perilaku tertentu dalam interaksi dapat diperhatikan bahwa perilaku tersebut dipengaruhi oleh peran dan identitas diri yang ditampilkan.

Teori identitas ini teori peran yang dipilih sesuai kebiasaan yang diperoleh dari struktur interaksi simbolis (Stryker, 1980, h.26). *Social behavior* terfokus terkait kepada peran yang dipilih. Arti penting identitas, menentukan diri, dianggap mempengaruhi peran yang dipilih. Komitmen menentukan identitas, diambil untuk mempengaruhi arti penting identitas (Stryker, 1980, h.27). Dari penjelasan tersebut dapat dilihat bentuk dasar dari teori stryker mengenai identitas. Bentuk teori sendiri dapat dijelaskan seperti komitmen mempengaruhi arti penting identitas mempengaruhi peran yang dipilih.

Teori identitas dipakai dalam penelitian ini karena melibatkan sebuah peran. Dalam film Nussa dapat dilihat identitas dari tokoh Nussa yang memiliki peran melalui kelompok sosial keluarga. Peran Nussa dalam keluarga berperan sebagai kakak dan anak. Terlibatnya interaksi dengan tokoh lain seperti Umma sebagai ibu dan Rarra sebagai adiknya membentuk lingkungan keluarga.

II.5.1 Kerangka Dasar Islam

Nilai sendiri jika dijabarkan berupa sebuah penilaian atau hal yang memiliki nilai atau berharga. Dalam kehidupan pula nilai sangat dekat seperti halnya nilai sebagai penentu baik atau buruk dari perilaku seseorang atau masyarakat. Nilai juga dapat dicontohkan dalam beragama, seperti nilai Islam yang berarti sebuah nilai-nilai yang memuat Islam itu sendiri. Kemudian nilai-nilai tersebut dapat dijadikan pedoman atau contoh dalam berperilaku bagi manusia.

Agama Islam adalah agama yang diturunkan oleh Allah SWT. Islam sendiri diturunkan kepada umat manusia melalui Nabi Muhammad Saw. Agama Islam sendiri dijadikan pedoman umat manusia sampai pada akhir zaman. Sumber agama Islam sendiri berasal dari kitab Al-Qur'an yang diturunkan oleh Allah Swt sebagai pedoman atau petunjuk umat manusia. Mengikuti sistematik Iman, Islam dan Ihsan yang berasal dari Nabi Muhammad Saw. Dapat dikemukakan kerangka dasar agama Islam sendiri terdiri atas Akidah, Syari'ah dan akhlak (Anshari dalam Ali, 1998, h.133).

Kerangka dasar Islam tersebut dibedakan menjadi tiga jenis sebagai berikut:

1. Akidah, makna Akidah adalah Iman atau kepercayaan. Akidah sendiri selalu ditautkan dengan rukun Iman yang merupakan asas seluruh ajaran Islam. Akidah sendiri merupakan akar dan pokok dari agama Islam sendiri (Esa dalam Ali, 1998, h.134). Dengan begitu Akidah bagi umat manusia sendiri itu yakin dengan keberadaan Allah SWT.
2. Syari'ah, dari ajaran agama Islam sendiri Syari'ah diartikan sebagai peraturan-peraturan lahir yang bersumber dari wahyu dan kesimpulan-kesimpulan berasal dari wahyu itu mengenai tingkah laku manusia (Syafi'I dalam Ali, 1998, h.235). Dalam ketetapan tersebut maka Syari'ah berhubungan dengan ketetapan Allah SWT. Sebagai aturan larangan dan suruhan yang mengatur jalannya hidup dan kehidupan manusia. Perkataan Syari'ah berasal dari *syari'* yang berarti jalan yang harus dilalui oleh setiap Muslim (Ali, 1998, h.235).
3. Akhlak, Akhlak sendiri berarti sikap yang menentukan bahwa perilaku itu baik atau buruk. Akhlak sendiri berasal dari kata khuluk yang berarti peringai, sikap, perilaku, watak, budi pekerti. Perkataan itu memiliki hubungan dengan sikap perilaku budi pekerti manusia terhadap *khalik* (Pencipta alam semesta) dan *makhluk* (yang diciptakan) (Ali, 1998, h.135).

II.5.2 Keluarga dalam Islam

Secara etimologis keluarga dalam istilah jawa terdiri dari dua kata yakni kawula dan warga. Kawula berarti abdi dan warga adalah anggota. Artinya kumpulan

individu yang memiliki rasa pengabdian tanpa pamrih demi kepentingan seluruh individu yang bernaung di dalamnya (Amri, M. Saeful dan Tulab, Tali, 2018). Dapat dikatakan bahwa keluarga adalah tempat dari sebuah kelompok sosial yang tercipta dari individu yang berkelompok.

“Di antara tanda-tanda (kemahaan-Nya) adalah Dia telah menciptakan dari jenismu (manusia) pasangan-pasangan agar kamu memperoleh sakinah disisinya, dan dijadikannya di antara kamu mawaddah dan rahmah. Sesungguhnya dalam hal yang demikian itu terdapat tanda-tanda (kemahaan-Nya) bagi kaum yang berpikir.” (QS. Ar-Rum: 21).

Keluarga dalam Islam tercipta dari sebuah pernikahan yang sah. Islam memandang pernikahan sebagai bagian yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Pernikahan dianggap sebagai media pemenuhan tujuan Ilahi (Amri, M. Saeful dan Tulab, Tali, 2018). Tujuan dari berkeluarga sendiri untuk memenuhi perintah dari agama Islam sendiri. Terbentuk dari beberapa peran anggotanya yang meliputi ayah, ibu, anak. Keharmonisan sebuah keluarga yang *sakinah* akan diikuti dengan *mawaddah* yang artinya cinta lalu *rahmah* yang diartikan kasih sayang.

II.5.2.1 Peran Ayah

Figur dari seorang ayah dalam keluarga berperan sebagai peran seorang pemimpin keluarga. Seperti firman Allah SWT dalam surat Al-An'am ayat 165 menjelaskan:

رَبِّعِدْرَبَّكَ إِنَّ ۗ آتَاكُمْ مَا فِي لَيْلُوكُمْ مَّرَجَاتٍ بَعْضٌ فَوْقَ بَعْضٍ رَفَعَوُا الْأَرْضَ خَلَائِفَ جَعَلَكُمْ الَّذِي وَهُوَ
رَجِيمٌ لَّغُفُورٌ وَإِنَّهُ الْعَقَابُ

Artinya: *“Dan Dialah yang menjadikan kamu penguasa-penguasa di bumi dan Dia meninggikan sebahagian kamu atas sebahagian (yang lain) beberapa derajat, untuk mengujimu tentang apa yang diberikan-Nya kepadamu. Sesungguhnya Tuhanmu amat cepat siksaan-Nya dan sesungguhnya Dia Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.”*

Sosok seorang ayah dapat dikatakan seorang pemimpin dalam lingkungan keluarga. Sebagai pemimpin haruslah membimbing keluarga untuk menjadi keluarga yang

harmonis. Seorang ayah haruslah dijadikan sebagai panutan untuk anak-anaknya dalam berbuat kebaikan. Bersikap adil terhadap istri dan anak-anaknya, mencurahkan kasih sayangnya terhadap keluarga. Dalam film animasi Nussa episode Rarra sakit, ayo dzikir dan Rarra sombong tidak terlihat kehadiran sosok seorang ayah.

II.5.2.2 Peran Ibu

Ibu adalah sosok yang penting dimata anaknya. Ibu sendiri sosok yang telah melahirkan anaknya ke dunia dengan penuh perjuangan. Seperti pada firman Allah SWT dalam kitab Al-Quran berikut:

“Kami perintahkan kepada manusia supaya berbuat baik kepada dua orang ibu bapaknya, ibunya mengandungnya dengan susah payah, dan melahirkannya dengan susah payah (pula). Mengandungnya sampai menyapihnya adalah tiga puluh bulan, sehingga apabila dia telah dewasa dan umurnya sampai empat puluh tahun ia berdoa.” (QS. Al-Ahqaf: 15).

Dari surat diatas dapat dikatakan bahwa sosok ibu adalah sosok yang paling berjasa atas lahirnya anak. Karena dari itu sosok ibu bagi seorang anak tidak dapat digantikan. Ibu juga adalah sosok teladan bagi anak-anaknya seperti firman Allah SWT dalam kitab Al-Quran berikut:

“Dan berbakti kepada ibuku, dan Dia tidak menjadikan aku seorang yang sombong lagi celaka.” (QS. Maryam: 32).

II.5.2.3 Peran Kakak

Jika seorang kakak tidak menyayangi adik atau adik tidak menghormati kakak, maka mereka tidak termasuk dalam golongan Rasulullah SAW. Rasulullah SAW bersabda:

“Tidaklah termasuk golonganku orang yang tidak menghormati orang yang lebih tua dan tidak menyayangi yang muda.” (HR. Imam Ahmad dan Ath-Thabrani).

Dari hadis diatas maka dapat dikatakan bahwa seorang kakak memiliki sebuah peran dalam hubungan dengan adik. Sosok seorang kakak haruslah menyayangi adiknya, mengingatkan kebaikan, memberikan dukungan, dihormati oleh adiknya.

II.5.2.4 Peran Adik

"Sesungguhnya orang-orang Mukmin adalah bersaudara. Karena itu, damaikanlah kedua saudara kalian, dan bertakwalah kalian kepada Allah supaya kalian mendapatkan rahmat" (QS.Al-Hujurat: 10).

Dari penggalan surat kitab al-Quran di atas maka hubungan seorang adik dan kakak haruslah baik karena bersaudara. Peran seorang adik dalam keluarga sendiri haruslah menghormati yang lebih tua, menyanyangi keluarganya, berbakti terhadap kedua orang tuanya, perhatian terhadap kakanya dan tidak menyakitinya.

II.6 Istigfar

Istigfar adalah salah satu dari amalan yang mulia. Kedudukan yang agung dan posisi yang utama dalam agama Allah. Pembentukan sebuah pondasi untuk memperoleh kebaikan dan keberkahan, mendapatkan kenikmatan, dan menghilangkan hukuman (Nugraha, Fajar Shofari, 2016). Pernyataan tersebut dapat dilihat melalui hadis berikut:

مَرَّةً سَبْعِينَ مِنْ أَكْثَرَ الْيَوْمِ فِي إِلَيْهِ وَأَتُوبُ اللَّهُ لِأَسْتَغْفِرُ إِلَيْهِ وَاللَّهِ

"Demi Allah. Sungguh aku selalu beristighfar dan bertaubat kepada Allah dalam sehari lebih dari 70 kali." (HR. Bukhari, no. 6307).

II.7 Adab ketika bersin

لِلَّهِ الْحَمْدُ فَلْيَقُلْ أَحَدُكُمْ عَطَسَ إِذَا
،اللَّهُ يَرْحَمُكَ :صَاحِبُهُ أَوْ أَخُوهُ لَهُ وَلْيَقُلْ
مُ بِأَلِّكَ وَيُصَلِّحُ اللَّهُ يَهْدِيكُمْ :فَلْيَقُلْ ،اللَّهُ يَرْحَمُكَ لَهُ قَالَ فَإِذَا

"Jika salah seorang di antara kalian bersin, hendaklah ia mengucapkan Alhamdulillah, jika ia mengatakannya maka hendaklah saudaranya atau temannya membalas: yarhamukalloh (semoga Allah merahmatimu). Dan jika temannya berkata yarhamukallah, maka ucapkanlah: yahdikumulloh wa yushliku baalakum

(semoga Allah memberimu petunjuk dan memperbaiki keadaanmu)." (HR. Bukhari, no. 6224).

Dari hadis tersebut maka ketika bersin dalam Islam ada adab yang dianjurkan untuk diikuti. Jika bersin maka mengucapkan *Alhamdulillah* lalu untuk yang mendengar bersin maka wajib membalas dengan mengucapkan *yarhamukalloh* lalu dijawab kembali dengan mengucapkan *yahdikumulloh wa yushliku baalakum*. Dari hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa dalam bersin memiliki adab yang dianjurkan untuk diikuti.