

BAB II KAJIAN TEORI

2.1 Tokoh

Tokoh adalah pelaku dalam suatu kisah naratif. Tokoh dapat dibuat berdasarkan seorang yang benar-benar ada maupun tokoh fiksi. Menurut Tillman (2011), tokoh ada untuk mendukung jalan cerita. Tidak mungkin menciptakan desain tokoh dengan tepat tanpa terlebih dahulu menentukan latar belakang dan jalan cerita dari tokoh yang hendak dirancang. Menurut White (2006), desain tokoh dalam animasi setara dengan proses casting aktor dalam film *live-action*. Sebuah desain tokoh harus dapat mengkarikaturkan sikap dan kepribadian tokoh yang diwakilkan.

Abrams (165) menyebutkan tokoh cerita adalah tokoh dalam karya naratif atau film yang ditafsirkan pembaca memiliki kualitas dan kecenderungan moral tertentu yang tercermin dalam bahasa yang diungkapkan dan apa yang sebenarnya dilakukan. Nurgiyantoro (201) mengklasifikasikan tokoh menjadi beberapa bagian: 1) Berdasarkan segi peranan. 2) Fungsi penampilan tokoh. 3) Berdasarkan perwatakan. 4) Perkembangan perwatakan. 5) Pencerminan tokoh.

2.1.1 Berdasarkan segi peranan

(Nurgiyantoro, 176) membagikan tokoh atau karakter menjadi dua jenis:

- a. Tokoh utama

Tokoh utama adalah karakter yang ceritanya dimainkan dalam film yang bersangkutan. Dia adalah karakter yang paling sering disebutkan dalam kaitannya dengan kejadian tersebut. Dalam beberapa film, karakter utama selalu hadir dan terlibat dalam setiap adegan. Di film-film lain, karakter utama mungkin tidak muncul di setiap peristiwa, tetapi tetap signifikan dan terkait dengan cerita.

b. Tokoh Dukungan

Karakter tambahan atau tritagonis adalah mereka yang hanya memiliki sedikit penampilan dalam cerita, dan kehadirannya hanya terkait dengan karakter utama (baik itu protagonis atau antagonis) secara langsung atau tidak langsung. Tokoh pelengkap adalah tokoh yang terkesan sedikit, kurang memiliki peran penting, dan Penampilannya hanya ada jika ada koneksi ke karakter utama juga langsung atau tidak langsung. Tritagonis biasanya hanya muncul sesekali atau jarang tampil dalam film. Tidak hanya itu, kehadirannya juga sering diabaikan oleh penonton karena dianggap tidak begitu penting.

2.1.2 Berdasarkan fungsi penampilan tokoh

Tokoh-tokoh dalam cerita selalu memiliki kepribadian tertentu, seperti orang-orang dalam kehidupan sehari-hari di sekitar

kita. Selain itu, (Nurgiantoro 178) menyatakan bahwa ada beberapa karakter dalam suatu tokoh yaitu: 1. Protagonis dan 2. Antagonis. Berdasarkan pernyataan di atas, secara garis besar penjelasan jenis-jenis penokohan didalam cerita, sebagai berikut:

a. Protagonis

Tokoh protagonis adalah salah satu unsur instrinsik yang menjadi elemen penting pada sebuah karya sastra. Menurut Aminuddin (80), protagonis adalah tokoh atau pelaku yang memiliki kepribadian baik hingga membuat penonton menyukainya. Altenbernd dan Lewis setuju dengan pendapat tersebut dan menambahkan bahwa Tokoh protagonis adalah tokoh yang didambakan, tokoh yang mengutamakan norma dan nilai, tokoh yang menyampaikan empati dan simpati, serta tokoh yang menunjukkan sesuatu yang sesuai dengan pandangan dan harapan kita sebagai penonton. Dalam film, tokoh sentral atau tokoh utama pada film adalah diperankan oleh tokoh protagonis.

b. Antagonis

Tokoh antagonis adalah salah satu elemen pada unsur intrinsik dari sebuah karya sastra. Antagonis adalah karakter dengan makna kepribadian negatif atau jahat. Aminuddin (80) mengatakan bahwa aktor atau tokoh antagonis tidak disukai oleh penonton karena memiliki kepribadian yang tidak sesuai dengan kebutuhan mereka. Nurgiantoro (261) menggambarkan tokoh antagonis sebagai tokoh

yang secara fisik atau mental bertolakbelakang dengan tokoh protagonis, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Secara umum, kehadiran tokoh antagonis sangat penting dalam fiksi, terutama dalam film fiksi, yang memunculkan pertanyaan tentang konflik antara kebaikan dan kejahatan, kebenaran dan kekeliruan, hitam dan putih, dan kepentingan-kepentingan lainnya. Dalam sebuah film, tokoh antagonis pada umumnya seringkali menimbulkan masalah sebagai pembuat onar sehingga membuat alur cerita menjadi tegang dan menarik untuk ditonton. Tokoh antagonis memiliki ciri-ciri yang berlawanan dengan tokoh protagonis.

2.1.3 Berdasarkan perwatakan

a. Tokoh sederhana (*flat character*)

Flat character adalah karakter yang tidak memiliki kompleksitas dan biasanya tidak menarik. Dengan kata lain, karakter sederhana hanya menampilkan satu karakter tertentu, dan karakter tersebut mudah dikenali dan dipahami.

b. Tokoh bulat (*round character*)

Round character adalah karakter yang memiliki lebih dari satu karakter. Dia memiliki berbagai karakter dan ciri identitas, tetapi ini sering bertentangan dan sulit diprediksi. Karakter yang kompleks dapat memiliki beberapa ciri atau karakteristik kepribadian yang berbeda.

2.1.4 Berdasarkan perkembangan perwatakan

a. Statis (*static character*)

Static character adalah karakter yang tidak berubah seiring waktu, terlepas dari apa yang terjadi pada mereka. Karakter yang belum berkembang adalah karakter yang belum sepenuhnya berkembang, dan mungkin tidak mengalami perubahan apa pun sebagai akibat dari peristiwa. Tokoh ini memiliki sifat dan watak yang relatif tetap, dan belum berkembang dari awal sampai akhir cerita.

b. Berkembang (*developing character*)

Developing character adalah proses di mana kepribadian karakter berubah dari waktu ke waktu, serta jalannya cerita. Pengembangan karakter juga merupakan hasil dari peristiwa dan plot cerita.

2.1.5 Berdasarkan pencerminan tokoh

a. Tipikal (*typical character*)

Typical character adalah karakter individu yang merefleksi sedikit dari dunia nyata. Penokohan khas orang atau benda sering kali disorot adalah pekerjaan atau institusi, Orang yang berperilaku seolah-olah mereka berasal dari kelas sosial yang lebih tinggi. Karakter tipikal adalah karakter yang kepribadian individunya

hanya sedikit diperlihatkan. Penokohan khas seringkali hanya disorot sebagai bagian dari pekerjaan atau institusi mereka.

b. Netral (*neutral character*)

Neutral character adalah karakter cerita yang ada hanya untuk melayani cerita. Dia adalah karakter fiktif yang hanya ada di dunia fiksi. Dia hanya hadir untuk cerita, atau bahkan aktor cerita, dan bukan dari dunia nyata. Kehadirannya tidak berpura-pura mewakili atau menggambarkan sesuatu di luar dirinya, seseorang yang datang dari dunia nyata. Atau setidaknya pembaca kesulitan mengartikannya sebagai representatif karena tidak ada unsur bukti yang mencerminkan realitas di dunia nyata.

2.2 Penokohan

“Penokohan merupakan salah satu hal yang sangat penting bahkan menentukan dalam sebuah fiksi, tanpa ada tokoh yang di ceritakan dan tanpa ada gerak tokoh fiksi tidak ada artinya.” (Karmini 17). Untuk membangun suatu karakter cerita menjadi menarik pengarang menampilkan penokohan. Penokohan merupakan unsur yang sangat penting dalam suatu fiksi. Jones (247) menyebutkan bahwa penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita.

Istilah penokohan memiliki arti yang lebih luas daripada tokoh karena juga mencakup pertanyaan tentang siapa tokoh dalam cerita

itu. Perwatakan dan bagaimana menempatkannya, serta bagaimana menggambarannya dalam cerita sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas kepada penonton. Sebenarnya, menurut Jones (33) “tidak masalah apa atau siapa tokoh dalam cerita itu, selama penonton dapat mengidentifikasi mereka atau penonton dapat memahami dan menginterpretasikan tokoh-tokoh sesuai cerita dan persepsi.”

Penokohan merupakan salah satu unsur naratif yang memegang peranan penting dalam film, karena cerita tidak akan ada tanpa tindakan aktor. Sadikin (10), sebaliknya, berpendapat bahwa “penokohan adalah suatu teknik atau cara untuk mengungkapkan seorang tokoh.” Dengan penggambaran watak yang muncul pada aktor, cerita berperilaku seperti orang yang hidup. Konflik muncul dari interaksi antara tokoh dengan penokohnya dan berkembang menjadi sebuah peristiwa. Penokohan yang baik adalah penokohan yang dapat menginterpretasikan dengan baik tokoh atau karakter dalam cerita yang mewakili tipe orang yang dihendaki amanat dan tema.

Menurut Edgar V. Roberts, ada empat cara untuk mengetahui penokohan pada tokoh. Teori ini dengan jelas menyatakan bahwa komentar, dialog dan tindakan adalah ungkapan verbal, atau menunjukkan bahwa karya sastra memiliki keunggulan penting dalam menciptakan interaksi karakter atau tokoh di sekitar mereka. Berikut

langkah untuk menganalisis penokohan dalam tokoh menurut Edgar yaitu:

- a. Perkataan tokoh. Karakter seorang tokoh dapat diungkapkan oleh karakter itu sendiri tentang dirinya dari cara bertutur kata dengan lawan bicara di dalam film.
- b. Perilaku tokoh. Analisis selanjutnya adalah dengan mengetahui apa yang dilakukan oleh suatu tokoh dalam film. Hal ini dapat di lihat dari tingkah laku atau kegiatan tokoh utama dengan gerak-gerik yang dimainkan.
- c. Hubungan (percakapan) antar tokoh. Untuk menganalisis karakter utama, kita dapat menelaah dari perkataan karakter lain (tokoh antagonis atau lawan dari tokoh utama dan tokoh tritagonis atau tokoh pendukung) dalam film.
- d. Apa yang penulis katakan tentang karakter. Dalam film, biasanya terdapat narasi yang memberikan petunjuk tentang karakter dalam film agar menunjang berjalannya cerita. Dari narasi yang di naratorkan tersebut, penulis dapat menganalisis karakterisasi dalam film. Penulis katakan tentang karakter tidak hanya melalui narasi suara. Namun juga bisa melalui teks yang tertera dalam layar film.

Penokohan adalah pelukisan hidup seseorang dalam sebuah cerita. Teknik pelukisan karakter menurut Altenbernd & Lewis

(Nurgiyantoro, 194) dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu teknik ekspositori dan teknik dramatisasi. Penulis menggunakan dua teknik untuk menjelaskan karakteristik tokoh kepada penonton.

a. Teknis ekspositori

Teknik ekspositori atau analitik dilakukan melalui penjelasan, deskripsi, atau uraian langsung. Marquab menyebutnya sebagai penokohan *direkre* (langsung). Teknik ini dapat dilakukan melalui penggambaran pengarang sendiri, tokoh lain, dan tokoh itu sendiri.

b. Teknik dramatisasi

Teknik dramatis dilakukan secara tidak langsung. Dengan kata lain, pengarang tidak secara eksplisit menggambarkan sifat, sikap, atau perilaku tokoh. Penonton hanya dapat mengenalinya berdasarkan aktivitas, tingkah laku atau tindakan yang dilakukan, dan peristiwa. Teknik ini disebut juga tidak langsung. Teknik ini dilakukan dengan menunjukkan perilaku, penampilan, dan hubungan dengan tokoh lain.

2.3 Film

Film adalah salah satu media yang cukup memberikan perhatian dan pengaruh terhadap kehidupan manusia. Oleh karena itu, film bukanlah

hanya seni yang menarik, menghibur dan bukan hanya suatu hobi tertentu tetapi juga praktik sosial. Seperti yang telah dijelaskan oleh Hansen dan Stacey (Turner 139), “*film does not only happen in the cinema, it is a social practice that affects everyday lives through fandom, gossip, fashion, and the whole range of activities through which cultural identities are formed.*” Jadi mereka menekankan bahwa film (terutama film populer) tidak pernah berakhir setelah pergi dari bioskop. Film merupakan praktik sosial yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari melalui fashion, gosip, fandom, dan segala aktivitas yang berkaitan dengan pembentukan identitas budaya.

Jika berbicara tentang industri film, Hollywood adalah yang sangat berpengaruh atas keberhasilannya mendominasi perfilman dunia, dan sinema dalam sejarah budaya merupakan salah satu cerminan atau indikator pergerakan budaya populer di abad 20. Pada sektor perfilman, Indonesia sendiri saat ini telah menunjukkan kemajuan yang signifikan. Banyak film-film bagus yang dihasilkan oleh para sineas Indonesia. Banyak film Indonesia yang di tonton oleh jutaan orang di bioskop. Contohnya adalah KKN di Desa Penari (2022), Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1 (2016), Dilan 1990 (2018), Laskar Pelangi (2008), Habibie & Ainun (2012), Pengabdian Setan (2017), dan masih banyak lagi karya film lainnya.

Film pada penelitian ini bisa dikatakan animasi fiksi karena sesuatu yang bersifat khayalan manusia. Film fiksi hanya menceritakan sesuatu

yang tidak ada di dunia nyata, walaupun ide kejadiannya berasal dari dunia nyata.