

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film animasi mengalami proses perkembangan seiring dengan perkembangan teknologi digital. Perkembangan film animasi dapat dirasakan dari banyaknya ragam animasi yang dapat dinikmati hingga saat ini. Beberapa di antaranya ialah animasi *stop motion* Angry Kid (1999). Animasi dua dimensi (2D): Doraemon (1973) dan animasi tiga dimensi (3D): Toy Story (1995). Keberadaan Film animasi menjadi peluang untuk para animator, atau orang yang terjun dalam dunia seni di mana animasi telah menjadi salah satu bagian dari industri hiburan. Salah satu contoh bahwa film animasi telah menjadi sebuah industri hiburan ialah adanya beberapa film animasi yang tayang di bioskop.

Dua negara penghasil film animasi terbesar yang masuk ke Indonesia adalah Amerika dan Jepang. Dapat dilihat dari eksistensinya yang tetap ada baru-baru ini. Contohnya film animasi 3D dari Amerika ialah Hotel Transylvania 3: Summer Vacation (2018) yang tayang di bulan Juli 2018 dan Ralph Breaks the Internet: Wreck-It Ralph 2 (2018) yang tayang di bulan November 2018. Adapun film animasi 2D dari Jepang ialah My Hero Academia the Movie: Two Heroes (2018) yang tayang di bulan Oktober 2018, dan Natsume Yujin-Cho the Movie: Ephemeral Bond (2018) yang tayang di bulan November 2018. Di antara dua negara tersebut terdapat perbedaan dalam gaya animasi yang disuguhkan. Jepang cenderung mempertahankan gaya 2D dalam memproduksi animasi secara global dibandingkan

dengan Amerika yang cenderung memproduksi film 3D sebagai pemanfaatan perkembangan teknologi digital.

Meskipun tetap mempertahankan gaya 2D nya, film animasi Jepang mengalami perubahan yang signifikan. Jika pada awalnya *Katsudo Shashin* yang dianggap sebagai animasi pertama di Jepang yang kira-kira dibuat tahun 1907 masih berwarna hitam putih, dengan teknik *stop motion* dalam durasi waktu empat detik, dengan sekedar memperlihatkan seorang anak yang menulis di papan tulis kemudian berbalik badan ke arah penonton, dan mengangkat topinya kepada penonton. Saat ini animasi menjadi berwarna (*full color*), memakai rata-rata 30 *frame* gambar per detik, dan dalam durasi sekitar 20-25 menit per episodenya, karena animasi tidak hanya memperlihatkan gambar bergerak saja melainkan menjadi sebuah film yang dapat bercerita dengan menyuguhkan berbagai macam pilihan *genre*. Perubahan lain yang dirasakan dari film animasi Jepang ialah pada fungsinya. Jika pada sejarah Jepang menggunakan film animasi sebagai bagian dari semangat jiwa dalam propaganda perang dunia II, saat ini film animasi merupakan bagian dari industri perfilman. Pada prinsipnya fungsi film yang utama yaitu memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Tidak sedikit film dapat membawa penontonnya menjadi emosional dan ikut merasakan konflik yang ada di dalamnya. Baik sebagai tokoh yang berperan dalam film, atau sebagai orang yang memiliki rasa empati untuk ikut merasakan penderitaan yang dialami oleh tokoh tersebut.

Film animasi Jepang (*anime*) sebagai salah satu produk dari industri hiburan yang populer di Indonesia cukup memberikan dampak bagi penontonnya. Tokoh

yang ada di dalamnya dianggap dapat mewakili fantasi atau angan-angan sebagai wujud ideal yang diinginkan. Maka tidak heran di Indonesia sendiri dijumpai adanya komunitas yang menyelenggarakan acara bertemakan kebudayaan Jepang yang salah satunya adalah *costume player (cosplay)*. *Cosplayer* merupakan gerakan meniru terhadap tokoh yang diidolaknya, baik secara visual maupun mental.



Gambar 1.1 Salah Satu Komunitas Budaya Jepang di Indonesia
Sumber: Dokumen Penulis (2018)

Menurut Burton (2002) dalam Gracia (2016), melalui konsumsi media seperti menonton, membaca, atau mendengarkan, seseorang dapat memenuhi beberapa jenis kebutuhannya, yaitu: (1) kebutuhan akan informasi berdasarkan rasa keingintahuan, (2) mempertahankan rasa identitas pribadi melalui media untuk memeriksa contoh perilaku (3) kebutuhan interaksi sosial (4) kebutuhan hiburan dan peralihan, untuk melarikan diri dari kenyataan sebagai pencapaian kesenangan. Pendapat ini serupa dengan penuturan Bryce (2010) dalam Gracia (2016) bahwa *manga* (komik Jepang) dan *anime* dapat memenuhi kebutuhan hiburan untuk

‘melarian diri dari kenyataan’, karena untuk beberapa penonton, intensitas emosi dan kompleksitas tokoh di dalam film *anime* atau *manga* memiliki pengalaman yang sama dengan mereka.

Beberapa alasan mudahnya *manga* dan *anime* diterima oleh masyarakat ialah karena tokoh, plot, dan tema yang dapat disejajarkan dengan penontonnya. Alasan lainnya ialah emosi yang ditampilkan pada tokoh *anime* dan *manga* secara instan dapat dirasakan oleh penonton atau pembacanya melalui simbol ikonografis. Simbol ikonografis seperti tetesan keringat di pipi yang menunjukkan ketegangan, munculnya bunga sebagai suasana romantis atau bahagia, atau simbol lainnya sesuai dengan kebutuhan *genre*-nya, menunjukkan bahwa tokoh dipengaruhi oleh emosi yang kuat. Dilihat dari adanya pergeseran gambar dari satu *frame* ke *frame* lain, dari bentuk yang ‘realistis’ ke ‘super-cacat’ terhadap tokoh (Gracia, 2016: 6).

Berbicara soal *anime* dan *manga* sebagai bagian dari industri hiburan di Jepang, keduanya merupakan entitas yang dapat berkaitan satu sama lain. Dilihat dari banyaknya film animasi yang diproduksi dengan mengadaptasi cerita dari *manga*. Di antara banyaknya *manga* yang beredar dan telah diadaptasi menjadi film animasi, ialah *Shingeki no Kyojin* atau nama lainnya *Attack on Titan*. *Shingeki no Kyojin* merupakan sebuah seri *manga* Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Hajime Isayama. Serial asli *manga* ini diterbitkan pada September 2009 oleh penerbit Kodansha di majalah *Bessatsu Shounen*. Kemudian pada tahun 2013 serial *manga* ini diadaptasikan menjadi sebuah serial animasi oleh Wit Studio, anak perusahaan dari IG Port, dan ditayangkan di Jepang pada stasiun televisi MBS antara pada April sampai September 2013. Selama delapan tahun penerbitan

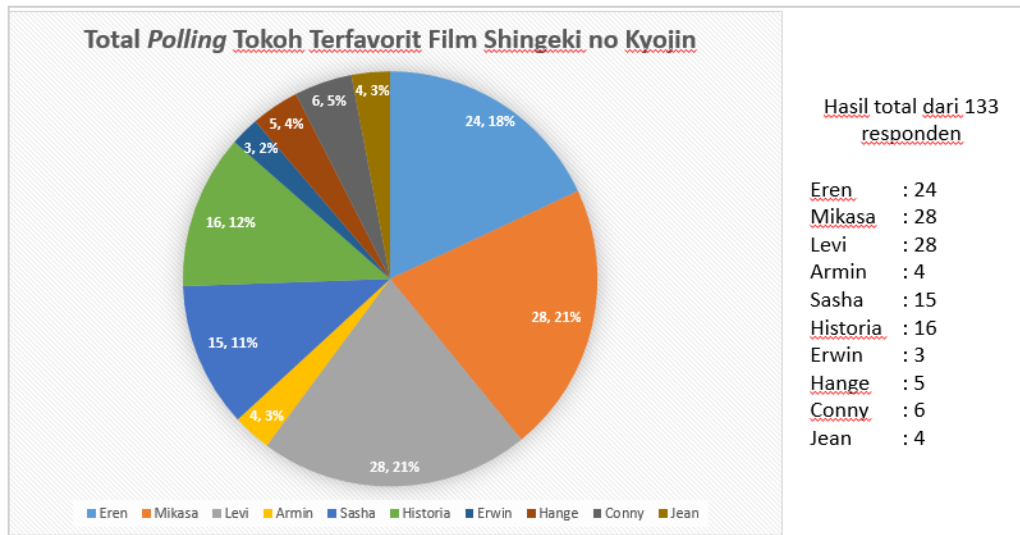
terhitung dari tahun 2009 sampai tahun 2017, serial *manga* Shingeki no Kyojin berhasil mencetak 71 juta eksemplar. Dilansir dari Anime News Network Selasa (2/1/2018), sampai bulan April 2017 serial ini mencetak sebanyak 66 juta eksemplar yang artinya setiap tahun mencapai lebih dari 8 juta eksemplar. Shingeki no Kyojin mencatat angka penjualan tertinggi di tahun 2013 mencapai penjualan 15,9 juta eksemplar (terakhir diedit oleh detikhot 03-01-2018 pukul 11:42 diakses pada 27-11-2018 pukul 11:00 <https://hot.detik.com/book/d-3796772/8-tahun-terbit-manga-attack-on-titan-sukses-dicetak-71-juta-eksemplar>), tahun 2013 merupakan tahun di mana adaptasi animasi Shingeki no Kyojin pertama kali diluncurkan, adanya penjualan tertinggi pada seri *manga*-nya membuktikan bahwa adanya animo dari para penikmat film animasi Jepang.

Meskipun terbilang film yang masih baru film ini cukup disukai oleh penikmat film animasi secara global. Shingeki no Kyojin (2013) menduduki peringkat kedua kepopuleritasan di website myanimelist.net dengan anggota sebanyak sekitar satu juta lima ratus ribu, hampir menyamakan kepopuleritasan anime Death Note (2006) dengan anggota satu juta enam ratus ribu. Myanimelist.net atau yang disingkat MAL merupakan situs jejaring dan katalogisasi sosial yang dapat diakses secara global, menyediakan sistem berupa daftar yang dapat mengatur dan menilai anime dan *manga*. Dilansir oleh Jurnal Otaku Indonesia, Shingeki no Kyojin mendominasi sebagian besar penghargaan Newtype Anime Award, dan menduduki peringkat pertama penghargaan sutradara terbaik, naskah cerita terbaik, dan lagu pengiring terbaik 2013.

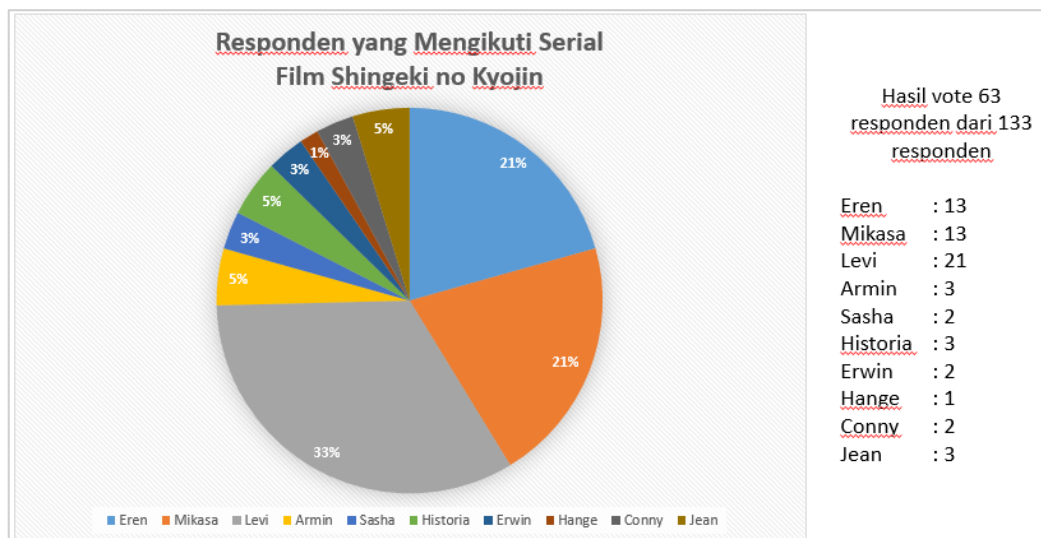
Shingeki no Kyojin merupakan film animasi dengan alur cerita berlatar *genre post-apocalyptic*, di mana peradaban dunia/manusia berada di ambang kepunahan karena serangan dari titan (raksasa). Shingeki no Kyojin memadukan unsur *dark fantasy, tragedi, horror, action, thriller* dengan sedikit drama. Sesuatu yang menjadikan film ini unik ialah permasalahan utamanya, yaitu pertarungan manusia antara hidup dan mati untuk melawan titan yang tidak pernah ada habisnya yang berasal dari luar Wall (sebutan untuk nama tempat tinggal yang dilindungi oleh benteng). Kejadian nahas menimpa Eren Yaeger, tokoh utama dalam film, yang harus menerima kenyataan bahwa ibunya dimakan oleh titan di depan kedua matanya sendiri. Kejadian tersebut menjadikan Eren menaruh dendam pada titan, zsehingga mendorongnya agar menjadi lebih kuat lagi untuk dapat merebut kembali peradaban manusia dengan tekad membunuh semua titan yang ada.

Eren sebagai tokoh utama yang mendorong alur cerita pada film animasi Shingeki no Kyojin ini sudah sewajarnya dapat memberikan kesan dan mendapatkan posisi pertama bagi penonton untuk diidolakan. Jika dilihat dari perannya yang cukup sentral dalam cerita, lalu dari bagaimana dirinya merupakan orang yang payah kemudian berusaha menjadi lebih kuat, dan bagaimana emosionalnya Eren ketika melihat ibunya sendiri dimakan titan. Namun, posisi tersebut jatuh pada tokoh Levi Ackerman sebagai tokoh. Posisi tersebut dapat dilihat dari data hasil pemungutan suara yang dilakukan oleh penulis kepada total 133 responden, dengan hasil seri Levi dan Mikasa menempati urutan menjadi dua: (1) kelompok responden yang mengikuti serial animasi Shingeki no Kyojin dimenangkan oleh Levi dengan perolehan 21 suara, (2) kelompok responden yang

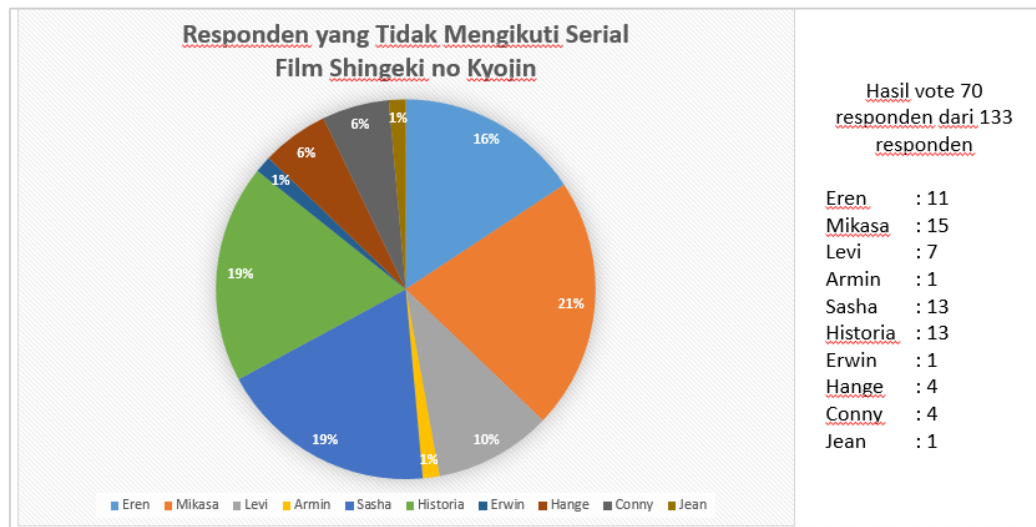
tidak mengikuti serial animasi *Shingeki no Kyojin* dimenangkan oleh Mikasa dengan perolehan 15 suara.



Gambar 1.2 Data Tokoh Terfavorit
Sumber: Dokumen Penulis (2018)



Gambar 1.3 Data Tokoh Terfavorit kelompok Responden 1
Sumber: Dokumen Penulis (2018)



Gambar 1.4 Data Tokoh Terfavorit Kelompok Responden2

Sumber: Dokumen Penulis (2018)

Perbedaan hasil pemungutan suara dari kedua kelompok tersebut menarik untuk dikaji, karena responden dari kelompok yang tidak mengikuti serial animasinya cenderung lebih memilih tokoh dari segi visualnya tanpa mengetahui bagaimana kepribadian tokoh. Sementara kelompok responden yang mengikuti serial animasinya, memilih tokoh yang bisa jadi melalui pertimbangan lain seperti kepribadiannya. Setiap tokoh memiliki kepribadian yang ditampilkan melalui visual, bisa berupa tampilan fisik, atau atribut (pakaian dan aksesoris) yang dikenakan serta warnanya. Selain visual, kepribadian seorang tokoh juga ditampilkan secara langsung melalui percakapan dan aksi. Kepribadian bisa menjadi ciri khas dari setiap penggambaran tokoh. Kepribadian dapat membawa keberhasilan cerita itu sendiri. Dalam prinsip pembuatan tokoh, salah satunya harus memiliki kekuatan *personality* (kepribadian) karena tokoh akan selalu melayani cerita (Tillman, 2011).

Kepribadian sebagai wujud penghayatan peran dalam film, dapat menyalurkan emosinya kepada penonton, sehingga penonton ikut merasakan emosi yang dirasakan oleh pemerannya.

Penonton tidak dapat menjadi penggemar begitu saja tanpa adanya alasan. Apa yang ditangkap oleh penonton dari tokoh idolanya di dalam adegan film, merupakan representasi dari berbagai macam trait (sifat) yang dikemas dengan menyesuaikan alur cerita serta kebutuhan film. Oleh dari itu, untuk mengetahui bagaimana representasi idola pada film *Shingeki no Kyojin* yang ditampilkan melalui tokoh Levi dan Mikasa, akan diteliti melalui visual dari desain tokoh, dan visual dari adegan yang dianggap dapat mewakili kepribadian Levi dan Mikasa. Kemudian membandingkannya dengan pengamatan dari penonton yang memilih Levi dan Mikasa sebagai figur idola mereka untuk dicari persamaan antara data temuan dengan pengamatan penonton terhadap representasi Levi dan Mikasa. Sehingga diketahui ada tidaknya pengaruh desain dan kepribadian dari tokoh Levi Mikasa, yang menjadikannya sebagai figur idola, juga untuk mengetahui desain dan kepribadian tokoh seperti apa yang dijadikan idola dalam film animasi *Shingeki no Kyojin*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka pokok permasalahan yang menarik untuk dikaji adalah: kepopuleran Levi dan Mikasa sebagai figur idola daripada tokoh utama, perbedaan hasil pemungutan suara di antara dua kelompok yang berbeda, dan manakah yang lebih unggul dari sebuah tokoh; kepribadian,

tampilan visualnya, atau keduanya. Untuk memudahkan proses penelitian, rumusan penelitian yang diajukan adalah:

- a. Apa representasi yang dihasilkan dari tokoh Levi dan Mikasa sebagai figur idola melalui tampilan visual dan kepribadiannya dari beberapa adegan di dalam film?
- b. Bagaimana kedudukan antara tampilan visual dari Levi dan Mikasa dengan kepribadiannya berdasarkan hasil pemungutan suara dari kelompok yang berbeda?
- c. Bagaimana desain memberikan pengaruh dalam menampilkan kepribadian Levi dan Mikasa melalui adegan di dalam film?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dibagi menjadi dua:

1) Tujuan Umum

Mengetahui representasi yang dihasilkan dari tokoh Levi dan Mikasa melalui tampilan dan kepribadiannya di dalam film sebagai figur idola

2) Tujuan Khusus

- a. Mengetahui hubungan antara kepribadian dan desain tokoh dengan representasi yang dihasilkan
- b. Mengetahui bagaimana pengaruh desain terhadap representasi tokoh dalam film animasi
- c. Mengetahui faktor-faktor penyebab kedua tokoh tersebut populer sebagai figur idola

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini:

1) Manfaat teoritis

Dapat membantu mengembangkan atau memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti atau animator, mengenai peran desain dalam menampilkan kepribadian seorang tokoh melalui adegan dari film. Khususnya dalam pembuatan film animasi.

2) Manfaat Praktis

- a. Dapat membantu dalam mempraktikkan teori yang telah didapatkan untuk diterapkan ke dalam sebuah desain khususnya desain pembuatan tokoh atau karakter film animasi dua dimensi. Sehingga pada hasilnya, kepribadian dari tokoh yang ingin ditampilkan melalui penggambaran tersebut mampu tersampaikan kepada penonton.
- b. Penelitian diharapkan dijadikan sebagai informasi tambahan, rujukan atau bahan perbandingan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

1.5 Pembatasan Penelitian

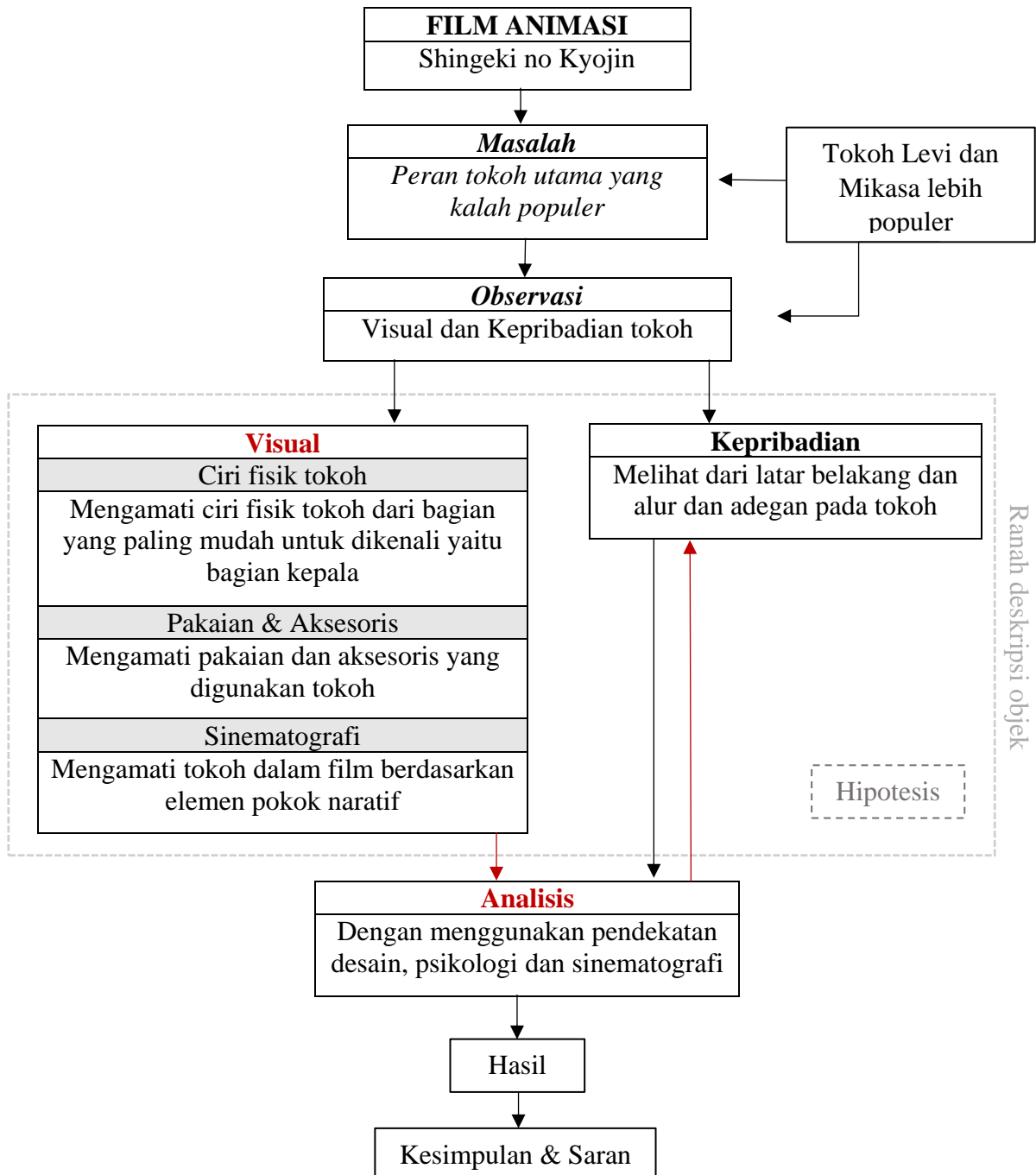
Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus dan tidak meluas, maka pembatasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Tokoh yang menjadi fokus penelitian adalah Levi Ackerman dan Mikasa Ackerman, sebagai studi kasus utama yang merepresentasikan figur idola.
- b. Penelitian ini berfokus mengkaji desain pada bagian kepala (rambut, mata, bibir), yang merupakan ciri-ciri visual yang cenderung lebih mudah untuk dikenali di dalam film animasi jepang. Serta warna pada beberapa pakaian

yang dikenakan oleh Levi dan Mikasa, dan aksesoris yang dikenakan oleh keduanya sebagai pembeda dari tokoh yang lain.

- c. Penelitian ini akan mengurai setiap kepribadian Levi dan Mikasa melalui satu atau dua adegan yang ditampilkan dalam film, yang dianggap dapat mewakili kepribadian Levi dan Mikasa.

1.6 Kerangka Penelitian



■ = Warna merah merupakan proses deskripsi & analisis visual

Gambar 1.5 Kerangka Penelitian

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini diuraikan melalui lima bab, adapun sistematika penulisan pada tiap bab ialah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah mengenai fenomena atau gejala yang diangkat menjadi topik penelitian berupa penjelasan singkat mengenai pengertian, fungsi, dan macam film dan film animasi. Film animasi Jepang dan perkembangannya, kemudian mengerucutkan penelitian ke dalam permasalahan yang ada pada Film animasi *Shingeki no Kyojin*. Bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi idola pada tokoh Levi dan Mikasa dilihat dari visual dan kepribadiannya. Kemudian menentukan identifikasi masalah yang bertujuan untuk mengetahui maksud, tujuan, dan manfaat yang ingin dicapai melalui penelitian. Serta menetapkan batasan masalah, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini mencantumkan beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan, baik dari judul, metode, atau pendekatannya untuk menghindari adanya penelitian yang serupa atau plagiasi. Kemudian menjabarkan teori yang digunakan dalam membedah objek penelitian. Pada penelitian ini teori yang akan dijabarkan berupa teori film, animasi, penokohan, pendekatan desain, pendekatan psikologi, dan pendekatan sinematografi

3. Bab III Metodologi Penelitian

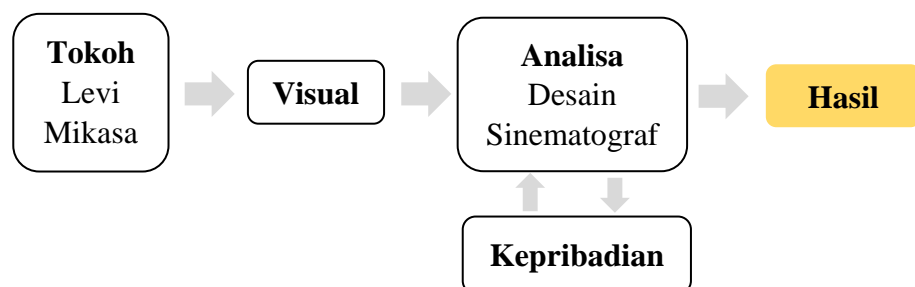
Bab ini membahas secara khusus metode yang digunakan dalam penelitian dan beberapa pendekatan yang telah ditentukan untuk menganalisis objek.

4. Bab IV Analisis Visual Tokoh Levi dan Mikasa

Bab ini berisi analisis visual dan kepribadian terhadap tokoh Levi dan Mikasa dengan menjelaskan ciri-ciri yang dimiliki oleh kedua tokoh dari mata, rambut, tinggi badan, dan informasi lainnya yang menjadi ciri khas dan membedakan dengan tokoh lain. Menjabarkan pakaian serta aksesoris yang dikenakan oleh tokoh. Menjabarkan beberapa warna pembangun visual pada kedua tokoh. Didukung oleh kepribadian tokoh dan latar belakangnya dalam alur cerita.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil analisis pada penelitian secara keseluruhan. Bab ini menjawab pertanyaan dari penelitian yang ada pada bab satu, yaitu mencari tahu representasi idola pada tokoh Levi dan Mikasa. Bab ini menyertakan harapan penulis dari tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini, dengan menjadikannya sebagai saran kepada para peneliti selanjutnya.



Gambar 1.6 Skema Kesimpulan