# BAB II
# PENGENALAN *DISNEY PRINCESS*, NARASI, KARAKTER, SEMIOTIKA

## II.1 Disney dan *Disney Princess*

Disney dikenal di dunia hiburan dan media. Dalam website *The Walt Disney Company*, dijelaskan perjalanan Disney bagaimana mereka pertama membangun studio sampai sebesar sekarang ini. Diawali oleh Walter E. Disney begabung dengan M. J. Wrinkle untuk memproduksi kartun seri *Alice Comedies* pada tahun 1923. Dan pada tahun yang sama tepatnya pada tanggal 16 Oktober 1923 Walter E. Disney bersama dengan Roy O. Disney mendirikan studio yang pertama dikenal dengan *The Disney Brothers Studio.* Karakter yang mengawali kesuksesan *Walt Disney Studio* yaitu Mickey Mouse yang muncul petama kali dalam film *Steamboat Willie* bersama Minnie Mouse pada 18 November 1928.

Dalam film-filmnya Disney tak jarang mengadaptasi cerita-cerita dongeng klasik kedalam filmnya. Dalam Wikipedia berbahasa Inggris, film *Snow White and the Seven Dwarfs* dari buku dongeng Brother Grimm yang berjudul *Snow White* menjadi film animasi panjang pertama yang meraih kesuksesan. Selain itu dongeng juga diangkat ke dalam animasi pendek seperti *The Ugly Duckling* karya Hans Christian Andersen pada tahun 1931 dalam serial *Silly Symphony*, *Redux Riding Hood* (1997) dari dongeng *Little Red Riding Hood* oleh Brothers Grimm, *The Little Matchgirl* (2006) karya Hans Christian Andersen.

Pada saat itu dongeng berisikan cerita-cerita yang tidak sesuai untuk disampaikan kepada anak-anak. Saat itu dongeng biasa dibaca oleh orang dewasa. Melihat kebiasaan orang dewasa terutama orang tua yang suka mendongeng kepada anak-anaknya, Brother Grimm melakukan revisi-revisi mengikuti Charles Perrault agar dongeng nya bisa dinikmati oleh anak-anak. Meskipun telah dilakukan revisi, Disney selaku pembuat film animasi merasakan bahwa cerita masih kurang cocok untuk dinikmati anak-anak. Sehingga Disney selalu melakukan kembali revisi cerita dari dongeng aslinya. Yang bertujuan disamping untuk menyesuaikan cerita

berdasarkan usia tetapi juga menyesuaikan dengan minat penonton pada masanya (Ratnasari, 2011).

Pada awal tahun 2000-an, Andy Mooney sebagai kepala *Disney Consumer Products* melihat peluang bisnis besar ketika ia menghadiri acara *Disney On Ice*, ia melihat anak-anak mengenakan *goodies* disney *non-official* sehingga ia menciptakan lini *Disney Princess* yaitu deretan film yang tokoh utamanya adalah seorang perempuan (*The New York Times*, 2006). Setelah film diproduksi *franchise* ini juga memproduksi *official goodies* dari film-film *Disney Princess* tersebut.

Berikut ini para putri Disney yang masuk lini Disney *Princess*:

1. Snow White dalam film *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937)
2. Cinderella dalam film Cinderella (1950)
3. Aurora dalam film *Sleeping Beauty* (1959)
4. Ariel dalam film *The Little Mermaid* (1989)
5. Belle dalam film *Beauty and The Beast* (1991)
6. Jasmine dalam film Aladdin (1992)
7. Pocahontas dalam film Pocahontas (1995)
8. Mulan dalam film Mulan (1998)
9. Tiana dalam film *The Princess and The Frog* (2009)
10. Rapunzel dalam film *Tangled* (2010)
11. Merida dalam film *Brave* (2012)
12. Anna dan Elsa dalam film Frozen (2103)

Dalam penelitian ini menggunakan dua variable, *Frozen* dipilih setelah menentukan variable I dengan variable II. Film *Disney Princess* diklasifikasikan berdasarkan variable I yaitu visual variable II yaitu narasi. Terdapat dua topik masalah yang asalnya menjadi topik awal dari penelitian ini yaitu yang petama bagaimana sosok perempuan ditempatkan dalam film dan yang kedua bagaimana *true love* bisa didapatkan dalam hubungan persaudaraan. Topik pertama perempuan dalam film *Disney Princess* ditempatkan dalam berbagai keadaan

seperti kepahlawanan yang merujuk kepada putri Merida, Pocahontas, Mulan. Topik kedua tentang persaudaraan yang merujuk kepada putri Anna dan Elsa. Topik kedua dipilih karena cerita putri tentang persaudaraan sangatlah unik dan jarang dibawakan. Dan juga dilihat bagaimana *true love* yang dalam film-film putri sebelumnya didapatkan dengan sosok pangeran saja, dalam film ini *true love* didapatkan dalam hubungan persaudaraan.

### II.2 Narasi

Narasi sering disamakan dengan cerita atau dongeng. Narasi berasal dari kata Latin *narre* yang artinya membuat tahu. Dengan demikian, narasi berkaitan dengan upaya memberitahu sesuatu atau peristiwa. Secara garis besar dari pengertian yang diberikan para ahli, narasi adalah representasi dari peristiwa-peristiwa atau rangkaian dari peristiwa-peristiwa (Eriyanto, 2013, h.1). Dengan demikian, sebuah teks baru disebut narasi apabila terdapat berbagai peristiwa atau rangkaian peristiwa-peristiwa.

Ada beberapa syarat narasi yaitu yang *pertama*, adanya rangkaian peristiwa. Narasi terdiri atas lebih dari dua peristiwa, dimana peristiwa satu dan lainnya dirangkai. *Kedua*, rangkaian peristiwa tersebut tidaklah acak, tetapi mengikuti logika tertentu. *Ketiga*, narasi bukanlah memindahkan peristiwa ke dalam sebuah teks cerita.

#### II.2.1 Cerita dan Alur

Didalam cerita ada alur, adegan, tokoh dan karakter. Ada dua perbedaan yang mendasar antara cerita dan alur. Pertama, berdasarkan keutuhan dari suatu peristiwa. Cerita adalah peristiwa yang utuh, yang sesungguhnya, dari awal hingga akhir. Sementara alur adalah peristiwa yang secara eksplisit ditampilkan dalam suatu teks. Kedua, perbedaan berdasar urutan peristiwa. Cerita menampilkan peristiwa secara berurutan, kronologis dari awal sampai akhir. Sementara alur, urutan peristiwa bisa dibolak balik (Eriyanto, 2013, h.16).

<table>
<tr><td colspan="2">Cerita</td><td></td></tr>
<tr><td>Peristiwa utuh yang disimpulkan (inferred events)</td><td>Peristiwa yang ditampilkan secara eksplisit</td><td>Bahan pendukung (tambahan) lain</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">Alur</td></tr>
</table>

Gambar II.1 Perbedaan cerita dan alur
Sumber: Brodwell and Kristin Thompson (2000)

**II.2.2 Struktur Narasi**

Sebuah narasi mempunyai struktur bercerita. Dalam narasi, sebuah peristiwa dilihat tidak datar, sebaliknya terdiri dari atas beberapa bagian. Narasi identik dengan peristiwa aktual yang sebenarnya, karena pembuat narasi bukan memilih peristiwa yang dipandang penting tetapi juga menyusun peristiwa tersebut kedalam babak atau tahapan tertentu. Peristiwa dilihat mempunyai tahapan, mempunyai awal dan akhir. Dalam peristiwa sesungguhnya, tahapan itu tidaklah selalu ditemukan. Tahapan atau struktur narasi tersebut alaha cara pembuat narasi dalam menghadirkan peristiwa kepada khalayak (Eriyanto, 2013, h.45).

Tzvetan Todorov melihat teks mempunyai susunan atau struktur tertentu. Menrut Todorov, suatu narasi mempunyai struktur dari awal hingga akhir. Narasi dimuli dari adanya keseimbangan yang kemudian terganggu oleh adanya kekuatan jahat. Narasi diakhirinya oleh upaya menghentikan gangguan sehingga keseimbangan tercipta kembali.

Ekuilibrium (keseimbangan) → Gangguan (*disruption*) → Ekuilibrium (keseimbangan)

Dan sejumlah ahli memodifikasi struktur narasi Todorov tersebut, seperti Nick Lacey dan Gillespie. Adapun struktur narasi menurut Nick Lasey (2009, h.29) yaitu:

- Kondisi awal, kondisi keseimbangan, dan keteraturan
- Gangguan (*disruption)* terhadap keseimbangan
- Kesadaran terjadi gangguan
- Upaya untuk memperbaiki gangguan

- Pemulihan menuju keseimbangan

### II.2.3 Karakter dalam Narasi (Vladimir Propp)

Didalam narasi terdapat karakter, yakni orang atau tokoh yang mempunyai sifat atau perilaku tertentu. Karakter-karakter masing-masing mempunyai fungsi dalam narasi, sehingga narasi menjadi menyatu. Karakter disini bisa sesuatu yang dekat atau jauh dari kehidupan sehari-hari khalayak tetapi ia membantu menggambarkan dunia atau realitas.

Vladimir Propp adala seorang peneliti dongeng asal Rusia, ia menyusun karakter-karakter yang hampir selalu ditemukan dalam narasi. Propp melihat karakter sebagai sebuah fungsi dalam narasi. Fungsi disini dipahami sebagai tindakan dari sebuah karakter, didefinisikan dari sudut pandang signifikasinya sebagai bagian dari tindakannya didalam teks. Fungsi disini dikonseptualisasikan oleh Propp melalui dua aspek. Pertama, tindakan dari karakter tersebut dalam narasi. Kedua, akibat dari tindakan dalam cerita (Eriyanto, 2013, h.65-66).

Karakter dan narasi mempunyai ketertarikan dengan struktur narasi Todorov. Menurut Propp, dalam setiap narasi setidaknya terdapat 31 fungsi. Berikut keterkaitan struktur narasi Todorov dengan fungsi Propp (Eriyanto, 2013, h.77).

Tabel II.1 Keterkaitan Struktur narasi Todorov dan fungsi Propp

| No | Fungsi Propp | Struktur Narasi Todorov |
|---|---|---|
| | Situasi Awal | Keseimbangan (Ekuilibrium) |
| 1 | Ketidakhadiran (Absensi) | |
| 2 | Pelarangan (Penghalangan) | |
| 3 | Kekerasan | |
| 4 | Pengintaian | |
| 5 | Pengiriman | |
| 6 | Tipu daya | |
| 7 | Keterlibatan | |
| 8 | Kejahatan dan kekurangan | Gangguan (*distruption*) |
| 9 | Mediasi | |
| 10 | Tindakan | Disekuilibrium |
| 11 | Keberangkatan | |

| | | |
|---|---|---|
| 12 | Fungsi pertama seorang penolong | |
| 13 | Reaksi pahlawan | |
| 14 | Resep dari dukun/paranormal | |
| 15 | Pemindahan ruang | |
| 16 | Perjuangan | |
| 17 | Cap | |
| 18 | Kemenangan | |
| 19 | Pembubaran | Keseimbangan (Ekuilibrium) |
| 20 | Kembali | |
| 21 | Pengejaran | |
| 22 | Pertolongan | |
| 23 | Kedatangan tidak dikenal | |
| 24 | Tidak bisa mengklaim | |
| 25 | Tugas berat | |
| 26 | Solusi | |
| 27 | Pengenalan | |
| 28 | Pemaparan | |
| 29 | Perubahan rupa | |
| 30 | Hukuman | |
| 31 | Pernikahan | |

Sumber: Wingston dalam Pieter J.Fourie (2006)

Ke-31 fungsi yang dikemukan Propp adalah cerita yang sempurna, dimana setiap karakter dan fungsi terdapat dalam cerita. Dari ke-31 fungsi yang dikemukakan Propp ini tidak semua pertu ditemukan dan dibuktikan, bisa terjadi dalam sebuah narasi hanya ditemukan beberapa fungsi saja.

Dari ke-31 fungsi tersebut, ada 7 karakter dalam suatu narasi. Masing-masing karakter menjalankan fungsi tertentu dalam cerita. Berikut adalah karakter dalam sebuah narasi (Eriyanto, 2013, h.72).

Tabel II.2 Karakter dalam narasi

| Karakter | Deskripsi |
|---|---|
| Penjahat | Melawan penjahat |
| Donor | Menolong pahlawan dengan kekuatan sihir |
| Penolong | Membantu pahlawan dalam menyelesaikan tugas berat |
| Putri/pangeran | Mengalami perlakuan buruk dari penjahat |
| Pengirim | Mengirim pahlawan menjalankan misi |

| | |
|---|---|
| Pahlawan | Mencari sesuatu dan menjalankan misi |
| Pahlawan palsu | Mengklaim sebagai pahlawan tetapi kedok terbuka. |

Sumber: Eriyanto (2013)

### II.3 Film

Definisi film berbeda di setiap negara. Di Prancis disebut *Filmis* yang berarti berhubungan dengan film dan dunia sekitarnya, misalnya sosial politik dan kebudayaan. Di Yunani, film dikenal dengan *cinema*, yang merupakan simngkatan dari *cinematography*. *Cinema* (gerak), *tho* atau *phytos* adalah cahaya, sedangkan *graphy* berarti tulisan atau gambar. Jadi, yang dimaksud cinematography yaitu melukis gerak dengan cahaya. Di Inggris disebut dengan *movies*, berasal dari kata *move*, artinya gambar bergerak atau gambar hidup (Vera, 2014, h.91).

Dalam film terdapat unsur audio visual dikategorikan ke dalam dua bidang, yaitu sebagai berikut (Vera, 2014):

1. Unsur naratif, yaitu materi atau bahan olahan, dalam film ceria naratif adalah penceritaannya.
2. Unsur sinemaik, yaitu cara atau dengan gaya seperti apa bahan olahan itu digarap.

Unsur sinematik terdiri dari beberapa aspek berikut (Supriadi, 2010):

- *Mise en scene*, segala sesuau yang ada di depan kamera. Elemen-elemen yang ada didalamnya adalah setting, tata cahaya, kostum/*make up*, akting dan pergerakan pemain.
- Sinematografi, hubungan esensial tentang bagaimana perlakuan terhadap kamera serta bahan baku yang digunakan, juga bagai mana kamera digunaan untuk memenuhi kebutuhannya yang berhubungan dengan objek yang akan direkam.
- Editing, aktivitas dari proses pemilihan, penyambungan gambar-gambar. Melalui editing struktur, ritme serta penekanan dramatik diciptakan.
- Suara, seluruh unsur bunyi yang behubungan dengan gambar. Elemen-elemennya bisa dari dialog, musik ataupun efek.

Film merupakan salah satu media komunikasi massa. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, membuat para ahli berpendapat bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Dikatakan sebagai media komunikasi massa karena merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan kominikator dan komunikan secara massal, dalam arti jumlah banyak, tersebar dimaman-mana, khalayaknya heterogen dan anonim, dan menimbulkan efek tertentu. Film dan televisi memiliki kemiripan terutama sifatnya yang audio visual, tetapi dalam proses penyampaiannya pada khalayak dan proses produksinya agak sedikit berbeda (Tan dan Wright, dalam Ardianto & Erdinaya, 2005, h.3).

Film menjadi media komunikasi massa yang digunakan Disney sebagai penyampai pesan kepada anak-anak. Melalui film *Disney princess*, anak-anak akan menerima pesan tentang pelajaran moral melalui tokoh yang ditampilkan. karena mereka tidak hanya menonton, namun juga berinteraksi. Untuk itulah Disney tidak semata-mata membuat film saja tetapi bagaimana Disney menyampaikan edukasi kepada penonton melalui karakter-karakter dan cerita-ceritannya yang mengandung pesan-pesan moral yang dapat diambil dan dijadikan contoh bagi penontonnya. Menurut Graeme Turner, film sebagai representasi dari realitas masyarakat (Irwanto,199, h.14). Film membentuk dan "menghadirkan kembali" realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya.

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisa semiotika. Film dibangun dengan tanda semata-mata (Van Zoest, 1993, h.109). Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Sebuah film pada dasarnya bisa melibatkan bentuk simbol visual dan linguisik untuk mengkodekan pesan yang sedang disampaikan. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis yaitu tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu (Sobur, 2013, h.128).

## II.4 Animasi

Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu "*anima*" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Menurut Bustaman (2001, h.32-33) animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalan jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu. Secara sederhana, animasi adalah gerakan yang digambarkan. Seperti pernyataan Hallas dan Manvell (196, h.350) animasi adalah seni memberikan gerakan nyata pada objek yang bergerak. Kata ini juga digunakan untuk rangkaian gambar yang dibuat untuk menciptakan gerakan, dan untuk gerakan itu sendiri ketika dilihat dilayar kaca.

Berdasarkan materi atau bahan dasar objek animasi yang dipakai secara umum jenis film animasi digolongkan dua bagian besar, film animasi *Flat Animation*) dan *Object Animation* (Reviana, 2011).

1. *Flat Animation*

Disebut juga jenis film animasi gambar, sebab hampir semua jenis objek animasi melalui runtun kerja gambar. Beberapa jenis film animasi *flat animation*:

a. Film Animasi "sel" (*Cell Technique*). Jenis film animasi ini merupakan teknik dasar dari film animasi kartun. Teknik animasi ini memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat diatas lembaran plastik tembus pandang yang disebut "sel".
b. Penggambaran Langsung pada film. Jenis film animasi ini menggunakan teknik menggambar objek animasi dibuat langsung pada pita seluloid baik positif ataupun negatif tanpa melalui runtun pemotretan kamera "*stop frame*", untuk suatu kebutuhan karya seni yang bersifat pengungkapan. Atau yang bersifat percobaan, mencari sesuatu yang baru.

2. *Object Animation*

Untuk menggerakkan benda tri marta, walaupun itu mungkin, tetapi cukup sulit untuk melaksanakannya, karena sifat bahan yang dipakai mempunyai ruang gerak

yang terbatas. Tidak seperti jenis film animasi gambar, bebas melakukan berbagai gerakan yang diinginkan. Berdasarkan bentuk dan bahan yang digunakan, termasuk dalam jenis film animasi ini adalah:

a. Film Animasi Boneka (*Puppet Animation*). Objek animasi yang dipakai dalam jenis film animasi ini adalah boneka dan fitur lainnya, merupakan penyederhanaan dari bentuk alam benda yang ada.
b. Film Animasi Model. Bentuk objek animasi sederhana, penggunaannya pun tidak terlalu rumit dan tidak banyak membutuhkan gerak, bahan yang dipakai terdiri dari kayu, plastik keras dan bahan keras lainnya yang sesuai dengan sifat karakter materi yang dimiliki, tetapi tidak berarti bahan lentur tidak dipakai.
c. Film Animasi Potongan (*Cut out Animation*). Jenis film animasi ini, termasuk penggunaan teknik yang sederhana dan mudah. Fitur atau objek animasi dirancang, digambar pada lembaran kertas lalu dipotong sesuai dengan bentuk yang telah dibuat, dan di letakkan pada sebuah bidang datar sebagai latar belakangnya.
d. Film Animasi Bayangan (*Silhoutte Animation*). Jenis film animasi ini menggunakan cara yang hampir sama, fitur dan objek animasi berupa bayangan dengan latar belakang yang terang, karena pencahayaannya berada dibelakang layar.
e. Film Animasi Kolase (*Collage Animation*). Teknik yang bebas mengembangkan keinginan untuk menggerakkan objek animasi semaunya di meja dudukan kamera. Tekniknya cukup sederhana dan mudah dengan beberapa bahan yang biasa dipakai seperti potongan koran, foto, gambar-gambar, huruf atau gabungan dari semuanya.

Sekarang ini animasi telah berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu animasi 2D, animasi 3D dan animasi tanah liat (Reviana, 2011).

1. Animasi 2D (Dua Dimensi). Animasi ini biasa disebut juga dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *"cartoon"*, yang berarti gambar yang lucu.
2. Animasi 3D (Tiga Dimensi). Perkembangan teknologi dan dunia komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah perkembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D,

karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya.

3. Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*). Meski namanya *Clay* (tanah liat), namun yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini menggunakan *palsticne* yang ditemukan pada tahun 1897. Karakter-karakter pada animasi *clay* dibuat dengan menggunakan rangka yang khusus untuk kerangka tubuhnya.

**II.5 Karakter**

Terdapat sembilan aspek penting yang menjadikan film sempurna, yaitu komunikasi, waktu, struktur, kredibilitas karakter, realisme, *storytelling*, ruang, karakter dan suara/musik (Pikkov dalam Ekawardhani dan Rochmawati, 2015, h.7). Berdasarkan sembilan aspek tadi, yang menjadikan film sempurna adalah aspek karakter dan kredibilitas karakter. Kredibilitas karakter mempunyai arti kemampuan karakter dalam menimbulkan kepercayaan. Karakter mempengaruhi keberhasilan dari suatu film. Penonton secara tidak langsung telah menerima komunikasi dari suatu karakter.

Karakter bahasa lain dari tokoh dalam film animasi yaitu perwujudan visual tokoh dalam cerita (Ekawardhani dan Rochmawati, 2015). Tokoh diartikan sebagai orang-orang yang ditampilkan dalam sebuah cerita naratif atau drama, yang oleh pembaca ditampilkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam perbuatan (Abrams dalam Nurgiyantoro, 1995, h.85).

Subandi mengatakan (1978, h.12), karakterisasi merupakan pola pelukisan *image* seseorang yang dapat dipandang dari segi fisik, psikis dan sosiologi. Segi fisik menggambarkan wajah, raut wajah, rambut, bibir, hidung, bentuk kepala, warna kulit dan lain-lain. Segi psikis berupa pemikikiran, perasaan dan kemauannya dengan melalui ini penonton bisa mengetahui watak tokoh. Segi sosiologis yaitu watak tokoh dapat dilihat dari bagaimana ia berinteraksi dengan

lingkungannya. Satoto (1993, h.45), aspek-aspek itu akan saling berhubungan dalam upaya membentuk dan membangun permasalahan dan konflik.

Dalam film animasi merujuk pada realita keberadaan manusia, karakter adalah representasi makhluk yang dibuat hidup dan berjenis kelamin. Visualisasi karakter dalam film animasi mengalami penyederhanaan yang ditujukan agar visualisasi karakter ini dapat memenuhi aspek-aspek pada model perwatakan yaitu, tingkah laku, ekspresi dan motivasi. Visualisasi karakter menumbuhkan emosi dalam gambar-gambar yang digerakkan itu. Karakter membangun interaksi dengan penontonnya dijelaskan sebagai pertunangan, identifikasi, simpati dan empati (Leslie dalam Ekawardhani dan Rochmawati, 2015, h.9).

Di tahun 1930-an, *Walt Disney Studio* mengembangkan prinsip-prnsip dasar animasi tradisional. Prinsip-prinsip tersebut telah dikembangkan untuk membuat animasi, terutama karakter animasi, yang lebih realistis dan menghibur. Prinsip-prinsip ini juga diterapkan pada animasi tiga dimensi.

Adapun kedua belas prinsip tersebut antara lain:

1. Pose dan gerakan antara (*Pose-To-Pose Action and Inbetween*)
2. Pengaturan waktu (*Timing*)
3. Gerakan sekunder (*Secondary Action*)
4. Akselerasi gerak (*Ease In and Out*)
5. Antisipasi (*Anticipation*)
6. Gerakan penutup dan perbedaan waktu gerak (*Follow Through and Overlapping Action*)
7. Gerak melengkung (*Arcs*)
8. Dramatisasi gerakan (*Exaggeration*)
9. Elastisitas (*Squash and Stretch*)
10. Penempatan di bidang gambar (*Staging*)
11. Daya tarik karakter (*Appeal*)
12. Penjiwaan peran (*Personality*)

Dalam jurnal penelitian yang berjudul Prinsip Antropomorfisme dan Personifikasi dalam Karakter Film Animasi Kartun Anak (Ekawardhani dan Rochmawati, 2015, h.16) menyatakan, pada dua belas aspek ini mempunyai keterkaitan dengan perwatakan dan estetika, yaitu daya tarik karakter (*Appeal*) dan penjiwaan peran (*Personality*). Dapat diketahui bahwa prinsip penciptaan desain karakter pada film animasi mengacu pada aspek-aspek sebagai berikut:

a. Penyederhanaan objek
b. Ekspresi
c. Tingkah laku
d. Motivasi
e. Simpati dan empati
f. Daya tarik karakter
g. Penjiwaan peran (*Personality)*

### II.6 Gestur

Bahasa tubuh adalah gerakan tubuh yang merupakan perilaku nonverbal disampaikan mlalui simbol komunikasi kepada orang lain (Liliweri, 1994). Melalui bahasa tubuh, seseorang bisa mempelajari emosi, kemauan, dan perasaan orang lain melalui pesan-pesan visual. Pesan nonverbal yang menggunakan gerakan tubuh terdiri dari tiga komponen utama (Rakhmat dalam Ramdhani, 2015, h.6-7):

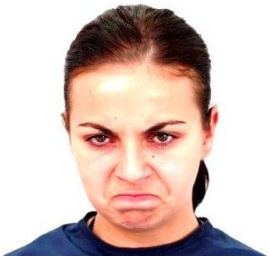
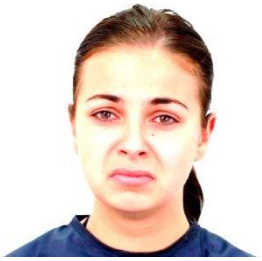
1. Fasial. Wajah menyampaikan pesan tertentu seperti marah, sedih, muak, takut dan sebagainya.
2. Gestural. Pesan ini berkaitan dengan gerakan-gerakan anggota tubuh yang ternyata dapat mengkomunikasikan berbagai makna.
3. Postural. Postur adalah tubuh, jadi pesan ini berkaian dengan anggota tubuh.

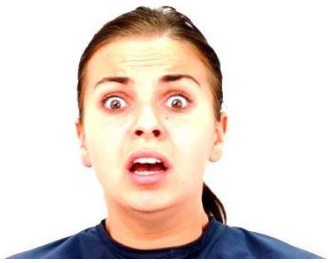
### II.6.1 Ekspresi Wajah

Bahasa tubuh yang paling banyak memberi informasi adalah ekspresi wajah. Dalam ilmu psikologi, ada dua jenis ekspresi yang ditunjukkan wajah, yaitu makro dan mikro. Ekspresi makro adalah mimik wajah yang mudah diamati dan

dibedakannya. Sedangkan mikro ekspresi mikro adalah ekspresi yang tidak disadari dan terjadi dalam waktu singkat (Ramdani, 2015, h.27).

Tabel II.3 Ekspresi

| | |
|---|---|
| 1. Senang/ bahagia<br>Ekspresi singkat yang menunjukkan seseorang sedang senang atau bahagia biasanya ditunjukkan dengan senyuman. Terlitat dari otot pipi bergerak naik dan kedua sisi bibir membentuk senyuman. | <br>Gambar II.2 Ekspresi senang<br>Sumber: http://mario-bross.com/female-facial-expressions |
| 2. Marah/jengkel<br>Ekspresi ini muncul karena ketidaknyamanan atau timbul ketidaksesuaian antara apa yang diharapkan dengan kenyataan. Terlihat dari sisi alis bagian dalam menyatu condong kebawah, bibir yang menyempit, dan pandangan mata menajam. | <br>Gambar II.3 Ekspresi marah<br>Sumber: http://mario-bross.com/female-facial-expressions |
| 3. Sedih<br>Kesedihan muncul dari kekecewaan atau kehilangan atas sesuatu. Terlihat dari mata yang kehilangan fokus, bibir tertari kebawah, dan kelopak mata terkulai. | <br>Gambar II.4 Ekspresi sedih<br>Sumber: http://mario-bross.com/female-facial-expressions |

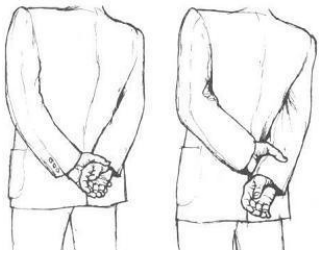
| | |
|---|---|
| 4. Takut<br>Takut biasanya muncul karena ketidak mampuan mengatasi sesuatu hal. Juga ketika berada pada suasana yang dianggap seram. Ekspresi takut ditunjukkan dengan kedua alis yang naik secara bersamaan, bibir terbuka membentuk horizontal, dan kelopak mata menegang. | <br>Gambar II.5 Ekspresi takut<br>Sumber: http://mario-bross.com/female-facial-expressions |
| 5. Muak<br>Timbul karena melihat sesuatu yang tidak pada tempatnya atau mendengar apa yang tidak layak didengar. | <br>Gambar II.6 Ekspresi muak<br>Sumber: http://mario-bross.com/female-facial-expressions |
| 6. Kaget/terkejut<br>Ditunjukkan dengan alis ata naik, mata terbuka lebar, dan mulut terbuka secara refleks. | <br>Gambar II.7 Ekspresi kaget<br>Sumber: http://mario-bross.com/female-facial-expressions |
| 7. Menganggap remeh<br>Terlihat dengan gerakkan menaikkan salah satu sudut bibir. | <br>Gambar II.8 Ekspresi menganggap remeh<br>Sumber: http://www.infobarrel.com/Womens_Expressions_The_Unexplored_and_The_Unexplained_ |

Sumber : Ramdani (2015)

### II.6.2 Gerakan Tubuh

Selain ekspresi, gerakan-gerakan tubuh lain juga memiliki makna tersendiri (Ramdani, 2015, h.69).

Tabel II.4 Gerakan Tubuh

| | |
|---|---|
| 1. Mengepalkan tangan.<br>Gerakan tangan ini mengisyaratkan bahwa seorang sedang mencoba menahan sikap atau amarah. Ini bisa dikarenakan kegelisahan, putus asa atau frustasi. | <br>Gambar II.9 Gerakan mengepalkan tangan<br>Sumber: http://www.indiabix.com/body-language/hand-and-arm-gestures/ |
| 2. Kedua tangan menempel di mulut.<br>Gerakan tubuh ini merupakan tanda kaget, kagum, juga terkejut dengan suatu hal. Orang yang menempelkan tangan di sekitar mulut juga bisa dimaknai sebagai menahan diri untuk menerima atau tidak sepakat dengan pendapat orang lain. | <br>Gambar II.10 Gerakan kedua tangan menempel di mulut<br>Sumber: http://www.thinkstockphotos.co.uk/image/stock-photo-no-more-gossiping/492298675 |
| 3. Mencengkram tangan.<br>Kondisi ini merupakan bentuk penyesuian diri terhadap perasaan gelisah. | <br>Gambar II.11 Gerakan mencengkram tangan<br>Sumber: http://www.indiabix.com/body-language/hand-and-arm-gestures/ |

| | |
|---|---|
| 4. Memegang lengan.<br>Hal ini menandakan bahwa orang sedang menyesuaikan diri dengan kondisi saat itu. Lebih tepatnya, menyesuaikan emosi. | <br>Gambar II.12 Gerakan memegang lengan<br>Sumber: http://www.indiabix.com/body-language/arm-barriers-gestures/ |
| 5. Melipat dan menyilangkan lengan.<br>Ada beberapa pesan yang bisa ditangkap dari bahasa tubuh ini. Petrama, wujud dari kepercayaan diri. Kedua, merasa tak nyaman terhadap suatu interaksi. Hal ini merupakan wujud dari perlindungan dan proteksi diri, cenderung tertutup terhadap aktivitas komunikasi. Ketiga, ketidak sepakatan atas suatu keputusan. | <br>Gambar II.13 Gerakan melipat dan menyilangkan lengan<br>Sumber: http://www.indiabix.com/body-language/arm-barriers-gestures/ |
| 6. Mengangkat bahu.<br>Menandakan ketidaktahuan dengan topik pembicaraan. Selain itu, mengandung arti tidak ingin terlibat dalam aktivitas yang telah direncanakan, dan memilih untuk menghindari serta menolak ajakan yang diajukkan. | <br>Gambar II.14 Gerakan mengangkat bahu<br>Sumber: http://www.indiabix.com/body-language/basic-understanding/ |

| | |
|---|---|
| a. Berdiri sambil bertolak pinggang<br>Bermakna kesiapan untuk bertindak. Selain itu, bisa bermakna agresivitas dan cenderung ingin mendominasi percakapan. | <br>Gambar II.15 Gerakan berdiri sambil bertolak pinggang<br>Sumber: http://www.indiabix.com/body-language/popular-gestures-and-actions/ |

Sumber : Ramdani (2015)

### II.6.3 Sentuhan

Pada dasarnya, sentuhan adalah bahasa tubuh yang subjektif. Ada lima kategori sentuhan yang merupakan suatu rentang dari yang sangat impersonal hinga sangat personal. Kategori-kategori tersebut adalah sebagai berikut (Ramdani, 2015, h.118):

1. Sentuhan Fungsional (Profesional)

   Sentuhan lebih berorientasi kepada pemberian jasa hingga bisnis. Contohnya, seorang dokter melakukan pemeriksaan kepada pasiennya.
2. Sentuhan Sosial (Kesopanan)

   Sentuhan ini bersifat membangun atau memperteguh harapan, aturan, serta praktik sosial yang berlaku di lingkungan sekitar. Contohnya, berjabat tangan sebagai bentuk penghormatan.
3. Sentuhan Persahabatan (Kehangatan)

   Sentuhan kehangatan meliputi setiap sentuhan yang menandakan hubungan erat atau akrab. Contohnya, kaka beradik yang begandengan tangan saat berjalan.
4. Sentuhan Cinta (Keintiman)

   Sentuhan ini mengandung ketertarikan emosional. Contonya, mencium tangan orang tua, memeluk istri.
5. Rangsangan seksual

   Sentuhan ini erat kaitannya dengan sentuhan keintiman. Motifnya mengarah kepada pemenuhan hasrat biologis.

### II.6.4 Ruang Interaksi

Edward T.Hall (dalan Ramdani, 2015) mengelompokkan ruang komunikasi kedalam empat zona spesial dalam interaksi sosial, diantaranya:

- Zona intim (15-46 cm)

Wilayah ini merupakan tempat untuk orang terdekat. Biasanya merupakan anggota keluarga atau kerabat dekat. Karena memungkinkan kedekatan secara fisik, tetapi tidak terasa keberatan akan terjadinya sentuhan.

- Zona personal (46 cm-2 m)

Wilayah ini cenderung ditempati oleh sahabat atau kawan-kawan akrab. Orang diizinkan untuk memasukinya.

- Zona sosial (2-6 m)

Wilayah ini digunakan dalam kegiatan sosial sehari-hari. Seperti saat bekerja atau bersekolah.

- Zona publik (lebih dari 6 m)

Wilayah ini mencerminkan jarak antara orang-orang yang baru saja atau bahkan tidak dikenal. Misalnya, komunikasi terjadi antara penceramah dan jamaah pendengarnya.

## II.7 Moral

Moral dalam bahasa Latin *Mos* artinya kebiasaan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007, h.754) moral diartikan sebagai ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan sikap, kewajiban, dan sebagainya; akhlak, budi pekerti; susila. Menurut Bertens (2001, h.7) Moral adalah nilai-nilai yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya. Dan menurut Kaelan (2008, h.93) moral merupakan ajaran-ajaran ataupun patokan-patokan, kumpulan peraturan baik lisan maupun tertulis tentang bagaimana manusia harus hidup dan bertindak agar menjadi manusia yang baik.

### II.7.1 Jenis dan Wujud Moral

Menurut Nurgiantoro (dalam Wicaksono, 2014, h.272) secara garis besar jenis ajaran moral dapat dibedakan menjadi tiga macam:

1. Hubungan manusia dengan diri sendiri.

2. Hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkup sosial.
3. Hubungan manusia dengan Tuhannya.

### II.7.2 Pesan Moral dalam Film

Pada dasarnya, studi media massa mencakup pencarian pesan dan makna-makna dalam materinya. Pesan menurut Onong Effendy (1989, h.224), suatu komponen dalam proses komunikasi berupa paduan dari pikiran dan perasaan seseorang dengan menggunakan lambang, bahasa/lambang-lambang lainnya disampaikan kepada orang lain.

Pesan moral dalam film sama halnya dengan pesan moral dalam karya sastra. Nilai moral dalam sastra biasanya mencerminkan pandangan hidup pengarang yang bersangkutan, pandangannya tentantang nilai-nilai kebenaran dan hal itulah yang ingin disampaikan kepada pembaca (Wicaksono, 2014, h.269).

Moral dalam sastra hampir selalu dalam pengertian baik. Dengan demikian, jika sebuah cerita ditampilkan sikap dan tingkah laku tokoh yang terpuji baik mere berlaku sebagai antagonis atau protagonis. Dalam fiksi mengandung penerapan moral dalam sikap dan tingkah laku para tokoh sesuai dengan pandangannya tentang moral. Melalui cerita, sikap, tingkah laku tokoh-tokoh itulah diharapkan pembaca mengambil hikmah dan pesan-pesan moral yang disampaikan dan diamanatkan (Wicaksono, 2014, h.272)

## II.9 Pesaingan Adik dan Kakak (*Sibling Rivalry*)

*Sibling rivalry* adalah konflik atau perselisihan yang terjadi pada anak atau perselisihan antara kakak adik (Kozier, 2011). Menurut Keyla (2011), persaingan saudara kandung adalah kecemburuan, kompetisi, dan berkelahi antara saudara.

*Sibling rivalry* ini dapat terjadi bila masing-masing anak berusaha untuk lebih unggul satu dengan yang lain. Selain itu peranan orangtua juga sangat penting dan menentukan akan terjadinya *sibling rivalry* ini dalam keluarganya. Salah satunya adalah karena salah satu anak merasa terancam dengan terbaginya perhatian pada

anak yang lain, karena mereka masih sangat bergantung pada cinta dan kasih sayang orangtuanya. Pembagian perhatian yang tidak adil juga dapat menyebabkan *sibling rivalry*, karena salah satu anak cemburu dan merasa tersisih oleh saudara kandungnya. Sementara penyebab lainnya berasal dari diri anak itu sendiri, yaitu saat salah seorang anak menyadari kekurangannya dari saudara kandungnya.

Kondisi yang mempengaruhi hubungan antar-saudara kandung (Hurlock dalam Lestari, 2011):

- Sikap orang tua

Sikap orang tua terhadap anak dipengaruhi oleh sejauh mana anak mendekati keinginan dan harapan orang tua. Bila terdapat rasa persaingan dan permusuhan, sikap orang tua terhadap semua anak kurang menguntungkan dibandingkan bila mereka satu sama lain bergaul cukup baik.

- Urutan dalam posisi

Anak diberi peran menurut urutan kelahiran dan mereka diharapkan memerankan peran tersebut.

- Jenis Kelamin Saudara Kandung

Reaksi antara anak laki-laki dan perempuan berbeda terhadap saudara perempuan dan laki-lakinya. Seorang kakak perempuan kemungkinan lebih cerewet dan suka mengatur terhadap adik perempuannya daripada adik lakinya. Anak laki-laki lebih banyak berkelahi dengan kakak laki-laki daripada dengan kakak perempuannya. Konflik-konflik terjadi tidak ada habis-habisnya antara kakak laki-laki dan kakak perempuan. Hal ini sering dapat mempunyai pengaruh yang sangat buruk pada hubungan keluarga, terutama bila orang tua turut campur dan berusaha mengakhiri perperangan antar jenis tersebut. Orangtua kemudian dituduh pilih kasih, suatu tuduhan yang lebih merusak hubungan keluarga.

- Perbedaan Usia

Orang tua cenderung mengharapkan anak yang lebih tua menjadi model yang baik dan mengecamnya bila ia gagal melakukan itu. Sebaliknya, anak yang lebih muda, diharapkan meniru anak yang lebih tua dan mematuhinya. Harapan orang tua ini ikut memperburuk hubungan antar saudara kandung.

- Jumlah Saudara

Jumlah saudara yang kecil cenderung menghasilkan hubungan yang lebih banyak perselisihan daripada jumlah saudara yang besar.

- Jenis Disiplin

Pada sistem demokratis, anak belajar mengapa mereka harus memberi dan menerima atas dasar kerja sama sedangkan pada sistem otoriter, mereka dipaksa melakukannya dan hal ini menimbulkan rasa benci.

- Pengaruh Orang Luar

Orang lain baik anggota keluarga maupun teman orang tua atau guru dapat menimbulkan ataumemperhebat ketegangan yang telah ada antara saudara kandung dengan membandingkan anak yang satu dengan yang lain.

### II.8 Semiotika

Dalam sistem semiotika komunikasi visual melekat fungsi 'komunikasi', yaitu fungsi tanda dalam menyampaikan pesan dari sebuah pengirim pesan kepada penerima yang dimediasi oleh media tertentu. Meskipun fungsi utamanya adalah komunikasi, tetapi bentuk-bentuk komunikasi visual juga mempunyai fungsi signifikasi yaitu fungsi dalam menyampaikan sebuah konsep, isi, atau makna. Fungsi signifikasi adalah fungsi dimana penanda (*signifier*) yang bersifat konkret dimuati dengan konsep-konsep abstrak, atau makna, yang secara umum disebut petanda (*signified*). Efektivitas pesan menjadi tujuan utama dari desain komunikasi visual (Tinarbuko, 2013).

Makna sebuah tanda dapat berlaku secara pribadi, sosial, atau bergantung pada konteks tertentu. Tanda tidak dapat mengungkapkan sesuatu, tanda hanya berfungsi menunjukan, sang penafsirlah yang memaknai berdasarkan pengalamannya masing-masing.

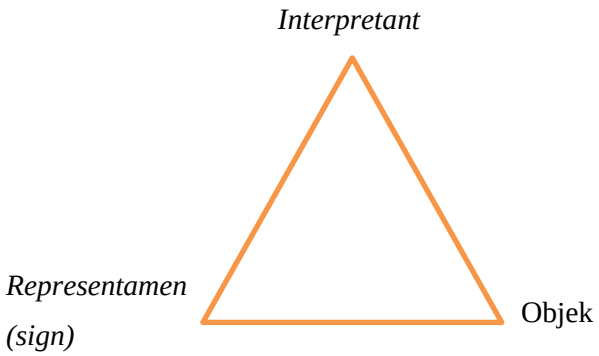
#### II.8.1 Semiotika Charles Sanders Pierce

Bagi Pierce yang ahli filsafat dan logika, penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda. Artinya, manusia hanya dapat bernalar lewat tanda. Dalam

pemikirannya, logika sama dengan semiotika dan semiotika dapat ditetapkan pada segala macam tanda (Berger, 2000, h.4).

Model semiotika Pierce dikenal dengan model triadik atau sering disebut juga model segitiga makna. Tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitasnya. Tanda menunjuk pada seseorang, yakni menciptakan dibenak orang tersebut suatu tanda yang setara, atau suatu tanda yang lebih berkembang, tanda yang diciptakannya dinamakan *interpretant* dari tanda pertama, tanda itu menunjukkan sesuatu, yakni objeknya" (Fiske, 2007, h.63).

Peirce mengeluarkan metode segitiga makna yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni *Representamen* (*sign*), *Object*, dan *Interpretant*.




Gambar II.16 Model segitiga makna Pierce
Sumber: Vera (2014)

- *Representamen*, bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda. *Representamen* diistilahkan juga menjadi *sign*.
- Objek, sesuatu yang merujuk pada tanda. Sesuatu yang diwakili oleh *representamen* yang berkaitan dengan acuan.
- *Interpretant*, lebih merujuk pada makna tanda.

Berdasarkan keberadaan tanda Pierce mengklasifikasikan tanda menjadi kepertamaan (*firstness*), yaitu keberadaan seperti apa adanya tanpa harus menunjuk ke sesuatu yang lain. Kemudian keduaan (*secondness*), yaitu relasi

gejala itu dengan dunia di luarnya dirinya yang hadir dalam ruang dan waktu dalam ruang dan waktu. Ketigaan (*thirdness*), yaitu menggambarkan bagaimana gejala direpresentasi, dimedia, dikomunikasikan, dan ditandai (Zoest, 1993, h.9-10).

Tabel II.5 Trikotomi tanda Pierce

| | *Representamen* | Objek | *Interpretant* |
|---|---|---|---|
| 1 | *Qualisign*<br>Tanda yang menjadi tanda berdasarkan sifatnya. Misalnya merah menandakan cinta, bahaya atau larangan. | Ikon<br>Tanda yang menyerupai benda yang diwakilinya atau suatu tanda yang menggunakan kesamaan atau ciri-ciri yang sama dengan apa yang dimaksudkannya. | *Rhema*<br>Tanda yang memungkinkan penafsir menafsirkannya dalam beberapa pilihan. Maksudnya makna tanda tersebut masih bisa dikembangkan. |
| 2 | *Sinsign*<br>Tanda yang menjadi tanda berdasarkan bentuk dan rupa didalam kenyataanya. Misalnya jeritan menandakan kesakitan, ketakutan, senang. | Indek<br>Hubungan langsung tanda dan objek yang keduanya dihubungkan. | *Decisign*<br>Tanda yang mewakili objek dengan memperhatikan aktualnya. |
| 3 | *Legisign*<br>Tanda yang menjadi tanda berdasarkan suatu peraturan umum, suatu konvensi, suatu kode. Misalnya rambu lalu lintas menandakan hal- | Simbol<br>Tanda dimana hubungan tanda dan denotasinya ditentukan oleh suatu kesepakatan bersama (konvensi). | *Argument*<br>Tanda yang langsung memberikan alasan tentang sesuatu. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | hal yang boleh dan tidak dilakukan manusia. | | |

Sumber: Vera (2014)