

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perundungan

Perundungan merupakan peristiwa negatif yang mengandung unsur kesengajaan yang didasari dengan kekerasan untuk menyakiti atau mengintimidasi orang yang lebih lemah darinya dengan cara melakukan lebih dari satu kali oleh pelaku terhadap korban, peristiwa ini terjadi biasanya dengan cara memaksa korban untuk melakukan kemauan dari pelaku (Rigby, 2002).

(Coloroso, 2007) Perundungan adalah tindak kekerasan yang dilakukan oleh golongan yang lebih bertenaga terhadap pihak yang tidak berdaya. Tindak penindasan seperti ini dapat disebabkan oleh sekumpulan orang atau anggota kelompok yang menekan mental ke korban hingga menyebabkan trauma yang tinggi dan menyebabkan fisik menjadi tidak berdaya. Menurut Smith dan Thompson (Yusuf & Fahrudin, 2012), perundungan memiliki arti sebuah reaksi negatif yang mengakibatkan perilaku perundungan ini pelaku sengaja menyerang korban secara brutal.

Berdasarkan teori perundungan yang ditulis, perundungan dapat diartikan sebagai salah satu bentuk perilaku agresif yang melakukan penyerangan terhadap korban secara berulang – ulang, dan memiliki tujuan untuk menindas seseorang yang lebih lemah dan lebih rendah sebagai korban, tidak ada kepeduliannya dengan kondisi korban secara sadar dan sengaja.

2.1.1. Faktor Penyebab Terjadinya Perundungan

Dalam penelitian (Yusuf & Fahrudin, 2012) mengungkapkan bahwa terdapat menjadi dua kubu seorang yang terlibat secara langsung dalam peristiwa perundungan, yaitu perundungan terhadap korban dari pelaku, kedua kubu ini merupakan menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi peristiwa perundungan.

2.1.2 Korban Perundungan

Korban perundungan yaitu orang yang telah menjadi target seperti anak yang memiliki ciri – ciri tingkah laku sensitif, pendiam, lemah, dan tidak ada pembalasan semisal diserang atau diganggu oleh pelaku, karena memiliki tingkat kepercayaan diri dan harga diri yang rendah.

2.1.3. Penanganan Perundungan

Membuat sebuah program anti perundungan di dunia pendidikan, yang dimana guru adalah sebagai fasilitator peran penting untuk murid yang memiliki tujuan untuk berdiskusi kepada siswa untuk segera melaporkan dan menindak lanjut laporan korban perundungan atau kekerasan yang berada di sekolah.

2.2 Aturan Hukum Bagi Pelaku Perundungan

Tindak kriminal perundungan di Indonesia dapat dijerat secara hukum yang sudah ada didalam Undang – Undang, kasus perundungan bagi pelaku menurut Undang – Undang Pasal 80 ayat 1, dan Pasal 76C UU 35 tahun 2014 yang menyatakan kepada setiap manusia dilarang menempatkan, membiarkan, melakukan, menyuruh, atau turut serta dalam melakukan tindak kekerasan kepada anak, jika melanggar aturan sebagaimana yang tertulis dalam pasal 76C, maka akan dipenjarakan selama 3 tahun atau dikenakan sanksi bernilai tujuh puluh dua juta rupiah.

2.3 Konsep Dasar Animasi Dua Dimensi

Animasi adalah rangkaian sebuah rangkaian gambar dengan pembuatan melalui kertas satu – persatu bagian atau disebut dengan *frame by frame*, dapat diartikan satu lembar kertas yaitu satu *frame*, jika ditampilkan secara terus menerus akan membuahkan hasil pergerakan setiap lipatan yaitu *frame* (Purnaiswi & Kurniawan, 2013). Pergerakan animasi terdiri dari hitungan detik yang bisa dibuat gambar lebih *smooth*, hal ini dibuat dalam 1 detik menggunakan 12 gambar. Media animasi dapat memberikan pernyataan yang rumit dan kompleks, hal ini tidak dapat dijelaskan hanya dengan kata – kata dan gambar (Afiyuddin, 2014)

2.3.1 Prinsip Animasi

Menurut (Jhonston, 1982), dua belas prinsip animasi yang sudah ditemukan oleh seorang animator Disney dalam buku *The Illusion of Life*. Berikut dua belas prinsip dasar animasi :

1. *Squash and stretch*

Prinsip ini akan memiliki kesan gambar yang lebih fleksibel atau lentur tetapi tergantung dari berat objek dan volumenya sendiri.

2. *Anticipation*

Prinsip ini akan mengantarkan pada gerakan utama yang sudah sedia untuk diterima penonton yaitu gerakan ancang – ancang sebelum terjadinya aksi

3. *Staging*

Prinsip yang memiliki kelayakan saat digunakan dalam perfilman dan pertunjukan di panggung, memiliki tujuan yang menarik perhatian penonton , serta menjelaskan tentang adegan apa yang telah terjadi.

4. *Straigh Ahead Action and Pose to Pose*

Dapat diartikan sebuah gambar lembar awal hingga dengan lembar akhir menunjukkan di satu bentuk gerakan yang sangat nyata maksud serta tujuannya. Sedangkan pose to pose artinya rangkaian animasi yg sudah direncanakan secara matang menggunakan beberapa key drawing sehingga perubahan volume, berukuran, serta proporsi akan lebih bersiklus dengan baik.

5. *Follow Through and Overlapping Action*

Prinsip ini merancang gerakan animasi yang terasa natural. *Follow Through* dilakukan dengan cara sebagian berasal dari tubuh yang masih bergerak pada waktu karakter berhenti.

6. *Slow In and Slow Out*

Pergerakan gestur insan tidak ada yang linear atau rata. pada setiap gerakan hampir terdapat pergerakan cepat juga lambat pada waktu berhenti.

7. *Arcs*

Hampir dari semua gerakan makhluk hidup manusia maupun hewan pasti menggunakan pola *arcs* atau disebut dengan lengkungan, kecuali pada alat mekanik dan *robotics*. *Arcs* memiliki kesan yang sangat alami sehingga menimbulkan animasi gerakan pendulum.

8. *Secondary Action*

Gerakan ini akan menambah dan memperbanyak gerakan utama, yaitu penambah gerakan yang memiliki fungsi memperkuat dan memperjelas sehingga menambah kesan dimensi, dan menambah kesan supaya terlihat lebih hidup.

9. *Timing*

Timing atau memperhitungkan jangkauan waktu, hal ini tergantung dari banyaknya jumlah lembaran gambar akan semakin lambat, dan sedikit *frame* yang akan membuat animasi terlihat lebih cepat.

10. *Exaggeration*

Supaya penonton mengetahui aksi yang telah terjadi, maka terlihat jelas sebuah gerakan bagaikan menghela nafas, memainkan sebuah aktualisasi diri serta akan terlihat lebih jelas jika animasinya di lebih-lebihkan.

11. *Solid Drawing*

Meskipun pada pembelajaran awal animasi, masih menggunakan dua dimensi, namun kita sudah harus punya bayangan untuk membentuk karakter dalam ruangan tiga dimensi. Pada saat membuat gambar karakter diusahakan tidak tampak gepeng, akan tetapi memiliki dimensi setiap sudutnya.

12. *Appeal*

Yang dimaksud dengan *Appeal* adalah sebagai karisma yang ada pada karakter, dapat diartikan harus mempunyai jiwa seseorang yang terpancar hanya dengan melihat sebuah gambar karakter desainnya. Setiap karakter antagonis maupun protagonis harus memiliki *Appeal*.

2.3.2 Jenis Animasi

Menurut (Munir, 2013), Animasi saat ini sudah berbagai macam jenis, yaitu:

1. Animasi 2 Dimensi

Dikenalnya Animasi 2 dimensi memiliki julukan yaitu *flat animation*. Perkembangan animasi sudah banyak perubahan dari dibuatnya film – film animasi seperti Cartoon yang dapat di artikan yaitu gambar lucu.

2. Animasi 3 Dinensi

Animasi 3 Dimensi merupakan sebuah peningkatan dari animasi 2 dimensi, dibuatkan jenis animasi 3 dimensi ini supaya lebih terlihat nyata, dan bisa terlihat dari berbagai macam sudut pandang.

3. *Stop Motion Animation*

Tehnik ini diciptakan oleh Struat Blakton sejak tahun 1906, yang dibuat dengan tanah liat hingga menghasilkan sebuah animasi, menggerakkan stop motion animation ini menggunakan tehnik yang sudah tersusun dengan rangka selanjutnya difoto setiap pergerakan dan digabungkan menjadi sebuah film.

4. Animasi Jepang

Jenis animasi ini sudah terkenal diberbagai kalangan dan disebut dengan Anime yang memiliki karakter berbeda dari animasi yang dibuat oleh eropa. Animasi ini dibuat menggunakan tangan dengan dukungan alat komputer.

2.4 Proses Produksi Animasi Dua Dimensi

2.4.1 *Storyboard*

Storyboard merupakan langkah awal untuk penyusunan bagian disebuah cerita dan dapat mempertegas animasi melalui sketsa. Menurut (Sonjaya, 2016), terdapat berbagai hal yang harus diperhatikan pada *storyboard*, seperti *scene* dan *frame*, warna, penempatan, teks, font, durasi, dan keterangan cerita. *Storyboard* juga memiliki fungsi, tujuan, dan manfaatnya sendiri.

1. Fungsi *Storyboard*

Fungsi dari *storyboard* sebagai alat untuk memberikan ide atau gagasan kepada orang lain dalam bentuk gambar. *Storyboard* berfungsi untuk memberikan penjelasan mengenai jalan cerita melalui gambaran besar,

bermula dari awal cerita, tengah cerita, hingga akhir dari cerita. Selain itu *storyboard* sebagai peran penting untuk memberikan kemudahan dalam pembuatan sebuah dan memahami sebuah alur cerita pada sebuah film yang akan dibuat.

2. Tujuan *Storyboard*

Tujuan dari *storyboard* yaitu bertujuan untuk memberikan kemudahan dan mempercepat proses pembuatan film, baik film berdurasi Panjang maupun film berdurasi pendek. Tujuan lain juga agar memvisualkan idenya untuk dijadikan sebuah gambar dan membantu menjelaskan sebuah cerita serta membantu supaya rekan yang terlibat saat pembuatan film dapat memaksimalkan hasil.

3. Manfaat *Storyboard*

Manfaat dari *storyboard* kepada pembuatnya yaitu untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan, dan orang lain dapat mudah mengerti isi dari pesan yang akan disampaikan melalui cerita visual.

2.4.2 *Camera Angle*

Camera angle atau disebut sudut pengambilan gambar pada suatu objek memiliki fungsi untuk menambah kesan pada film animasi, dan dapat menyesuaikan tingkat tinggi kamera. Menurut (Eko, 2003), ada lima cara pengambilan gambar pada kamera untuk objek tertentu, yaitu sebagai berikut.

1. *Bird Eye View*

Pengambilan gambar dengan kamera berada diposisi atas sehingga dapat melihat objek dan lingkungan secara keseluruhan atau melihat susunan benda yang terlihat kecil dan berserakan dibawah.

2. *High Angel*

Pengambilan gambar dari atas objek, dan memiliki kesan dramatis yang dapat menimbulkan efek kerdil

3. *Eye Level*

Pengambilan gambar dengan kamera yang sejajar pada objek, akan menghasilkan sesuai pandangan mata manusia

4. *Low Angel*

Pengambilan gambar dari bawah objek, sehingga menimbulkan objek tersebut terlihat lebih besar, berkesan dramatis dan memiliki jiwa berwibawa, angkuh, dan kuat.

5. *Frog Eye*

Pengambilan gambar dari bawah yang sejajar pada kedudukan objek, biasanya kamera diletakan pada lantai atau alas, sehingga penonton akan terlihat mewakili mata katak.

2.4.3 Storytelling

Menurut (Echols, 1875), storytelling berdiri dari dua kata yang dapat diartikan, dari kata *story* sendiri yaitu cerita dan *telling* yaitu penceritaan. Dimana Storytelling dapat diartikan yaitu bercerita suatu kejadian fiksi maupun nonfiksi yang bertujuan untuk mengisi bagian cerita dari pembuatan film salah satunya film animasi documenter. Dimana sebuah isi dari film documenter dapat dikategorikan sebagai cerita fiksi.

2.4.4 Character

Menurut (Kertajaya, 2008), Karakter merupakan bagian dari sifat yang dimiliki oleh seseorang, dan akan terus menjiwai kepribadian seseorang, seperti halnya bersikap, berbuat, menimpal, dan berbicara. Didalam sebuah cerita pasti akan menemukan beberapa karakter, maka dari itu film animasi juga membutuhkannya agar bisa menjadi peran sebagai pelaku dalam sebuah film karena dapat menghidupkan jalan cerita. Karakter dalam sebuah cerita memiliki tiga diantaranya.

1. Protagonis

Protagonis adalah karakter yang memiliki sifat baik dan bersifat positif yang banyak disukai para audiens karena kebenarannya, biasanya karakter protagonis menjadi tokoh utama dan pusat perhatian penonton. Tokoh protagonis ini bersifat rendah hati, tidak sombong, penyabar, jujur, dan suka menolong.

2. Antagonis

Antagonis adalah karakter yang memiliki sifat buruk atau sifat negatif dan biasanya menjadi musuh dari tokoh protagonist. Tokoh antagonis disebut juga sebagai tokoh penantang cerita, dengan digambarkannya yang memiliki sifat pembohong, sombong, tidak bersahabat, dan suka membuat masalah.

3. Tritagonis

Tritagonis merupakan tokoh yang netral yang dimana jika ada tokoh antagonis dan tokoh protagonist berkelahi maka tritagonis bisa menjadi peleraian mereka berdua.

2.5 Penggunaan Warna dalam Animasi

Warna menjadi salah satu aspek pendukung keberhasilan dalam menghidupkan perasaan yang dapat menimbulkan efek emosional yang dapat menarik perhatian. Kita mampu menggunakan warna sebagai bentuk komunikasi untuk menceritakan cerita dalam suasana adegan sepenuhnya, berikut beberapa aspek warna yang digunakan juga dalam membuat film animasi. Menurut (Amidi, 2011), terdapat dua aspek yang diklaim mampu menyampaikan rasa emosional dari film tersebut, berupa warna dan juga musik.

2.5.1 *Color Script*

Berdasarkan tulisan (Blazer, 2016), *color script* merupakan ilustrasi luas visual berupa penggunaan warna berasal sebuah film yang ditata secara teratur. Eksperimental sangat diperlukan dalam tiap proses pewarnaannya, pembuat film mencoba membandingkan dan mencari warna yang senada dengan kumpulan kombinasi warna - warna lainnya sesuai dengan konsep film tersebut untuk membangun ritme dan emosi agar mendukung cerita yang diangkat.



Gambar 2. 1 Color script Film *The Incredibles*.

(Amidi, 2011)

2.5.2 Komponen Warna

Berdasarkan (Bleicher, 2012), aspek dalam komponen warna yang perlu diperhatikan seniman pada saat menerapkan warna terdapat 3 bagian, yaitu *hue*, *saturation* dan *value*.

1. *Hue*

Hue adalah istilah lain dari warna, dipergunakan untuk pembandingan satu warna dengan lainnya. Level tingginya *hue* mencakup merah, kuning, oranye, biru, dan hijau serta ungu yang dianggap kromatik. Sedangkan hitam, putih dan abu abu merupakan level terendahnya *hue*, yang diklaim dengan nama akromatik. (Eiseman, 2017).

2. *Saturation*

Saturation ialah tingkatan kekuatan dari *hue*. Semakin besar saturasinya maka akan menampilkan warna aslinya, dan sebaliknya. (Eiseman, 2017).

3. *Value*

Value ialah gelap dan terangnya warna sesuai kuantitas cahaya. syarat *high value* terjadi ketika pemantulan cahaya tanpa penambahan apapun. lalu keadaan *shade* atau *low value* terjadi ketika pemantulan dibubuhi hitam. Terjadinya percampuran terang serta gelap yang berasal dari *hue* diklaim menjadi *medium value*. pada perencanaan, *value* serta *saturation* sebagai faktor yang krusial. (Eiseman, 2017).

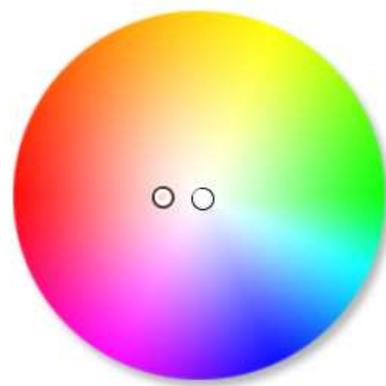
2.5.3 Color Harmony

Berdasarkan (Holtzschue, 2017), *Color harmony* merupakan keadaan dua warna atau lebih dapat di aplikasikan bersamaan yang kemudian membentuk kesatuan. Agar terciptanya *color harmony*, kumpulan warna tersebut terpilih dan di kelompokkan. Pengelompokan kumpulan warna itu wajib mempertimbangkan hubungannya sebagai akibatnya tampak alami serta menyiratkan estetika. Holtzschue pun mengungkapkan bahwa *color harmony* artinya sebagai bentuk kategori yang berasal dari efek warna.

Menurut (Stone, Morioka, & Adams, 2006), terdapat enam aspek konsep dasar hubungan variasi warna yang tercipta sebuah kombinasi kombinasi warna yang disebut colour wheels yang dapat dijadikan acuan,

1. Monochromatic

Monokromatik melibatkan satu warna primer yang akan dipergunakan buat membantu membangun variasi warna lainnya. Variasi itu tercipta sebab permainan *saturation* serta *value* yang berasal dari warna primer.



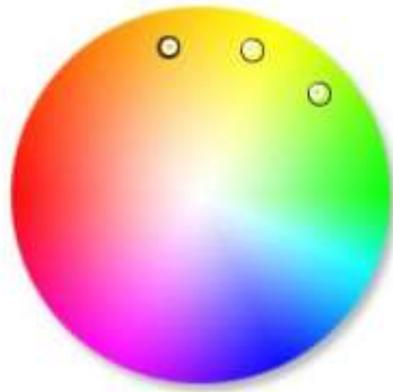
Gambar 2. 2 Color Wheels Monochromatic

(<https://www.sessions.edu/color-calculator>)

2. Analogus

Integrasi warna yang melibatkan dua atau lebih warna dengan jaraknya berdampingan, sehingga mudah tertangkap oleh mata. Penggunaan campuran warna ini terbilang aman pada harmoni, tetapi terkesan membatasi ruang motilitas warna sebab warna yang ditetapkan wajib

mempunyai gelombang sinar yang selaras. pada hal ini, cara kerjanya memakai permainan *value* dan *saturation* buat membentuk sedikit disparitas.

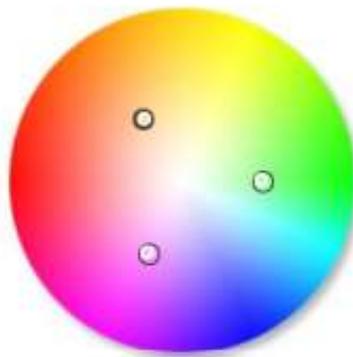


Gambar 2. 3 Color Wheels Monocromatic

(<https://www.sessions.edu/color-calculator>)

3. Triadic

Integrasi warna ini melibatkan tiga warna yang sama di *color wheels*. Integrasi ini menampilkan perbedaan nyata yang lembut. Cara kerjanya, saat warna pertama ialah warna utama, lalu kedua warna lainnya ialah warna sekunder serta warna tersier memiliki warna dasar yang sama.



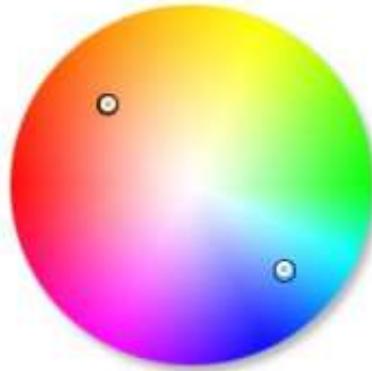
Gambar 2. 4 Color Wheels Triadic

(<https://www.sessions.edu/color-calculator>)

4. Complementary

Integrasi dua warna yang berdampingan namun saling melengkapi. kedua warna itu membangun kenetralan yang berdasar untuk konsep

kesempurnaan, sebab ada warna “hangat” serta “sejuk”. Cara kerjanya ialah menggunakan dan menaikkan kualitas satu warna serta menekan yang lain sampai pada akhirnya saat disandingkan akan tercipta perbedaan nyata.

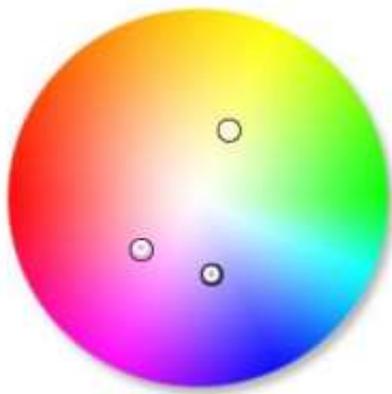


Gambar 2. 5 Color Wheels Complementary.

(<https://www.sessions.edu/color-calculator>)

5. *Split Complementary*

Integrasi ini melibatkan tiga warna, artinya satu warna berseberangan menggunakan dua warna lainnya, lalu kedua warna tadi mempunyai jeda yang berdekatan serta berada pada antara satu warna awal. akhirnya waktu digambarkan di atas *color wheels* dalam bentuk segitiga sama kaki.

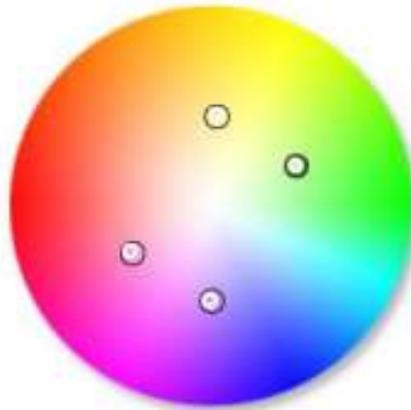


Gambar 2. 6 Color Wheels Split Complementary

(<https://www.sessions.edu/color-calculator>)

6. *Double Complementary*

Integrasi ini melibatkan 4 warna yakni 2 pasang integrasi *complementary*. Integrasi ini terbilang rumit serta mempunyai variasi tantangan bahkan bagi mata yang telah terlatih. tetapi bila berhasil, memiliki hasil yang luar biasa. Cara kerjanya ialah melibatkan banyak sekali taraf warna termasuk *mid tone* serta pastel.



Gambar 2. 7 Color Wheels Double Complementary

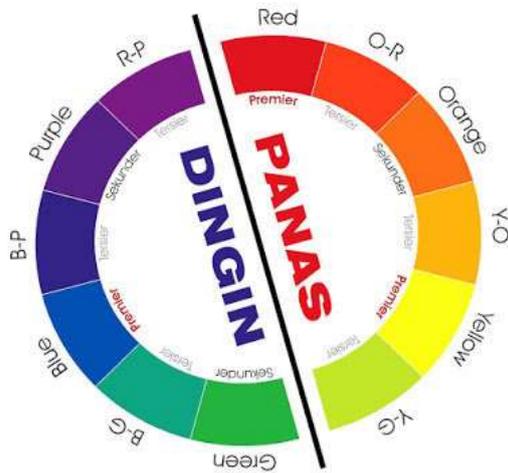
(<https://www.sessions.edu/color-calculator>)

2.5.4 Psikologi Warna

Menurut (Nyoman & Hendra, 2019), penggunaan warna pada bidang kegiatan *graphic design* mampu digunakan yang bertujuan untuk menarik atensi, mampu menghasilkan efek psikologis, dapat membangun rasa asosiasi, menciptakan retensi hingga dapat mempermudah penyampaian suatu pesan informasi tertentu. Namun, perlu diketahui juga bahwa perpaduan warna yang terlihat kontras sejatinya dengan mudah memberikan kesan penyampaian suatu pesan, ada pun sebaliknya bahwa warna yang terlihat begitu serupa bahkan terlihat begitu banyak maka dirasa akan mempersulit komunikasi dalam penyampaian pesan.

Karakteristik dari warna panas dan warna dingin dapat dibangun dari klasifikasi warna. Klasifikasi jenis warna panas merupakan warna dari merah, jingga, dan juga kuning. Warna tersebut mampu memberikan perasaan gairah, aktif, dan kuat. Tentu hal ini berbeda dengan citra dari warna biru dan hijau yang mampu

memberikan kesan yang tenang dan sunyi, artinya jika warna berikut semakin gelap mampu memberikan arti sedih hingga depresi. Menurut Kusrianto dalam (Nyoman & Hendra, 2019), Warna merupakan salah satu penyempurna gambar yang diklaim mampu mewakili perasaan jiwa pelukisnya dalam berkomunikasi. Bahkan, warna dirasa mampu menyentuh rasa kesadaran penglihatan yang pada akhirnya memberikan atensi sebuah rangsangan munculnya perasaan duka, marah, gembira, bahkan semangat. Dengan begitu, efek warna pada desain tergolong mampu memberikan stimulus rangsangan yang dapat mempengaruhi ketertarikan penonton atau tidak terhadap penyajian desain atau informasi yang terkandung di dalamnya.



Gambar 2. 8 Psikologi Warna.

(<https://www.dictio.id/t/apa-itu-warna-hangat-dan-dingin/74109>)