

## **BAB II**

### **KAJIAN SUMBER**

#### **II.1 Studi Litelatur**

Adapun studi literatur yang dikutip penulis sebagai berikut.

##### **II.1.1. Buku Robert Perangin-angin yang berjudul “Guru Patimpus Sembiring Pelawi Pendiri Kota Medan.**



Gambar II.1. Buku” Guru Patimpus Sembiring Pelawi Pendiri Kota Medan”

(Sumber: Robert Perangin-angin, M.Si 2016)

Dari deskripsi penulis buku ini mencoba menggambarkan beragam factor yang melatari keberadaan Suku Karo di Sumatera Utara, Suku dimana Guru Patimpus berasal. Suku Karo adalah salah satu suku terbesar di Sumatera Utara yang mendiami wilayah mulai dari pesisir Pantai Sumatera Timur Membentan

hingga ke Aceh tenggara. Nama Suku ini juga dijadikan sebagai nama kabupaten di wilayah yang mereka diami (Dataran Tinggi Karo) yakni Kabupaten Karo. Tatkala beberapa tokoh dari Suku Karo secara Individu menyatakan sikap dan pendapatnya, itu berarti ada kepedulian mereka terhadap tokoh yang dibanggakannya. Mereka pun secara bersama-sama kemudian membentuk kepanitiaan guna membangun sebuah monument berupa sebuah Tugu yang terletak di pusat kota daerah Petisah. Panitia ini diketuai oleh dr. Masang Sitepu dibantu oleh beberapa anggota. Monumen Guru Patimpus ini diresmikan pada tanggal 23 Maret 2005, oleh Gubernur Sumatera Utara T.Rizal Nurdin. Demikian pula, untuk mengenang dan menghormati jasa Guru Patimpus Sembiring Pelawi, menyelenggarakan Festival Kerja Tahun pertama Kota Medan tahun 2015.

Berdasarkan uraian di atas penulis akan menggunakan sebagai litalatur dengan menggambarkan cerita Guru Patimpus mendirikan kota Medan. Berawal Guru Patimpus dari kampungnya aji jahe ingin menuntut ilmu ke kota Bangun dengan Datuk kota Bangun. Dan sampai akhirnya guru sampai dikampung Pulau Berayan dan menikahi anak raja lalu mendirikan sebuah perkampungan yang di berinama kampung Medan.

## II.1.2 Skripsi Fikri Anugrah Berjudul “Analisis Semiotika Terhadap Makna Unsur-Unsur Budaya Yogyakarta Di Balik Peristiwa Perampokan di Film Java Heat”



Gambar II.2. Skripsi FIKRI ANUGRAH berjudul “Analisis Semiotika Terhadap Makna Unsur-Unsur Budaya Yogyakarta Di Balik Peristiwa Perampokan di Film Java Heat”  
(Sumber: SKRIPSI FIKRI ANUGRAH, 2014, Hal 33-36)

Dari Skripsi Fikri Anugrah mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta yang berjudul “Analisis Semiotika Terhadap Makna Unsur-Unsur Budaya Yogyakarta Di Balik Peristiwa Perampokan di Film Java Heat” penulis menggunakan sebagai acuan dalam melakukan analisis semiotika menurut *Roland Barthes* yang dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktikan model linguistik dan semiologi Saussurean. Ia juga intelektual dan kritikus sastra Prancis yang ternama; eksponen penerapan strukturalisme dan semiotika pada studi sastra. Barthes (2001:208) menyebutkan

sebagai tokoh yang memainkan peranan sentral dalam strukturalisme tahun 1960-an dan 70-an.

Ia berpendapat bahasa adalah sebuah sistem tanda yang memainkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu. Ia mengajukan pandangan ini dalam *writing degree zero* (1952; terj. Inggris 1977) dan *critical essays* (1964; terj. Inggris 1972).

#### Peta Tanda Semiotika Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif)	
4. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	5. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF)
6. <i>CONNOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)	

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda *denotative* terdiri atas penanda dan petanda. Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif. Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material: hanya jika anda mengenal tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan, dan keberanian menjadi mungkin (Cobley dan Jansz, 1999 :51). Jadi, dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekadar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Sesungguhnya, inilah sumbangan Barthes yang sangat berarti bagi penyempurnaan semiologi Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif.

Pada dasarnya, ada perbedaan antara denotasi dan konotasi dalam pengertian secara umum serta denotasi dan konotasi yang dimengerti oleh Barthes. Dalam pengertian umum, denotasi biasanya dimengerti sebagai makna harfiah, makna yang “sesungguhnya”, bahkan kadang kala juga dirancukan dengan referensi atau acuan. Proses signifikasi yang secara tradisional disebut sebagai denotasi ini biasanya mengacu kepada penggunaan bahasa dengan arti yang sesuai dengan apa yang terucap. Akan tetapi, di dalam semiologi Roland Barthes dan para pengikutnya, denotasi merupakan system signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua. Dalam hal ini denotasi justru lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna dan, dengan demikian, sensor atau represi politis. Sebagai reaksi yang paling ekstrem melawan keharfian denotasi yang bersifat opresif ini. Barthes mencoba menyingkirkan dan menolaknya. Baginya, yang ada hanyalah konotasi semata-mata. Penolakan ini mungkin terasa berlebihan, namun ia tetap berguna sebagai sebuah koreksi atas kepercayaan bahwa makna “harfiah” merupakan sesuatu yang bersifat alamiah (Budiman,1999:22).

Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideology, yang disebutnya sebagai “mitos”, dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. (Budiman 2001 :28). Di dalam mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda, dan tanda, namun sebagai suatu sistem yang unik, mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya atau,

dengan kata lain, mitos adalah juga suatu sistem pemaknaan tataran ke-dua. Di dalam mitos pula sebuah petanda dapat memiliki beberapa penanda.

Pemikiran Barthes tentang semiotika dipengaruhi oleh Saussure. Kalo Saussure mengintrodusir istilah signifier dan signified berkenaan dengan lambang-lambang atau teks dalam suatu paket pesan maka Barthes menggunakan istilah denotasi dan konotasi untuk menunjukan tingkatan-tingkatan makna. Maka denotasi adalah makna tingkat pertama yang bersifat objektif (*first order*) yang dapat diberikan terhadap lambang-lambang, yakni dengan mengaitkan secara langsung antara lambang dengan realitas atau gejala yang ditunjuk. Kemudian makna konotasi adalah makna-makna yang dapat diberikan pada lambang-lambang dengan mengacu nilai-nilai budaya yang karenanya berupa pada tingkatan kedua (*second order*). Yang menarik berkenaan dengan semiotika Roland Barthes adalah digunakannya istilah mitos (*myth*), yakni rujukan bersifat cultural (bersumber dari budaya yang ada) yang digunakan untuk menjelaskan gejala atau realitas yang ditunjuk dengan lambang-lambang penjelasan mana yang notabene adalah makna konotatif dari lambang-lambang yang ada dengan mengacu sejarah (di samping budaya). Dengan kata lain mitos berfungsi sebagai deformasi dari lambang kemudian menghadirkan makna-makna tertentu dengan berpijak pada nilai-nilai sejarah dan budaya masyarakat. Mitos berasal dari bahasa Yunani *Mythos* "kata", "ujaran", "kisah tentang dewa-dewa". Sebuah mitos adalah narasi yang karakter-karakter utamanya adalah para dewa, para pahlawan, dan makhluk mistis, plotnya berputar di sekitar asal muasal di sekitar benda-benda atau di sekitar makna benda-benda, dan settingnya adalah dunia metafisika yang

dilawankan dengan dunia nyata. Mitos menciptakan suatu sistem pengetahuan metafisika untuk menjelaskan asal-usul, tindakan, dan karakter manusia selain fenomena di dunia.

### II.1.3 Jurnal SEGARA WIDIYA “Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali”



Gambar II.3. Jurnal “Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali” (Sumber: Putu Arya Janottama, Agus Ngurah Arya Putraka. SEGARA WIDYA. Volume 5, September 2017, Hal 25-41)

Menggambarkan sebuah karakter tentunya dipengaruhi oleh pencipta atau desainer karakter itu sendiri secara umum empat klasifikasi atau aliran gaya gambar utama didalam menciptakan sebuah gambar karakter baik itu untuk keperluan Cerita bergambar, komik maupun karakter animasi. Hal yang diperlukan dalam penggambaran sebuah karakter dengan memahami Jenis-jenis

Gaya Visual. Adapun jenis-jenis gaya visual dalam menggambarkan sebuah karakter sebagai berikut :

1. Gaya Kartun

Kartun adalah sebuah gambar yang bersifat representasi dan simbolik, mengandung unsur sindiran, lelucon, atau humor, masyarakat sering menyebut istilah kartun pada film animasi dua dimensi yang bersifat lucu. Ada beberapa contoh tokoh-tokoh dengan gaya kartun di sejumlah bagian negara. Contoh gaya gambar kartun yang terkenal didunia adalah Sponge Bob, One Piece, Shin Chan, Doraemon, Ninja Hatori dan lainnya.

2. Gaya Semirealis.

Gaya gambar ini merupakan gabungan gaya realis dan kartun. Salah satu contoh gambar semirealis adalah karikatur yang dibuat mirip pada bagain wajah. Ada juga gaya lainnya tergantung dari desainer dalam menggabungkan unsur realis dan kartun yang digabungkan. Contoh gaya gambar yang terkenal adalah lain Marvel, Avengers, Spiderman, Batman gaya semikartun. Gambar semikartun di Jepang bisa dilihat pada Sailormoon, Dragon Ball, dan sebagainya. Adapun semikartun lokal antara lain Sawung Kampret, Doyok, Ali Topan, dan lain-lain.

3. Gaya Realis

Gaya gambar realis adalah karakter dibuat semirip mungkin sesuai dengan anatomi dan fisiologi, postur tubuh, wajah, dan ras manusia atau satwa, tumbuhan dan makhluk cerdas lainnya. Aliran realisme menampilkan gaya gambar manusia yang mengarah pada wajah ras dari mana komik

tersebut berasal. Sama halnya dengan ras negro, Timur Tengah, India, dan negara kita Indonesia, akan cenderung untuk membuat komik dengan gaya gambar realis dari rasnya sendiri. Contoh gaya realis adalah Kingdom Come, Trigun, Storm, dan Justice. Jepang punya gaya realis pada komik Y's, City Hunter. Indonesia juga punya, yakni sopo jarwo, Battle of Surabaya, Indonesia juga punya, yakni sopo jarwo, Battle of Surabaya, Komodo, dan sebagainya.

#### 4. Gaya Seni Murni

Adalah gaya gambar di mana desainer dalam menciptakan karakter disesuaikan dengan gayanya sendiri sesuai dengan pikirannya yang tanpa batas, dan latar belakang seni atau tidak. Hasil karyanya cenderung bersifat pribadi dan abstrak.

#### 5. Gaya Jepang

Gaya Jepang atau lebih dikenal dengan manga biasanya mempunyai ciri khas karakter dengan anatomi wajah yaitu pada mata dibuat lebih besar sedangkan hidung dan bibir dibuat lebih tipis. Ciri khas karakter manga biasanya menampilkan kecantikan/ ketampanan/ manis/ imut dari karakter itu sendiri. Contohnya adalah komik Naruto, Sailor Moon dan One Piece.

#### 6. Gaya Amerika

Gaya Amerika memiliki penggambaran karakter yang dibuat semirip mungkin dengan bentuk aslinya, seperti anatomi tangan dan wajah dibuat nyata seperti manusia pada umumnya. Jika mengangkat karakter manusia akan kelihatan lebih sexy karena menampilkan lekukan-lekukan tubuh

dengan jelas dan pergerakan karakternya yang luwes. Contoh gaya amerika ini adalah komik-komik Marvel.

#### 7. Gaya Kamasan

Gaya ini mengambil ide dari Corak lukisan Bali klasik dalam lukisan kamasan sangat mudah dikenali. Warna dasarnya coklat muda. Cokelat muda ini diambil dari batu gamping yang dicelup dalam air.

#### 8. Gaya Ubud

Gaya Kartun, Gaya Semirealis, Gaya Realis, Gaya Seni Murni, Gaya Jepang, Gaya Amerika, Gaya Kamasan, Gaya Ubud Gaya ubud merupakan aliran seni lukis bali yang berkembang dari seni lukis Pita Maha. Gaya Ubud adalah hasil interaksi dengan kecendrungan menampilkan unsur fotografis walaupun tidak sempurna.

Dari penjelasan jenis-jenis gaya visual pada tokoh cerita rakyat bali. Maka penulis menjadi acuan untuk menggambarkan karakter Guru Patimpus dengan menggunakan gaya kartun, gaya semi realis dan gaya jepang.

## **II.2 Tinjauan Karya**

Judul karya tugas akhir ini adalah “ Animasi 2D Reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan”. Ada beberapa tinjauan karya-karya lainnya yang telah diselesaikan oleh beberapa pembuat karya. Tinjauan karya ini

dimaksudkan untuk mengevaluasi karya yang telah dibuat dengan sebaik-baiknya dan menjadi sebagai acuan karya penulis Sebelum menguraikan konsep dari karya penulis.

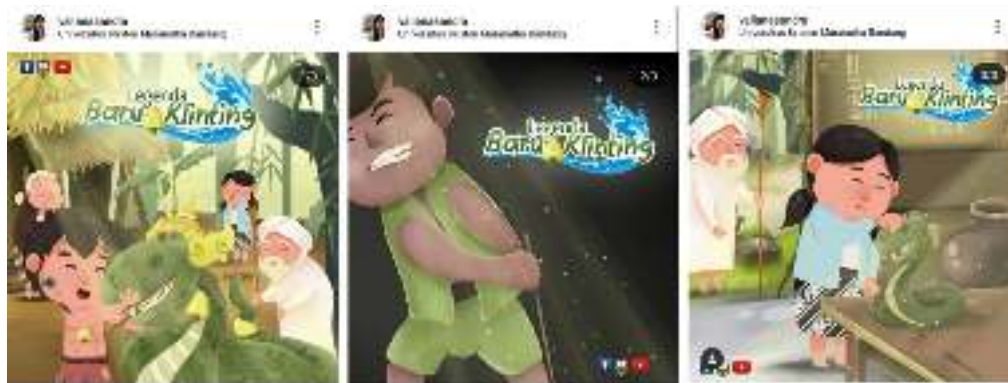
### II.2.1. Karya Radi Arwinda



Gambar II.4. Karya Radi Arwinda  
Sumber : Radi Arwinda (2017)

Radi Arwinda adalah seniman kontemporer Radi Arwinda terinspirasi dari Agus Suwage. Sehingga fisiknya yang dulu ia anggap memalukan, saat itu digunakan sebagai personal brandingnya. Sehingga Radi Arwinda Menginterpretasi dirinya dalam karya seni salah satu karyanya Lord Of Ngepet menggunakan citraan dari dirinya. Dalam tinjauan karya Radi Arwinda penulis menjadikan reverensi dalam menginterpretasikan karakter dari Guru Patimpus.

### II.2.2. Animasi 2D Legenda Baru Klenting



Gambar II.5. Animasi 2D Legenda Baru Klinting  
Sumber : Valiana Sandra (2018)

Dalam animasi 2D tugas akhir Valiana Sandra Mahasiswa Universitas Kristen Maranatha Bandung, mengangkat cerita rakyat berjudul “Legenda Baru Klinting”. “Animasi Legenda Baru Klinting” menjadi reverensi penggambaran karakter animasi yang penulis buat, yang berbeda adalah penulis mengangkat cerita sejarah Guru Patimpus pendiri kota Medan menggunakan media animasi 2D.’

### II.2.3. Komik Digital “Pejuang Emansipasi Perempuan”



Gambar VII.6. Komik Digital “Pejuang Emansipasi Perempuan”  
Sumber : MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Sejarah Jawa Timur (2019)

MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Sejarah Jawa Timur yang bekerjasama dengan pendidikan.id mengangkat sejarah Pahlawan Nasional Ibu Kartini dengan media komik digital yang berjudul “Pejuang Emansipasi Perempuan”. Sedangkan karya yang penulis angkat sejarah Guru Patimpus pendiri kota Medan menggunakan media animasi 2D.

#### II.2.4. Buku POP UP W.R Supartman



Gambar VII.7. Buku POP UP W.R SUPARTMAN

Sumber : Vincensius Hendik Korjesin (2018)

W.R Supartman adalah pengarang lagu kebangsaan Indonesia, “Indonesia Raya”. Vincensius Hendik Korjesin membuat sebuah karya pop up yang

menceritakan sejarah pahlawan . Sedangkan karya yang penulis angkat merupakan Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan namun menggunakan media Animasi 2D.

#### II.2.5. Shot Film Vlazing Bajirao



Gambar VII.8. Short Film Blazing Bajirao  
Sumber : Kishore Lulla & Sanjay Leela Bhansali (2015)

Blazing Bajirao merupakan short film animasi 2D yang di produksi oleh Kishore Lulla & Sanjay Leela Bhansali 25 Agustus 2015 berceritakan tentang keberanian Peshwa yang tetap tak terkalahkan di medan perang

pengisi suara dari animasi ini hanya dengan sound effect. Berbeda dengan karya yang dibuat penulis pengisi suara dalam dalam pembuatan animasi 2D sejarah Guru Patimpus pendiri kota Medan menggunakan narasi agar yang melihat dapat memahami peristiwa yang digambarkan dalam animasi.