

BAB II

DATA & ANALISA

2.1 Data & Literatur

2.1.1 Data Umum tentang Gatot Kaca

Asal kata Gatot kaca berasal dari kata *Ghattokacha* merupakan seorang tokoh dalam wiracarita *Mahabharata* yang dikenal sebagai putra Bimasena atau Wrekodara dari keluarga Pandawa. Ibunya yang bernama Hidimbi (Harimbi) berasal dari bangsa rakshasa, sehingga ia pun dikisahkan memiliki kekuatan luar biasa. Dalam perang besar di Kurukshetra ia banyak menewaskan sekutu Korawa sebelum akhirnya gugur di tangan Karn a.

Gatotkaca menjadi tokoh pewayangan yang sangat populer di Indonesia. Misalnya dalam pewayangan Jawa ia dikenal dengan ejaan Gatutkaca (bahasa Jawa: *Gathutkaca*). Kesaktiannya dikisahkan luar biasa, antara lain mampu terbang di angkasa tanpa menggunakan sayap, serta terkenal dengan julukan "otot kawat tulang besi".

Dalam bahasa Sanskerta, nama *Ghatokacha* secara harfiah bermakna "memiliki kepala seperti kendi". Nama ini terdiri dari dua kata, yaitu *ghat(ṭ)am* yang berarti "buli-buli" atau "kendi", dan *utkacha* yang berarti "kepala". Nama ini diberikan kepadanya karena sewaktu lahir kepalanya konon mirip dengan buli-buli atau kendi.

Raden Gatotkaca adalah putera Raden Wrekudara yang kedua. Ibunya seorang putri raksasa bernama Dewi Arimbi di Pringgandani. Waktu dilahirkan Gatotkaca berupa raksasa, karena sangat saktinya tidak ada senjata yang dapat memotong tali pusatnya. Kemudian tali pusat itu dapat juga dipotong dengan senjata Karna yang bernama Kunta, tetapi sarung senjata itu masuk ke dalam perut Gatotkaca, dan menambah lagi kesaktiannya.



Gambar 2.1 Raden Gatot Kaca

Sumber : (<http://wayangku.wordpress.com>)

Dalam pewayangan Jawa, ibu Gatotkaca lebih terkenal dengan sebutan Arimbi. Menurut versi ini, Arimbi bukan sekadar penghuni hutan biasa, melainkan putri dari Kerajaan Pringgandani, negeri bangsa rakshasa.

Dalam riwayat, Gatotkaca mati masih sangat muda, hingga sangat disesali oleh sekalian keluarganya. Diceritakan, Raden Gatotkaca waktu akan berjalan ia berterumpah Padakacarma, yang membuatnya dapat terbang tanpa sayap.

Bersongkok Basunanda, walaupun pada waktu panas terik takkan kena panas, bila hujan tak kena air hujan.



Gambar 2.2. Survei Raden Gatot Kaca di Gedung Pewayangan Kautamaan

Sumber : *Gedung Pewayangan Kautamaan / Pusat Data Wayang Indonesia*

Mahabharata menceritakan kisah konflik para Pandawa lima dengan saudara sepupu mereka sang seratus Korawa, mengenai sengketa hak pemerintahan tanah negara Astina. Puncaknya adalah perang Bharatayuddha di medan Kurusetra dan pertempuran berlangsung selama delapan belas hari.



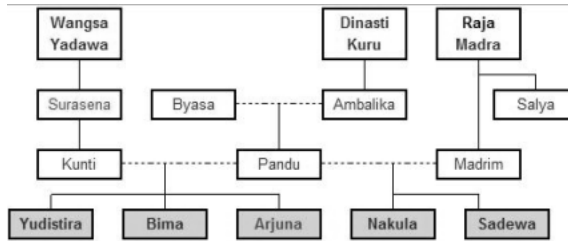
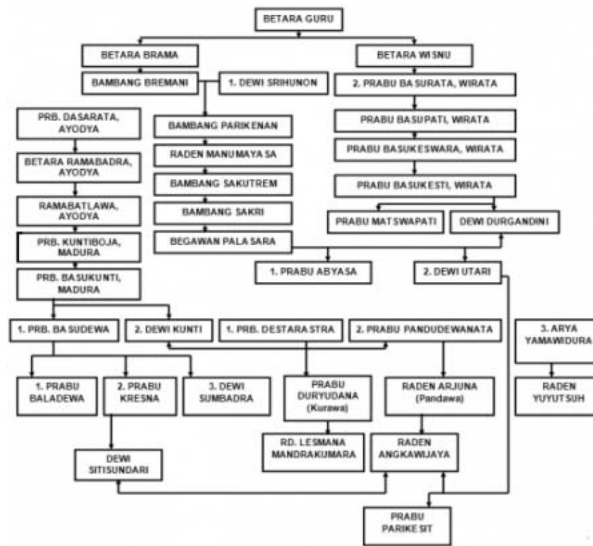
Gambar 2.3 Skema Tokoh – Tokoh Wayang

Sumber : *Gedung Pewayangan Kautamaan*



Gambar 2.4 Skema Pembuatan Gatot Kaca dari Berbagai Sudut

Sumber: *Gedung Pewayangan Kautamaan*



Gambar 2.5 Skema Silsilah Kekeluargaan

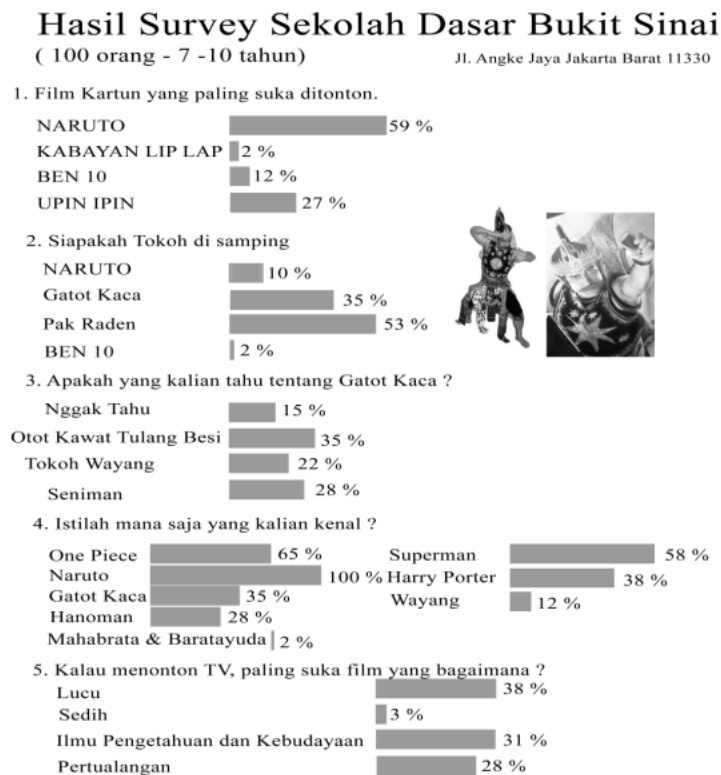
Sumber: (<http://candlestickpower.net/silsilah-pandawa-5/>
<http://wayangku.wordpress.com/silsilah-wayang/>)



Gambar 2.6 Skema Silsilah Kekeluargaan

Sumber: (Gatot Kaca Tanding, Ardian Kresna, 2009)

Kematian Gatotkaca terdapat dalam buku ketujuh *Mahabharata*. Ia dikisahkan gugur dalam perang di Kurukshetra atau Baratayuda pada malam hari ke-14. Perang besar tersebut adalah perang saudara antara keluarga Pandawa melawan Korawa, di mana Gatotkaca berada di pihak Pandawa.



Gambar 2.7 Hasil Survey Anak - Anak SD Bukit Sinai , Angke Jaya

Sumber: (*Gatot Kaca Tanding, Ardian Kresna, 2009*)

Hasil survei dari 100 orang anak SD Bukit Sinai memperlihatkan, kurang dari 50 % anak - anak mengetahui Gatot Kaca, lebih mengetahui dan tertarik pada film kartun seperti *Naruto* dan sebagainya. Anak - anak menyukai film yang bersifat lucu , ilmu pengetahuan, dan pertualangan.

2.1.2 Serial Animasi

2.1.2.1 Data Umum Serial Animasi

Serial animasi pada dasarnya ditentukan untuk sebuah acara program televisi dimana setiap judul pada serialnya memiliki hubungan satu dengan yang lainnya . Serial animasi ditayangkan pada seminggu sekali dan ada yang setiap hari , bahkan dengan episode yang tidak akan habis, sesuai dengan ketentuan program televisi. Pada dasarnya serial animasi memiliki jumlah karakter yang sama dengan tipikal gaya cerita yang sama pada setiap episode ataupun berkelanjutan.

Serial Animasi memiliki durasi sesuai dengan genre yang ada, Tipe – tipe durasi pada serial animasi :

a. Serial animasi dengan durasi di bawah 15 menit, dimana animasi ini memiliki 2 episode setiap penayangannya (per 30 menit di setiap televisi). Memiliki isi cerita yang ringan dan tidak begitu berkesinambungan. (contoh : “ Upin & Ipin “, Les Copaque)

b. Serial animasi lebih dari 15 menit, tipe serial animasi yang memiliki jalur cerita yang sangat panjang, berkesinambungan dengan episode - episode yang akan datang. (contoh : “ Batman series “, Nick)

c. Serial animasi dengan durasi sangat pendek , kurang dari 5 menit, pada dasarnya serial animasi ini lebih cenderung untuk menghibur para penonton, content cerita lebih ke interaksi antara karakter, pada dasarnya tipe ini berada di setiap pergantian acara, selang – seling acara dan iklan.

(contoh : “ Usavich “ , MTV mini series animation) .

Serial animasi memiliki tujuan yang berbeda – beda, dari setiap episode yang ada memiliki alur cerita dengan makna yang berbeda, pada dasarnya dibagi menjadi :

a. Serial animasi yang menghibur, interaksi antara tokoh menghibur para penonton , sebagai sumber ikon. (Misalnya, “ Sponge Bob Squarepants “ , Nick Cartoon, “ Sedu Dog “ , Singapore, “ Fanboy & Chum Chum “ , Nick Cartoon.)

b. Serial animasi yang bertujuan untuk suatu acara tertentu, atau event- event ataupun produk tertentu. Content cerita acara untuk mempromosikan setiap acara ataupun acara besar setiap tahun. (misalnya : pembelajaran Upin Ipin pada bulan Idul Fitri).

c. Serial animasi untuk edukasi kepada anak – anak, seri animasi ini cenderung dipakai pada era sekarang, untuk memberikan pembelajaran yang baik untuk anak – anak. (Misalnya: “ Kabayan Lip Lap “ , Castle Production)

d. Serial animasi dewasa, dipertontonkan hanya untuk dewasa, karena banyak adegan yang tidak bisa dipertontonkan untuk anak di bawah umur. Hiburan – hiburan yang lebih mengena pada target penonton dewasa.



Gambar 2.8 Serial Animasi Pocoyo , Perancis.

Sumber : (<http://mylifeasanalien.wordpress.com/2008/03/26/i-love-pocoyo//>)

2.1.2.2 Pitching Animation

Serial Animasi pada dasarnya akan melewati proses pemilihan (Pitching Animation), dimana akan dilirik oleh producer ataupun pihak televisi , setempat yang akan menayangkan serial animasi , dan juga menarik para sponsor, apakah serial animasi ini baik untuk ditayangkan atau tidak.

Pada dasarnya terdapat tahap pada *pitching animation* ini, yaitu :

- a. Penentuan deskripsi karakter, bagaimana karakteristik setiap karakter yang berhubungan satu dengan yang lainnya, membuat kesinambungan cerita terus – menerus .
- b. Konsep Art, gambar , ilustrasi karakter dan lingkungan yang mendukung cerita.
- c. Sinopsis per episode, tergambaran satu paragraf ataupun urutan kejadian dari awal sampai akhir.
- d. Gambar – gambar yang memperlihatkan semua komponen dalam serial animasi yang dibuat.
- e. Suatu Premis yang utama , benang merah dari setiap episode yang sama satu sama lain.
- f. Trailer untuk mendukung promosi dan 1 Episode dengan durasi tayang yang sebenarnya. (*sample*)

2.1.3 Data tentang Tema – Tema yang Diangkat

Tema – tema yang diangkat berupa tema kemasyarakatan yang aktual / terkini , Gatot Kaca menyarankan pesan – pesan positif agar anak- anak dapat segera menaatinya, penyajian tema akan sangat ringan sesuai dengan anak - anak, terdapat 3 tema sebagai contoh , dimana memiliki data pendukung sebagai berikut :

2.1.3.1 Data Umum Waktu

Anak - anak diperlukan pembelajaran disiplin akan waktu sejak masih dini. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (1997) adalah seluruh rangkaian saat ketika proses, perbuatan atau keadaan berada atau berlangsung. Dalam hal ini, skala waktu merupakan interval antara dua buah keadaan/kejadian, atau bisa merupakan lama berlangsungnya suatu kejadian.

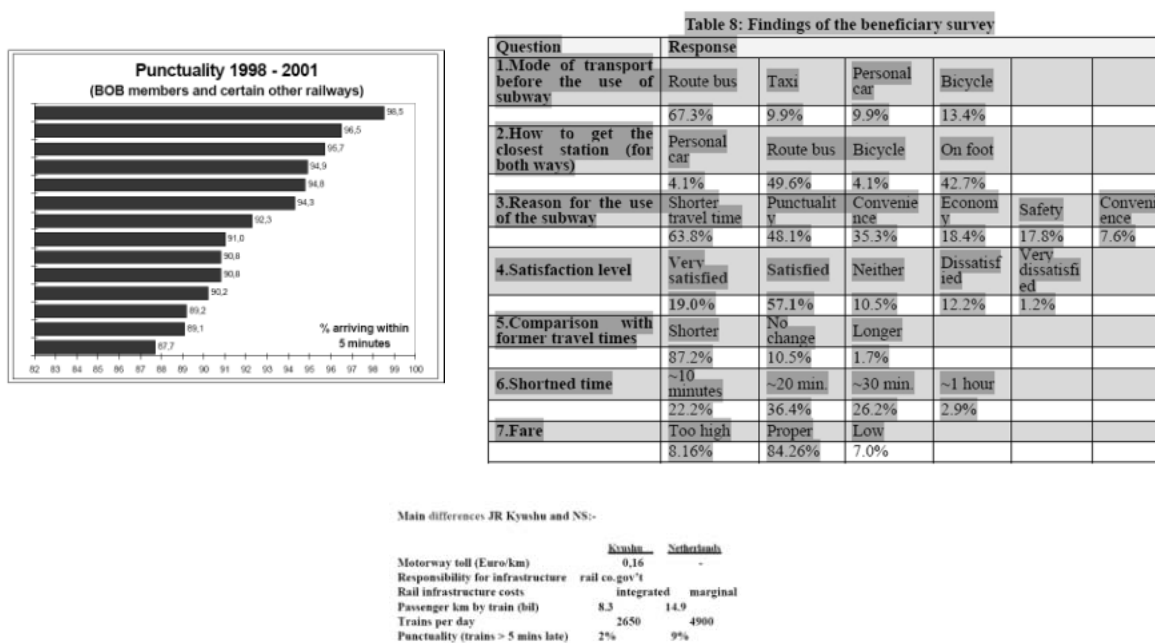
Ketepatan Waktu di berbagai bidang khususnya di Indonesia memiliki kualitas yang sangat minim, berikut data survei mengenai ketepatan waktu di berbagai bidang.

Kendala	Status			Seluruh responden (%)
	Pelajar (%)	Mahasiswa (%)	Karyawan (%)	
Masih Ada Antrian	13.64	31.82	54.55	100.00
Selalu Penuh dalam Bus	14.29	21.43	64.29	100.00
Masih Kurang Aman	0.00	0.00	100.00	100.00
Lama Menunggu Bus	27.78	27.78	44.44	100.00

Gambar 2.9 Tabel Persentase Kendala Berdasarkan Status Responden, 2009

Sumber : (<http://richard.ngeblogs.com/2009/12/28/survei-penggunaan-busway-transjakarta-oleh-pelajar-mahasiswa-dan-karyawan-di-kota-jakarta/>)

Tabel berikut adalah hasil survey para pengguna Trans Bus Way Jakarta, dimana lamanya menunggu bus karena ke-tidaktepatan waktu dari bus membuat pengguna bus menunggu lama sehingga waktu terbang percuma dan produktivitas menurun drastis.



Gambar 2.10 Tabel Persentase Survei Ketepatan Waktu dalam kendaraan Bus Umum

(Kiri Atas – Eropa Jepang; Kanan Atas – Bei Jing; Tengah Bawah – Jepang)

Sumber: *Lessons from railway ben 2002; Ex-post monitoring for ODA loan projects "Beijing Subway Construction Project & Beijing Subway Construction Project Phase II, 2008"*

Perbandingan dengan manca negara terlihat pada table berikut. Tema tepat waktu ini diharapkan dapat membuat anak - anak sadar akan pentingnya ketepatan waktu sejak dini, menghargai waktu sehingga menghargai orang lain.

2.1.3.2 Pengertian Belajar

Anak - anak diperlukan menjadi seseorang yang mahir untuk masa depan bangsa kita, maka mereka perlu sekolah untuk menjadi bintang di masa depan. Sekolah menjadi kunci utama pendidikan di Indonesia . Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Anak -anak yang tidak sekolah akan membentuk suatu kelompok pengangguran. Pengangguran adalah *seseorang yang tergolong angkatan kerja dan ingin mendapat pekerjaan tetapi belum dapat memperolehnya*. Masalah pengangguran yang menyebabkan tingkat pendapatan nasional dan tingkat kemakmuran masyarakat tidak mencapai potensi maksimal yaitu masalah pokok makro ekonomi yang paling utama.

Hasil survei angkatan kerja nasional (sakernas) 2009 menunjukkan, jumlah penganggur di DIY naik dari 123.000 orang pada Februari 2009 menjadi 124.400 orang pada Februari 2010. Sementara,

tingkat pengangguran terbuka pada Februari 2010 mencapai 6,02 persen atau naik dari Februari 2009 yang mencapai 6,00 persen.

Diharapkan melalui tema ini, anak - anak dapat lebih rajin belajar, dan mengurangi waktu bermain-nya.

2.1.3.3 Pengertian Sampah



Gambar 2.11 Sungai Citarum, Sungai Terjorok di Dunia

Sumber : (<http://kabarnet.wordpress.com/2009/12/06/citarum-sungai-terjorok-di-dunia/>)

Membuang sampah pada tempatnya perlu diajarkan pada anak - anak sejak dini, sehingga disiplin akan kebersihan menjadi tinggi. Sampah merupakan material sisa yang tidak diinginkan setelah berakhirnya suatu proses. Sampah merupakan konsep buatan manusia, dalam proses-proses alam tidak ada sampah, yang ada hanya produk-produk yang tak bergerak.

No.	Tahun	Jumlah Sampah Terbuang / hari
1.	2008	167 ton/ hari; gas metan 8.800 ton/ hari dari 220 juta jiwa = 800 gram / hari / orang.
2.	2009	6.594,72 ton per hari per Januari 2009. Penduduk Jakarta 8,7 juta jiwa (malam hari) di tambah jumlah

		penduduk commuter 1,2 juta kali 2,97 liter per hari.
3.	2010 (awal) Perkiraan	6.500 ton - 8.200 ton / hari sampai pada 2025.

Gambar 2.12 Tabel Keterangan Data Sampah

Sumber : (<http://www.detiknews.com/read/2009/09/29/140057/1211063/10/sampah-jakarta-tiap-2-hari-setara-dengan-candi-borobudur>

<http://megapolitan.kompas.com/read/2010/03/11/2146249/Perlu.Peran.Warga.Tangani.Sampah>;

<http://bataviase.co.id/node/94301>; [http://www.gatra.com/2008-03-](http://www.gatra.com/2008-03-24/artikel.php?id=113279)

[24/artikel.php?id=113279](http://www.gatra.com/2008-03-24/artikel.php?id=113279)

Jakarta memerlukan peran serta warga untuk menangani sampah yang terus bertambah. Produksi sampah yang saat ini mencapai 6.500 ton bakal melonjak menjadi 8.200 ton pada 2025."Jika tidak dikelola dengan baik, sampah akan menjadi bencana bagi lingkungan hidup. Apalagi, DKI tidak dapat mengandalkan sistem penanganan konvensional yang ada saat ini," kata Ubaidillah, Direktur Eksekutif Wahana Lingkungan Hidup Jakarta, dalam Seminar Manajemen Sampah dan Lingkungan Hidup DKI Jakarta, Kamis (11/3/2010) di Jakarta Pusat.

2.2 Target

Target primer :

- a. Anak - anak, usia 7 - 10 tahun (Sekolah Dasar)
- b. Menyukai film animasi, lucu. Anak – anak mudah terpengaruh film animasi yang ada, diharapkan setelah menonton dapat mengetahui lebih lanjut tentang keperkasaan Gatot Kaca dan sadar akan setiap tema – tema positif yang ada.

Target sekunder :

- a. Mereka yang ber - usia 10 tahun keatas sampai dengan 40 tahun.
- b. Menyukai film animasi, kebudayaan Indonesia.

2.3 Faktor Pendukung & Penghambat

Faktor Pendukung:

- Mulai banyaknya komunitas Animasi 3D yang ingin mengangkat tentang kebudayaan Indonesia.
- Perkembangan Animasi 3D yang terus berkembang dari tahun ke tahun.
- Gatot Kaca sebagai salah satu tokoh pewayangan, murni milik Indonesia.
- Membawa tema-tema teraktual yang ada di masyarakat Indonesia.

Faktor Penghambat:

- Kurang tangkapnya penerimaan kebudayaan dan pesan yang diterima oleh kalangan anak – anak (7 -10 tahun) .
- Keterbatasan Waktu yang mungkin bisa membuat Serial Animasi Gatot Kaca Sang Pahlawan ini tampil dengan maksimal.

2.4 SWOT Analysis

Strength :

- Memiliki unsur kebudayaan yang tinggi.
- Menawarkan unsur hiburan untuk menghibur.
- Bentuk gambar serta cerita yang sederhana sehingga mudah ditangkap oleh anak-anak.

Weakness (kelemahan):

- Tokoh pewayangan kurang dikenal dan diminati oleh generasi anak – anak muda zaman sekarang.
- Anak-anak yang lebih cenderung mengikuti perkembangan kebudayaan luar daripada dalam negeri.

Opportunities (peluang):

- Dunia animasi yang terus berkembang di Indonesia.
- Belum adanya serial animasi 3D Gatot Kaca di Indonesia.
- Banyaknya organisasi yang mendukung perkembangan budaya Indonesia dengan membawa tema yang menarik. (*contoh : Beoscope , Animafest, Hellomotion, Ainaki, Indo CG*)

Threat (ancaman):

- Banyaknya animasi 3D yang lebih menarik perhatian.

2.5 Pembandingan Kompetitor

Dari semua serial animasi yang ada di Indonesia, salah satu kompetitor terkuat :

2.5.1 Kabayan dan Lip Lap



Gambar 2.13 Kabayan dan Liplap

Sumber: (<http://harddivizon.com/2009/07/23/kabayan-dan-liplap/>)

Tujuan : menyelamatkan ragam budaya Bangsa Indonesia dari seni kebudayaan,

ragam makanan, kesenian daerah, adat – istiadat dan sebagainya yang menjadi ciri khas Bangsa Indonesia.

Output : 52 Episode (Terbagi menjadi 2 Jenis serial yaitu :serial Nusantara dan serial Pertualangan).

Jadwal Tayang : Global TV (14 : 30) Senin – Jumat.

2.5.2 Upin dan Ipin



Gambar 2.14 Upin & Ipin

Sumber: (<http://lautfi.wordpress.com/2009/09/14/seri-upin-dan-ipin-lanjutan/>)

Tujuan : Tahap pertama memperlihatkan tentang bulan suci Ramadhan, dan tahap berikutnya mengenai berbagai tema yang mendidik masyarakat.

Output : 5 – 7 menit (I – 6 episode ; II – 12 Episode ; III – 42 Episode)

Jadwal Tayang :TPI (Pk 15 : 00) ; TV 9 (17 : 30) ; Disney Channel (15: 30)