

## **BAB 2**

### **DATA & ANALISA**

#### **2.1. Data & Literatur**

##### **2.1.1. Cerita Anak-Anak**

Cerita untuk anak-anak dapat dikategorikan menjadi 3 jenis, yakni cerita rakyat atau dongeng, cerita fiksi modern, dan cerita faktual. Ketiga macam cerita anak-anak tersebut dapat dinikmati oleh anak-anak dengan berbagai penyesuaian, meskipun ketiga jenis cerita tersebut memiliki sumber dan karakteristik yang berbeda.

Cerita rakyat menurut Abrams (1981, p66-67) yang dalam bahasa Inggris disebut *folktale* adalah narasi pendek dalam bentuk prosa yang tidak diketahui penciptanya dan tersebar dari mulut ke mulut. Karena disampaikan dari mulut ke mulut, maka cerita rakyat digolongkan sebagai sastra lisan.

Menurut buku *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini* yang ditulis oleh **Tadkiroatun Musfiroh** (2008, p70-74), cerita rakyat dapat dibagi menjadi 3 jenis menurut bentuknya, yakni:

##### **2.1.1.1 Mite**

Mite adalah cerita yang dianggap benar-benar terjadi dan dianggap sakral oleh pendukungnya. Mite mengandung tokoh-tokoh dewa atau makhluk setengah dewa. Beberapa contoh mite di Indonesia antara lain mite "Dewi Padi" dan "Nyi Roro Kidul".

##### **2.1.1.2 Legenda**

Legenda adalah cerita yang dianggap benar-benar terjadi tetapi tidak dianggap sakral oleh pemilik cerita. Yang tampil sebagai tokoh-

tokohnya adalah manusia yang Bering memperlihatkan sifat-sifat dan kelebihan-kelebihan luar biasa. Tokoh lain yang tampil dalam legenda adalah makhluk gaib dan hidup bersama-sama dengan peristiwa yang terjadi di dunia. Kejadian-kejadiannya tidak setua mite, dan seakan-akan menggambarkan kehidupan kebudayaan atau peradaban manusia yang banyak dibumbui dengan berbagai keajaiban. Beberapa contoh legenda di antaranya adalah "Legenda Rawa Pening" dari Jawa Tengah, "Legenda Batu Menangis" dari Kalimantan Barat, dan masih banyak lagi.

### **2.1.1.3 Dongeng**

Dongeng adalah cerita khayali yang dianggap tidak benar-benar terjadi, baik oleh penuturnya maupun oleh pendengarnya. Dongeng tidak terikat oleh ketentuan normative dan factual tentang pelaku, waktu, dan tempat. Pelakunya adalah makhluk-makhluk khayali yang memiliki kebijaksanaan atau kekurangan untuk mengatur masalah manusia dengan segala macam cars. Contoh-contoh dongeng populer dari Indonesia antara lain "Bawang Merah dan Bawang Putih", "Pak Dungu", "Si Kancil", dan lain-lain.

Anak-anak begitu akrab dengan makhluk-makhluk lucu seperti binatang. Ketika kita memakai mereka sebagai tokoh dalam cerita, maka penyampaian pesan akan menemukan jalannya sendiri ke kepala anak-anak. Kita menyebut pemanfaatan para binatang sebagai tenaga kerja dalam dongeng-dongeng sebagai fabel. Sejarah menunjukkan bagaimana binatang selalu sukses menjadi pemain bintang dalam cerita. Kita pernah mendengar legenda pertandingan lari Kura-kura dan Kelinci. Lalu, para binatang menjelma tokoh kunci dalam kisah *Alice in Wonderland*. Lebih dari itu, anda mungkin salah seorang pembaca Bobo, sang kelinci yang cerdas dan lincah.

Dalam membuat fabel, seorang penulis sering mengikatkan benak mereka dengan prototipe yang mereka pikir sesuai dengan penampakan fisik sang binatang. Gajah itu lamban dan kuat. Semut itu sosial dan suka bekerjasama. Kelinci itu lincah, cepat, dan kadang-kadang licik. Serigala itu jahat. Babi-babi itu rapuh dan selalu siap menjadi korban. Yang takkan pernah berubah mungkin adalah Singa, yang selalu dan akan selalu menjadi Raja Hutan.

Lewat fabel daya fantasi anak bisa berkembang sehat. Anak dibawa ke sebuah dunia lain yang begitu luas, bisa diatur menurut kehendak mereka sendiri. Ini adalah keuntungan utama dari sebuah dongeng bagi anak.

Setiap anak, memerlukan pengembangan imajinasi. Tanpa itu akal pikiran menjadi pasif atau buntu, dan tak terlatih untuk memecahkan aneka ragam masalah. Anak juga akan belajar merasakan empati dari apa yang dialami tokoh cerita idolanya. Biasanya, ia pun akan berimajinasi menjadi tokoh itu.

"Dongeng juga bisa menjadi perantara sangat efektif untuk pendidikan. Baik akhlaq, moral maupun ilmu-ilmu pengetahuan lain. Nilai-nilai yang diserap anak dari sebuah dongeng akan sangat membekas pada nuraninya, berbeda dengan bila ia hanya mendengarnya dari serangkaian nasehat dan teori," (Rachma Fitriati, Office Manager Komnas Perlindungan Anak)

### **2.1.2. Cerita Si Kancil**

Cerita Si Kancil hampir tak pernah terlewatkan dari sederetan judul-judul dongeng Indonesia. Ada beragam versi cerita Si Kancil yang di antaranya yang sangat populer, yaitu :

#### **2.1.2.1. Si Kancil dan Pak Tani**

Kancil tertangkap pak tani karena suka mencuri ketimun di kebun pak tani. Namun kancil berhasil lolos dari kurungan pak tani karena bisa mengelabui anjing penjaga pak tani untuk bertukar posisi dengan kancil. Cerita ini yang akan penulis angkat dalam pembuatan film animasi 3D Si Kancil Anak Nakal dengan sedikit modifikasi pada ceritanya.

#### **2.1.2.2. Si Kancil dan Buaya**

Kancil yang ingin menyeberangi sungai, dapat mengelabui buaya-buaya untuk berbaris, sehingga kancil dapat menyeberangi sungai dengan cara melompat di atas para buaya.

#### **2.1.2.3."Si Kancil dan Buaya (versi 2)"**

Kancil membantu teman nya si kerbau yang akan di makan oleh ular. Dengan kecerdasannya, kancil berhasil mengelabui ular sehingga kerbau bisa lolos dari ular.

#### **2.1.2.4. "Si Kancil dan Siput",**

Kancil dikalahkan siput dalam lomba lari karena meremehkan siput dan memilih untuk tidur. Sementara siput terus berlari. Perlombaan pun dimenangkan oleh siput.

#### **2.1.2.5. "Si Kancil dan Kerbau"**

Kancil yang ingin sekali makan ketimun dari kebun pak tani, mencari teman untuk mencuri bersama. Kerbau pun mau ikut kancil bersama mencuri ketimun paktani. Namun kancil dapat mengelabui kerbau sehingga pak tani hanya mengira kerbau yang ingin mencuri ketimun pak tani.

#### 2.1.2.6. "Si Kancil dan Gajah"

Kancil yang terperosok dalam lubang, mengelabui gajah untuk bertukar posisi dengan kancil.

Beberapa judul cerita Si Kancil di atas tetap menokohkan sosok Kancil yang cerdik, gesit, banyak akal, dan bagaimana cerdiknya Kancil dalam membantu temannya dan menghadapi masalahnya.

Dalam pencarian data, penulis menampilkan cerita asli dari beberapa versi cerita Si Kancil yang telah disebutkan di atas.

#### 2.1.3. Film Animasi Kancil

Film Animasi tentang kancil sudah pernah ada sebelumnya. Yaitu pada tahun 1990-an yang berjudul "Hikayat Si Kancil" dan pada tahun 2005 yang berjudul "Si kancil dan Siput". Kedua film animasi kancil tersebut menggunakan teknik animasi 2D. Kedua film tersebut memiliki kualitas yang baik pada masanya. Namun untuk ditayangkan kembali pada saat ini, mungkin akan sulit bersaing dengan film-film anak sekarang.



Gbr 1. Si kancil dan Siput

Sumber : VCD koleksi Dancow, seri Cerita rakyat



Gbr 2. Si kancil dan Buaya

Sumber : Hikayat Sang Kancil, 1990

#### 2.1.4. Mamalia

Binatang menyusui atau mamalia adalah kelas hewan vertebrata yang terutama dicirikan oleh adanya kelenjar susu, yang pada betina menghasilkan susu sebagai sumber makanan anaknya; adanya rambut; dan tubuh yang endoterm atau "berdarah panas". Otak mengatur sistem peredaran darah, termasuk jantung yang beruang empat. Mamalia terdiri lebih dari 5.000 genus, yang tersebar dalam 425 keluarga dan hingga 46 ordo, meskipun hal ini tergantung klasifikasi ilmiah yang dipakai.

Secara filogenetik, yang disebut Mamalia adalah semua turunan dari nenek moyang monotremata (seperti echidna) dan mamalia therian (berplasenta dan berkantung atau marsupial)

Sebagian besar mamalia melahirkan keturunannya, tapi ada beberapa mamalia yang tergolong ke dalam monotremata yang bertelur. Kelahiran juga terjadi pada banyak spesies non-mamalia, seperti pada ikan guppy dan hiu martil; karenanya melahirkan bukan dianggap sebagai ciri khusus mamalia. Demikian juga dengan sifat endotermik yang juga dimiliki oleh burung.

Monotremata tidak memiliki puting susu, namun tetap memiliki kelenjar susu. Artinya, monotremata memenuhi syarat untuk masuk ke dalam kelas Mamalia. Perlu diketahui bahwa taksonomi yang sering digunakan belakangan ini sering menekankan pada kesamaan nenek moyang; diagnosa karakteristik sangat berguna dalam identifikasi asal-usul suatu makhluk. Jika ada salah satu anggota Cetacea ternyata tidak memiliki karakteristik mamalia, maka ia akan tetap dianggap sebagai mamalia karena nenek moyangnya sama dengan mamalia lainnya.

Mamalia memiliki 3 tulang pendengaran dalam setiap telinga dan 1 tulang (dentari) di setiap sisi rahang bawah. Vertebrata lain yang memiliki telinga hanya memiliki 1 tulang pendengaran (yaitu, stapes) dalam setiap telinga dan paling tidak 3 tulang lain di setiap sisi rahang.

Mamalia memiliki integumen yang terdiri dari 3 lapisan: paling luar adalah epidermis, yang tengah adalah dermis, dan paling dalam adalah hipodermis. Epidermis biasanya terdiri atas 30 lapis sel yang berfungsi menjadi lapisan tahan air. Sel-sel terluar dari lapisan epidermis ini sering terkelupas; epidermis bagian paling dalam sering membelah dan sel anaknya terdorong ke atas (ke arah luar). Bagian tengah, dermis, memiliki ketebalan 15-40 kali dibanding epidermis. Dermis terdiri dari berbagai komponen seperti pembuluh darah dan kelenjar. Hipodermis tersusun atas jaringan adiposa dan berfungsi untuk menyimpan lemak, penahan benturan, dan insulasi. Ketebalan lapisan ini bervariasi pada setiap spesies.

### **2.1.5. Kancil**

Kancil (*Tragulus javanicus*) adalah hewan mamalia yang merupakan hewan yang terkecil diantara semua hewan berkuku genap dengan tinggi cuma sekitar 30 cm. Kancil merupakan spesies sebangsa Rusa dari genus *Tragulus* yang memiliki tubuh kecil. Kepala hewan ini kecil, moncong nya panjang dan lancip, kakiknya kurus. Bulu nya pendek, berwarna coklat dengan berbagai garis dan bintik putih.

Hewan ini tidak bertanduk. Meskipun termasuk hewan memamah biak, bagian perut kancil lebih sederhana dari rusa. Kancil juga tidak mempunyai

kelenjar bau yang khusus di wajah atau di kakinya, seperti halnya rusa. Persamaan dengan babi dan unta terlihat dalam rahang atas, khususnya pada yang jantan. Gigi-gigi taring ini dipergunakan untuk berkelahi dan juga membela diri. Gigi pipinya membentuk suatu seri yang panjang, cocok sekali untuk mengunyah daun-daun dan buah yang menjadi makanannya. Seperti halnya dengan hewan berkuku genap lainnya, kakinya mempunyai dua buah kuku besar ditengah, dan berat badannya di pikul oleh bagian ini. Pada kancil, bagian samping dari dua kukunya terbentuk cukup baik dan benar-benar menyentuh tanah ketika berjalan. Ini adalah salah satu kondisi primitif dan menunjukkan suatu tahap permulaan dari evolusi hewan berkuku genap seperti terlihat pada rusa. Dimana sekarang bagian samping dari kukunya sudah tidak dipergunakan.

Raut muka Kancil atau Pelanduk (*Tragulus javanicus*) berwarna putih, terlihat seperti sebuah garis dari dagu sampai dada. Kancil jantan tidak mempunyai tanduk tetapi mempunyai gigi taring yang memanjang keluar dari mulutnya. Kancil atau Pelanduk merupakan binatang herbivora yang menyukai rumput, daun-daunan yang berair, kecambah, buah-buahan yang jatuh di tanah, kulit pisang, papaya, ubi, dan ketela. Binatang ini mempunyai masa mengandung selama 137-155 hari dan akan menyusui bayinya hingga berusia antara 60-70 hari.

Habitat Pelanduk atau Kancil (*Tragulus javanicus*) di hutan primer dan sekunder yang cukup lebat atau tanah kering di dataran rendah atau kaki bukit tidak jauh dari sungai dengan vegetasi lebat. Di Indonesia Kancil dapat ditemukan di Sumatra, Kalimantan, Jawa, dan pulau-pulau kecil di sekitarnya. Selain itu Pelanduk dapat dijumpai pula di Malaysia.

Populasi Kancil atau Pelanduk (*Tragulus javanicus*) hingga kini tidak diketahui dengan pasti. Baik oleh pemerintah Indonesia maupun oleh organisasi konservasi lingkungan hidup lainnya. Karena itu *IUCN Redlist* memasukkannya dalam status konservasi “*Data Deficient*” (DD; Informasi Kurang) yang berarti selama lima tahun terakhir belum diadakan evaluasi atau penelitian ulang.

Berdasarkan survey yang saya lakukan terhadap beberapa anak SD ( 7-12 tahun ), tidak ada seorang anak mengetahui wujud kancil yang sebenarnya. 1 dari 3



gambar yang saya berikan adalah foto kancil. Namun, anak-anak salah mengira kancil dengan rusa bambi (*white-tailed deer*).

Kancil bersama semua anggota genus *Tragulus* merupakan satwa yang dilindungi oleh pemerintah Indonesia berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 7 Tahun 1999.

Spesies Lainnya. Sedikitnya terdapat 6 spesies Kancil atau Pelanduk yang tergabung dalam genus *Tragulus*. Keenam spesies tersebut yaitu:

*Tragulus javanicus* (*Java Mouse-deer*)

*Tragulus kanchil* (*Lesser Mouse-deer*)

*Tragulus napu* (*Greater Mouse-deer*)

*Tragulus nigricans* (*Philippine Mouse-deer*)

*Tragulus versicolor* (*Vietnam Mouse-deer*)

*Tragulus williamsoni* (*Williamson's Mouse-deer*)

Sebuah ironi memang mengingat begitu populernya kisah fabel Kancil yang cerdik bahkan licik dan banyaknya peribahasa dan pepatah dalam budaya kita (Melayu dan Jawa) yang menggunakan kata Kancil dan Pelanduk tetapi ternyata kita kekurangan data (Data Deficient) mengenai binatang berspesies *Tragulus javanicus* ini.

Klasifikasi ilmiah: Kingdom: Animalia; Filum: Chordata; Kelas: Mammalia; Ordo: Artiodactyla; Famili: Tragulidae; Genus : *Tragulus*; Spesies : *Tragulus javanicus*



Gbr 3. Kancil

Sumber : <http://1.bp.blogspot.com/>



Gbr 4. Kancil

Sumber : <http://1.bp.blogspot.com/>

### **2.1.6 Kajian Karakter Kancil**

Karakter Kancil yang licik dan curang mudah diidentikkan sebagai sosok yang tidak baik. Kelemahan pada cerita kancil mencuri ketimun yang sering kita dengar sewaktu kecil adalah, kancil diceritakan bisa lolos dari pak tani dan tidak menerima hukuman atas perbuatannya. Hal tersebut dapat memberi pesan yang kurang baik bagi anak-anak. Maka dengan maksud meredam sisi negative dari karakter Si Kancil tersebut, penulis memodifikasi sedikit cerita kancil mencuri ketimun agar pesan yang bisa diterima oleh penonton menjadi lebih baik.

### **2.1.7 Psikologi Anak**

Anak-anak memiliki dunianya sendiri. Mereka erat dengan masa bermain. Mereka juga mempunyai kepribadian yang khas, yang tidak sama dengan kepribadian orang dewasa sehingga dapat dikatakan bahwa mereka (anakanak) hidup dalam dunia yang penuh khayalan. Pemikiran dan daya tanggapnya masih

terbatas dan belum mampu berbahasa panjang lebar dan menikmati keindahan berbahasa itu sendiri (Hardjana HP, 2006, p26-27)

Tak lepas dari anak-anak, mainan menjadi kebutuhan penting dalam masa pertumbuhannya. Stevanne Auerbach dalam buku *Smart Play Smart Toy, 2007*, membedakan ciri psikologis dan kebutuhan mainan menurut kelompok umur dari anak itu sendiri, yaitu kelompok Bayi (umur 6 bulan pertama sampai 1 tahun), kelompok Balita. ( umur 1 sampai 3 tahun), kelompok Prasekolah (umur 3 sampai 5 tahun), kelompok Anak Sekolah Dasar (umur 6 sampai 8 tahun), dan kelompok Anak yang Lebih Tua (umur 9 sampai 12 tahun).

Berikut dijabarkan ciri-ciri psikologis yang meliputi fisik, emosi, dan mental anak.

### **Fisik**

- Umur 5 tahun :
- Gesit
  - Tenang dengan kemampuan motoris terkontrol
  - Mengenal warna-warna primer
  - Menghitung dengan Langan (antara dua dan lima)
  - Pertumbuhan anak perempuan sekitar satu tahun lebih maju daripada laki-laki.
- Umur 6 tahun :
- Aktif dan ribut
  - Pertumbuhan fisik melambat
  - Gigi permanen mulai muncul
- Umur 7 tahun :
- Sering bangkit dari duduk, menjadi agak ceriwis
  - Berminat dalam pengembangan beragam kemampuan motoris
  - Menunjukkan luapan perilaku aktif yang tiba-tiba dalam beberapa Tugas

## **Emosi**

Umur 5 tahun : - Bertanya-tanya tentang dirinya dan orang lain  
 - Saat berusia 4 tahun terbata-bata dalam berbicara, usia 5 tahun dapat berhenti setelah menyelesaikan suatu pemikiran  
 - Menemukan bahwa dunia rill cukup memberi kesenangan barn, karena telah mengetahui apa yang merupakan fantasi dan apa yang bukan

Umur 6 tahun : - Tidak jelas (ambivalen)  
 - Menangkap ide tentang baik dan buruk  
 - Kesulitan dalam membuat keputusan

Umur 7 tahun : - Kurang percaya diri  
 - Lebih serius dan bijaksana mengenai kehidupan  
 - Tidak suka kalah dalam permainan

## **Mental**

Umur 5 tahun : - Belajar bahasa dengan cepat  
 - Mampu berkomunikasi dan menjelaskan tentang perasaan dan ide  
 - Kosakata mencapai 2.000 kata yang digunakan dengan baik  
 - Responsif pada ide baru dan penuh imajinasi  
 - Dapat memisahkan kenyataan dari khayalan

Umur 6 tahun : - Mengetahui nama-Nama hari dalam seminggu  
 - Mengetahui yang kiri dan yang kanan  
 - Menghitung angka sampai 10, berdasarkan pengelompokkan objek  
 - Kosakata melebihi 2.000 kata saat duduk di kelas satu

- Umur 7 tahun :
- Berusaha keras untuk sempurna
  - Mulai mengontrol ukuran dan keseragaman huruf
  - Mengalami perkembangan visual lebih lanjut

### 2.1.8 Data Survey Lapangan

Setelah Penulis melakukan survey kepada 40 anak sekolah dasar, di dapatkan kesimpulan bahwa :

1. Anak-anak masih banyak yang belum tahu seperti apa wujud asli hewan kancil. Dari 3 gambar yang saya sajikan kepada mereka, tidak ada satu pun yang memilih gambar kancil dengan benar. Anak-anak masih mengira bahwa kancil memiliki wujud yang sama dengan *white-tailed Deer* atau karakter utama film *Bambi*.



Gbt 5. Gambar yang di perlihatkan pada anak-anak dalam rangka survey wujud kancil

2. Dari 4 contoh film yang penulis sajikan, anak-anak lebih banyak memilih film yang memiliki pendekatan visual *semi-realistic* ( 3D ) untuk film kancil. Yaitu film *Grufallo* (*Studio Soi*) dan *Gopher Broke* (*Blur Studio*). Sementara film kartun 2D seperti *Naruto* dan *PowerPuff Girl* tidak ada yang memilih.



Gbr 6. Gambar yang di perlihatkan pada anak-anak dalam rangka survey visual.

## 2.2. Target

Target primer dalam Film Pendek Kancil Anak Nakal ini adalah anak-anak, usia 5 tahun sampai dengan 12 tahun, pria dan wanita, dan menyukai film animasi. Film Pendek Kancil Anak Nakal diharapkan bisa memberikan pendidikan moral kepada anak-anak dan sekaligus dapat mengangkat kembali fabel dan cerita anak-anak yang dulu pernah populer pada saat kita kecil.

Sedangkan target sekunder untuk Film Pendek Kancil Anak Nakal adalah Pria & Wanita, usia 14 tahun keatas sampai dengan 40 tahun, pecinta film terutama film animasi atau mereka yang ingin nostalgia akan kisah Kancil yang populer kita mereka masih kecil.

## **2.3. Faktor Pendukung & Penghambat**

### **2.3.1 Faktor Pendukung**

- Fabel berhubungan erat dengan kehidupan anak-anak yang begitu akrab dengan makhluk-makhluk lucu seperti binatang. Ketika kita memakai mereka sebagai tokoh dalam cerita, maka penyampaian pesan akan menemukan jalannya sendiri ke kepala anak-anak
- Belum banyak nya film animasi produksi indonesia yang mempunyai kualitas baik.
- Fabel dengan tema Kancil merupakan cerita populer dimasa kecil bagi orang dewasa, sehingga memberikan kesan nostalgia ketika menonton.
- Cerita dan alur cerita yang mudah di tangkap oleh anak-anak seusia 5-12 tahun.

### **2.3.2 Faktor Penghambat**

- Banyak nya Film animasi asing yang masuk ke indonesia
- Anak-anak sangat mudah terpengaruh lingkungan nya, yang menyebabkan cerita seperti fabel menjadi kurang populer

## **2.4 Analisis Film**

### **2.4.1 Kekuatan**

Dongeng kancil ini merupakan cerita yang sudah turun menurun diceritakan pada anak kecil dari generasi ke generasi Cerita kancil erat hubungannya dengan kehidupan anak-anak yang begitu akrab dengan makhluk-makhluk lucu seperti binatang. Ketika kita memakai mereka sebagai tokoh dalam cerita, maka penyampaian pesan akan menemukan jalannya sendiri ke kepala anak-anak

#### **2.4.2 Kelemahan**

Penonton bisa saja salah menangkap maksud cerita dari tokoh kancil yang nakal. Mencuri merupakan salah satu perbuatan yang tidak boleh di contoh.

#### **2.4.3 Kesempatan**

Minim nya film yang berdasar kan dongeng dari Indonesia bagi anak-anak, membuat film Si kancil mempunyai kesempatan lebih untuk mencuri perhatian para penonton nanti nya. Semoga diharap kan film ini dapat membawa suatu terobosan dalam perfilman dan animasi indonesia.

#### **2.4.4 Ancaman**

Semakin beragam nya film anak-anak dari luar negeri yang masuk ke Indonesia dapat mengancam film Si Kancil menjadi kurang populer di kalangan anak-anak.