

BAB 2

DATA DAN ANALISA

2.1 Data Umum

2.1.1 Animasi Serial

Serial Animasi, merupakan animasi yang terdiri dari banyak episode yang setiap episode rata-rata berdurasi sekitar 30 menit. Di Amerika, serial animasi biasanya terbagi dalam sistem *season*, yang setiap *season* biasanya terbagi menjadi 12 episode yang biasanya saling independen atau tidak terkait satu sama lain, 12 episode ini biasanya akan ditayangkan berulang-ulang. Contoh: The Simpsons, Family Guy. Di Jepang sistem *season* bekerja dengan cara yang berbeda, biasanya 1 *season* merupakan 1 rangkaian cerita penuh yang terbagi menjadi beberapa episode. 1 *season* biasanya terbagi menjadi 52 episode atau 1 tahun tayang. Namun ada juga yang terbagi menjadi hanya 26 episode, 12 episode atau bahkan hanya 6 episode. Contoh: Gundam, Naruto.



Gambar 1. The Simpsons, 22 Seasons (480ep), 1 movie, *continuing*



Gambar 2. Gundam 00, 2 seasons (50ep), 1 movie, *end*

2.1.2 3D Computer graphic

3D Computer Graphic atau Grafis Komputer 3D adalah grafis yang menggunakan tiga dimensi representasi dari data geometrik yang disimpan dalam komputer untuk tujuan melakukan perhitungan dan render gambar 2D. gambar tersebut dapat disimpan untuk dilihat kemudian atau ditampilkan secara real-time.

Meskipun perbedaan-perbedaan ini, grafis 3D komputer bergantung pada banyak yang sama algoritma 2D dengan komputer grafis vektor pada model wireframe dan 2D komputer raster grafik di tampilan yang diberikan akhir. Dalam grafis perangkat lunak komputer, perbedaan antara 2D dan 3D kadang-kadang kabur; aplikasi dapat menggunakan teknik 2D 3D untuk mencapai efek seperti pencahayaan, dan 3D dapat menggunakan teknik render 2D.

komputer grafis 3D sering disebut sebagai model 3D . Selain grafik yang diberikan, model terkandung dalam file data grafis. Namun, ada perbedaan. Sebuah model 3D adalah representasi matematis dari setiap obyek 3 dimensi. Dan bukan merupakan suatu objek 3D. Karena cetak 3D , model 3D tidak terbatas pada ruang virtual. Sebuah model dapat ditampilkan secara visual sebagai gambar dua dimensi melalui proses yang disebut *3D rendering* , atau digunakan dalam non-grafis simulasi komputer dan perhitungan.

Modeling

Modeling merupakan proses pembuatan objek 3D. Pembuatan objek biasanya dilakukan oleh seorang 3D artist atau modeller, cara yang kedua adalah dengan melakukan scan terhadap suatu objek.

Rendering

Rendering merupakan proses simulasi sebuah objek 3D menjadi sebuah gambar 2D dengan menggunakan simulasi pencahayaan untuk menghasilkan gambar yang foto realistik atau kartun sesuai dengan kebutuhan. 2 simulasi dasar dalam *rendering* adalah *transport* (jumlah intensitas cahaya yang diterima pada berbagai tempat) dan *scattering* (bagaimana suatu permukaan objek berinteraksi dengan cahaya)

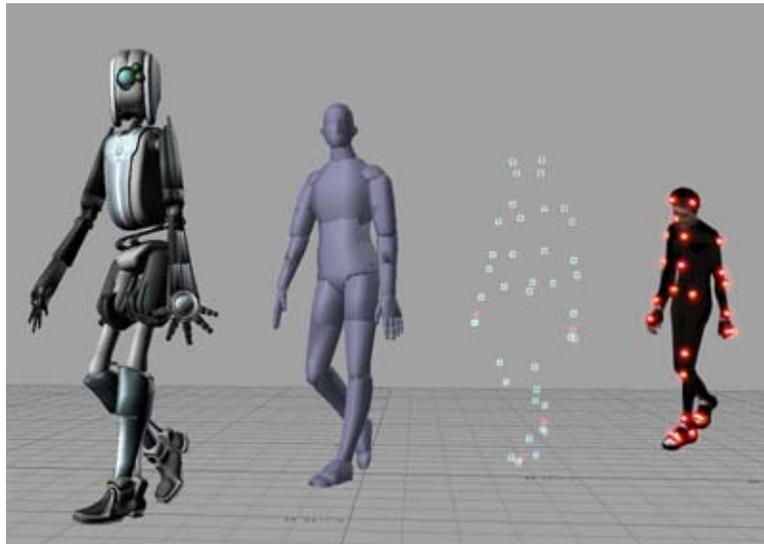


Gambar 3 . Contoh berbagai macam hasil 3D

2.1.3 Animasi Komputer / 3D

Animasi komputer atau 3D adalah animasi yang dibuat menggunakan teknologi komputer. Animasi komputer modern umumnya mempergunakan 3D sementara 2D masih digunakan untuk mendapatkan style tertentu.

Animasi komputer pada dasarnya merupakan pengembangan dari stop motion yang mempergunakan objek 3D sebagai ganti dari props asli yang dipergunakan dalam stop motion. Untuk menciptakan ilusi gerak, sebuah gambar akan digantikan dengan gambar lain yang menggambarkan pergerakan selanjutnya dalam waktu yang singkat. Biasanya 24 sampai 30 gambar digunakan dalam 1 detik. Istilah ini lebih dikenal dengan *frame per second* (fps) yaitu banyaknya gambar yang berubah dalam 1 detik. Semakin banyak gambar akan menghasilkan pergerakan yang lebih halus, namun standarnya adalah 24-30fps. Teknik ini sebenarnya adalah teknik yang sama yang dipakai dalam pembuatan film.

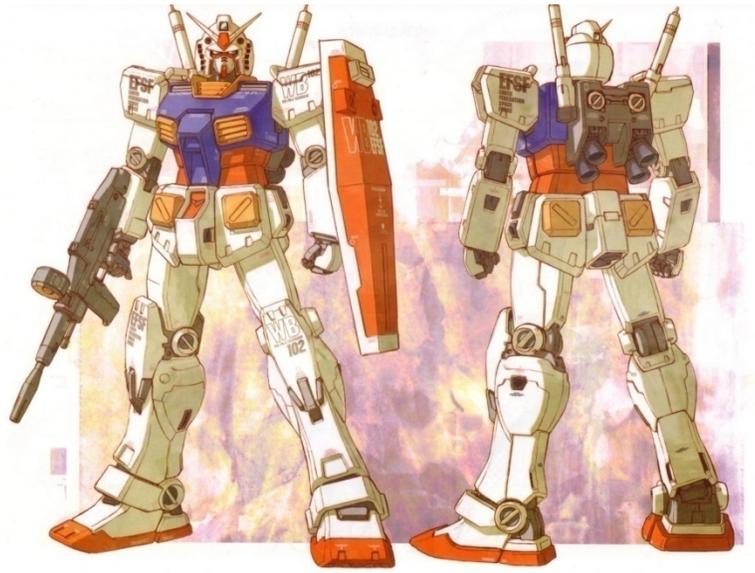


Gambar 4. Proses Animasi menggunakan motion capture

2.1.4 Mecha

Mecha merupakan genre khusus pada media yang berfokus pada robot-robot yang dikendalikan oleh manusia. Istilah mecha yang dipopulerkan di Jepang, berasal dari kependekan kata "mechanical". Namun perlu diingat bahwa dalam genre ini mecha merupakan bagian atau aspek terpenting dalam cerita, sehingga tidak semua cerita dapat dianggap bergenre mecha hanya karena terdapat mecha / robot didalamnya.

Mecha biasanya terbagi menjadi 2 genre lagi yaitu "Super Robot" dan "Real Robot". Super Robot adalah tipe mecha yang memiliki kekuatan super yang bersifat fantasi, deskripsi paling khas untuk super robot adalah "*it's powered by Courage and Hot Blood*", sementara "real robot" adalah tipe mecha yang menonjolkan segi realisme, real robot biasanya mempergunakan senjata-senjata yang bisa ditemui di dunia militer nyata, biasanya perbedaan paling mencolok adalah ukuran, super robot biasanya memiliki tinggi 60m lebih dan mempergunakan senjata-senjata yang bersifat fantasi. Real robot biasanya berukuran lebih kecil, rata-rata kurang dari 20m, senjata yang mereka gunakan biasanya senjata yang juga terdapat pada kendaraan militer atau pembesaran skala dari senjata yang biasa dipakai manusia. Namun tidak jarang juga ada robot yang berada pada kedua kategori tersebut, jenis ini biasa disebut dengan "hybrid robot".

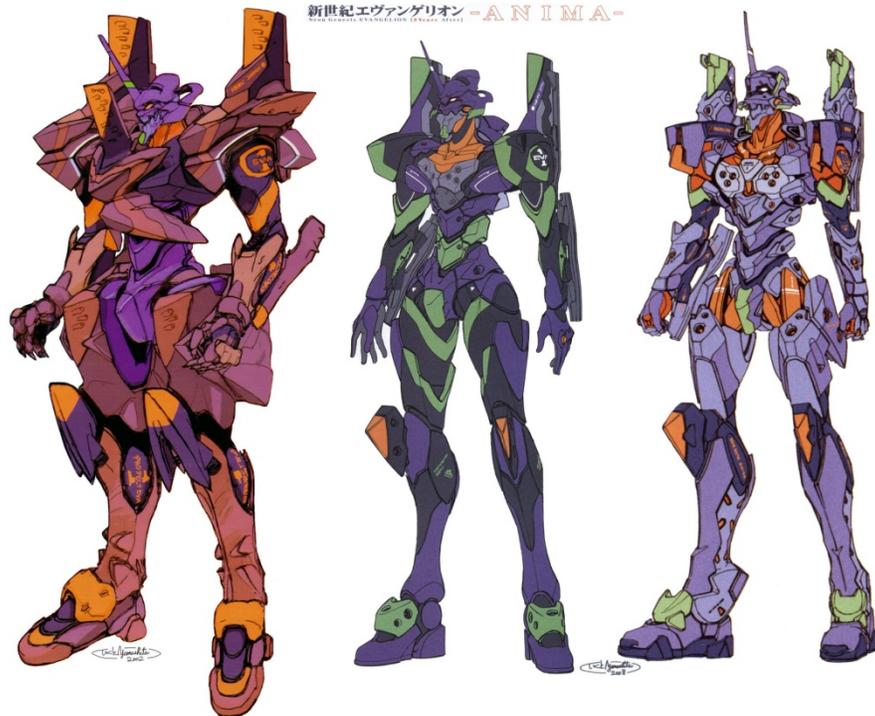


Gambar 5.RX-78-2 Gundam, Real Robot

art by
Gianluigi Bagnasco
e Fa. Gian.
© Dynamic - D-Visual - Toei



Gambar 6. Mazinkaiser, Super Robot



エヴァンゲリオン初号機
[F型装備]

Evangelion Unit-01
[F-Type Equipment]

エヴァンゲリオン初号機
ステージ2仕様[B型装備]

Evangelion Unit-01
Stage 2 Specification
[B-Type Equipment]

スーパーエヴァンゲリオン

Super Evangelion

Gambar 7. EVA-01, Hybrid Robot

2.1.5 Candi

Candi adalah istilah dalam Bahasa Indonesia yang merujuk kepada sebuah bangunan tempat ibadah dari peninggalan masa lampau yang berasal dari peradaban Hindu-Buddha. Digunakan sebagai tempat pemujaan dewa-dewa ataupun memuliakan buddha. Akan tetapi, istilah 'candi' tidak hanya digunakan oleh masyarakat untuk menyebut tempat ibadah saja, banyak situs-situs purbakala non-religius dari masa Hindu-Buddha atau klasik Indonesia, baik sebagai istana (kraton), pemandian (petirtaan), gapura, dan sebagainya, juga disebut dengan istilah candi.

Berikut merupakan ciri-ciri candi Hindu

- Di bagian tengah pondasi terdapat sumuran (perigi) tempat untuk menyimpan pendaman
- Lantai pradaksinapatha tidak terlalu lebar di bagian tepinya tidak ada pagar langkan (vedika).
- Terdapat 5 relung di dinding luarnya, 1 relung di setiap sisi dinding dan 2 relung kecil di kanan-kiri pintu (berisikan arca Durga Mahisasuramardini, Ganesa, Rsi Agastya, Mahakala, dan Nandisvara)
- Jika berupa kompleks bangunan, maka terdiri dari 1 candi induk berhadapan dengan 3 Candi Perwara. Candi perwara tengah berisikan arca Nandi.
- Di bagian tengah bilik utama terdapat Lingga-Yoni, Yoni menutup mulut perigi yang terdapat di lantai bilik dan menembus pondasi.
- Mercu-mercu atap berupa bentuk candi kecil, kemuncaknya berbentuk motif ratna.



Gambar 8. Candi Prambanan



Gambar 9. Candi Sambisari 1



Gambar 10. Candi Sambisari 2



Gambar 11. Candi Suku

2.1.6 Kasta & Catur Warna

Kasta merupakan tema utama dalam serial animasi ini yang sebenarnya merupakan penyimpangan dari *catur warna* yang diajarkan dalam agama Hindu. Dalam agama Hindu, *catur warna* berasal dari bahasa sansekerta dari *catur* yang artinya empat dan *warna (vrn)* yang artinya kelompok, sehingga *catur warna* berarti 4 kelompok. *Catur Warna* merupakan pembagian kelompok berdasarkan pekerjaan atau profesi, sehingga status dalam catur warna adalah sesuatu yang kita capai sendiri, bukan status bawaan sejak lahir. *Catur warna* sendiri sebenarnya tidak mengenal hierarki atau tingkatan, karena pada dasarnya setiap golongan atau kelompok memiliki tugas masing-masing dan saling membutuhkan satu sama lain.

Kasta dalam budaya Hindu sekarang sebenarnya merupakan penyimpangan budaya yang mulai terjadi pada awal abad 14, yang dipopulerkan oleh bangsa Portugis dan ajaran *class system* oleh Karl Marx. Namun penyimpangan ini telah terjadi turun-temurun sehingga kasta sering dianggap menjadi bagian dari ajaran Hindu. Sampai generasi ini paham kasta masih cukup kental di daerah Bali, meskipun sudah terkikis sedikit demi sedikit oleh modernisasi dan globalisasi.

Pembagian dalam Catur Warna

- **Brahmana** merupakan golongan pendeta dan rohaniwan dalam suatu masyarakat, sehingga golongan tersebut merupakan golongan yang paling dihormati. Dalam ajaran Warna, Seseorang dikatakan menyandang gelar Brahmana karena keahliannya dalam bidang pengetahuan keagamaan. Jadi, status sebagai Brahmana tidak dapat diperoleh sejak lahir. Status Brahmana diperoleh dengan menekuni ajaran agama sampai seseorang layak dan diakui sebagai rohaniwan.
- **Ksatriya** merupakan golongan para bangsawan yang menekuni bidang pemerintahan atau administrasi negara. Ksatriya juga merupakan golongan para kesatria ataupun para Raja yang ahli dalam bidang militer dan mahir menggunakan senjata. Kewajiban golongan Ksatriya adalah melindungi golongan Brahmana, Waisya, dan Sudra. Apabila golongan Ksatriya melakukan kewajibannya dengan baik, maka mereka mendapat balas jasa secara tidak langsung dari golongan Brāhmana, Waisya, dan Sudra.
- **Waisya** merupakan golongan para pedagang, petani, nelayan, dan profesi lainnya yang termasuk bidang perniagaan atau pekerjaan yang menangani segala sesuatu yang bersifat material, seperti misalnya makanan, pakaian, harta benda, dan sebagainya. Kewajiban mereka adalah memenuhi kebutuhan pokok (sandang, pangan, papan) golongan Brahmana, Ksatriya, dan Sudra.
- **Sudra** merupakan golongan para pelayan yang membantu golongan Brāhmana, Kshatriya, dan Waisya agar pekerjaan mereka dapat terpenuhi. Dalam filsafat Hindu, tanpa adanya golongan Sudra, maka kewajiban ketiga kasta tidak dapat terwujud. Jadi dengan adanya golongan Sudra, maka ketiga kasta dapat melaksanakan kewajibannya secara seimbang dan saling memberikan kontribusi.

2.1.7 Gandiva

Gandiva merupakan busur yang dipergunakan oleh Arjuna, Gandiva dipenuhi oleh ornamen-ornamen emas dan memiliki ujung yang bercahaya, langit akan bergemuruh ketika senar busur ini dibentangkan. Arjuna mempergunakannya dalam perang *kuruksethra* dan busur ini membuatnya tidak terkalahkan.

Gandiva terpilih sebagai nama dari *mecha* utama karena esensi dari Gandiva itu sendiri, yaitu senjata yang hanya bisa dipergunakan oleh orang tertentu dan akan memberikan penggunanya memiliki kekuatan yang setara dengan dewa meskipun penggunanya adalah manusia biasa.

Penggunaan Gandiva sebagai judul terkait dengan teknik pembuatan judul yang mempergunakan objek yang menjadi bagian penting cerita sebagai judul. Dengan menggunakan Gandiva sebagai judul, penonton akan tahu fokus dan aspek utama dalam cerita. Gandiva sendiri dipilih sebagai judul karena cerita ini memiliki genre khusus yaitu *mecha* sehingga penggunaan Gandiva sebagai judul akan mempertegas fokus *mecha* pada cerita ini.



Gambar 12. Patung Arjuna mengenggam Gandiva.

2.1.8 Asta Dewata

Asta Dewata merupakan 8 manifestasi dari Sang Hyang Widhi sebagai 8 penguasa arah mata angin. Dalam Gandiva 4 dari Asta Dewata akan menjadi *monster of the week* yang harus dikalahkan. Setiap Asta Dewata akan dibuat dengan berdasarkan atribut pada senjata dan kemampuan mereka, seperti Agni menggunakan pelontar api dan Indra mempergunakan senjata yang menghasilkan petir/listrik.

- Indra, Dewa perang, badai, dan Hujan. Menjaga arah Timur. Bersenjatakan *Vajra*
- Varuna, Dewa laut. Menjaga arah Barat. Bersenjatakan *Pasha* (jeratan/perangkap)
- Yama, Dewa keadilan yang menguasai Arwah Manusia. Menjaga arah Selatan. Bersenjatakan *Danda* (tongkat)
- Kubera, Dewa Kemakmuran, menguasai kekayaan alam. Menjaga arah Utara. Bersenjatakan gada
- Bayu, Dewa Angin, Menjaga arah Bara Laut. Bersenjatakan *Arikusa* (galah)
- Nirrti, Dewi Kematian, Menjaga arah Barat Daya, Bersenjatakan *Khadga* (pedang)
- Isana,
- Agni, Dewa Api, Menjaga arah Tenggara. Bersenjatakan *Sakti* (Tombak)
- Wisnu, Dewa penjaga atau pemelihara. Menjaga arah *nadir* (bawah) Bersenjatakan *Chakra* (lembing)
- Brahma, Dewa pencipta, Menjaga arah puncak (atas). Bersenjatakan *padma* (teratai)

2.2 Data Konsep

2.2.1 Sinopsis

Disebuah negeri bernama yang masih menganut sistem kasta. Pada masa itu, perang sedang berkecamuk dinegeri itu membuat kaum ksatria merasa bahwa kasta mereka menjadi jauh lebih penting dari kasta brahmana. ksatria kemudian melakukan kudeta dan merebut kekuasaan dari tangan brahmana dan tidak hanya itu saja, kasta ksatria juga memerintahkan pembunuhan terhadap seluruh kaum brahmana. Namun setelah kasta ksatria memerintah, perang justru semakin banyak berkobar dan penduduk menjadi semakin menderita.

Namun salah seorang anak dari brahmana tertinggi yang bernama Raiditya berhasil melarikan diri. Dalam pelariannya dia dibantu oleh Askala yang ditemu tanpa sengaja. Mereka berdua kemudian menemukan rahasia tentang shakti terkuat yang hanya bisa dikendalikan oleh brahmana, shakti itu adalah Gandiva. Namun konflik terjadi ketika Rai yang seorang brahmana tidak bisa mengendalikan Gandiva, tapi ternyata Askala yang seorang sudra justru bisa mengendalikan Gandiva.

2.2.2 Karakter

- **Raiditya**, karakter utama dalam Gandiva. Rai adalah seorang brahmana,. Rai adalah karakter tipe pemikir yang memiliki kecerdasan jauh diatas rata-rata dan selalu berambisi tinggi. Meskipun ternyata dia tidak bisa mengendalikan Gandiva, namun hal ini tidak membuat dirinya patah semangat. Dengan kecerdasannya Rai membantu Askala dalam hal strategi untuk megalahkan para ksatria.
- **Askala**, remaja putri dengan sifat yang berapi-api dan berjiwa keadilan tinggi, meskipun berasal dari kasta sudra, Askala tidak pernah merasa dirinya lebih rendah atau lebih tinggi dari siapapun, dan meskipun berasal dari kasta sudra, entah kenapa Askala justru bisa mengendalikan Gandiva yang konon hanya bisa dipergunakan oleh brahmana.
- **Gandarva**, Jenderal tertinggi kaum ksatria yang merencanakan kudeta terhadap brahmana. Gandarva secara diam-diam mengembangkan 10 mecha generasi baru yang disebut dengan Asta Dewata dan dipiloti oleh 10 orang bawahan kepercayaan-nya. Dengan Asta Dewata, Gandarva tidak segan-segan untuk menghancurkan siapa saja yang menghalanginya.

2.3 Target Audience

Gandiva diperuntukkan untuk remaja hingga dewasa. Namun Gandiva dibuat khusus untuk penggemar mecha di Indonesia, namun diharapkan Gandiva juga akan dapat memuaskan masyarakat pada umumnya.

- **Psikografi** : Gandiva merupakan hembusan angin baru bagi animasi Indonesia, meskipun ditargetkan khusus untuk penggemar mecha, diharapkan genre baru ini akan menarik rasa penasaran khalayak banyak.
- **Demografi** : Gandiva diharapkan mampu untuk diterima secara umum di Indonesia, namun Gandiva lebih dibuat dengan target remaja hingga dewasa
- **Geografi** : Meskipun memiliki tema kasta dan visual yang kental dengan budaya Bali, namun Gandiva dibuat untuk penonton yang berada di kota besar seperti Jakarta dan Bandung, ini dikarenakan karena setting visual Gandiva yang modern dan futuristik akan lebih mudah dicerna oleh penonton di kota besar yang cenderung lebih modern.

2.4 Kompetitor

Dalam wilayah nasional belum ada kompetitor karena genre mecha baru pertama kali ini dibuat, namun pada pasar nasional, kompetitor utama adalah berbagai macam animasi bergenre mecha baik yang datang dari Jepang maupun dari negara maju lain seperti Amerika.

List of Mecha series/movie 2011 (Japan)

- Danball Senki, Level-5
- IS <Infinite Stratos>, 8-Bit
- Macross Frontier the Movie: The Wings of Goodbye, Satelight
- Mazinkaizer SKL, Studio Actas
- Star Driver: Kagayaki no Takuto, Studio Bones
- Super Robot Wars Original Generation: The Inspector, Asahi Production
- Kidou Senshi Gundam Unicorn OVA, Sunrise

List of Mecha series/movie 2011 (USA)

- Transformers: Dark of the Moon, Dreamworks studio

2.5 SWOT

Strength

Gandiva memiliki keunggulan dari genre karena genre sci-fi di Indonesia hampir tidak pernah digarap, sehingga tidak memiliki kompetitor lokal yang memiliki genre sama. Selain itu genre mecha bisa dikatakan sebagai cult hit di Indonesia, sehingga meskipun gagal menarik minat pasaran pada umumnya namun secara pasti akan mampu menarik minat pecinta mecha di Indonesia yang sudah cukup berkembang.

Weakness

Gandiva memang tidak memiliki kompetitor lokal, namun hal ini akan mengakibatkan Gandiva mendapat perbandingan dengan produk-produk luar yang sudah jauh lebih berpengalaman dalam genre ini seperti pada Jepang atau Amerika Serikat. Gandiva jugs memiliki genre yang cukup *obscure* hingga akan sulit untuk diterima oleh khalayak umum. Perpaduan antara unsur sci-fi dan budaya Indonesia juga ditakutkan akan menuai kritikan dari pakar budaya dan berbagai kalangan lainnya.

Opportunity

Gandiva memiliki opportunity yang sangat besar karena merupakan genre yang paling langka di Indonesia, sehingga Gandiva akan menjadi produk yang berbeda sendiri. Meskipun gagal di Indonesia, Gandiva dibuat dengan jalan cerita original dan tema yang universal sehingga bila gagal di Indonesia, Gandiva tetap dapat dijual di pasar luar.

Threat

Threat utama bagi Gandiva adalah produk-produk luar. Hal ini dikarenakan tidak adanya kompetitor lokal, maka Gandiva akan dibandingkan dengan film-film luar terutama yang berasal dari Jepang dan Amerika yang sudah lebih dari puluhan tahun berkecimpung dalam film-film yang bergenre sci-fi dan mecha.