

BAB II

DATA & ANALISA

2.1 Data dan Literatur

Metode yang dipakai untuk mendapatkan data adalah melalui:

- Tinjauan pustaka: melalui buku, novel dan internet (myth dunia blog, wikipedia.com)
- Survey lapangan: survey dan wawancara.

2.1.1 Sejarah Animasi

Animasi adalah gambar bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman gambar-gambar tersebut diputar ulang dengan berurutan sehingga membentuk rangkaian image sequence yang dimana gambar-gambar diam tersebut bisa berupa gambar 2 dimensi atau dibuat dengan 3 dimensi sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah, tetapi sebagai sebuah kesatuan yang menghasilkan ilusi pergerakan. Efek yang dihasilkan adalah sebuah ilusi dari pergerakan berdasarkan gambaran yang tertangkap oleh penglihatan, dan dapat dibuat serta didemonstrasikan dengan berbagai macam cara.



Gambar 1.0 Wayang Kulit

Salah satu cikal bakal dari animasi adalah Wayang dimana sudah ada di Indonesia pada abad ke 9. Animasi pertama kali dibuat oleh Fady Saeed dari Mesir tahun 1756. Pada abad ke 17 sampai 19, peralatan-peralatan animasi sederhana telah ditemukan sebelum munculnya proyektor film.

Sejarah Film Animasi dimulai pada tahun 1890, Film animasi yang pertama kali dibuat oleh Charles-Émile Reynaud, penemu *Praxinoscope*, yaitu sebuah

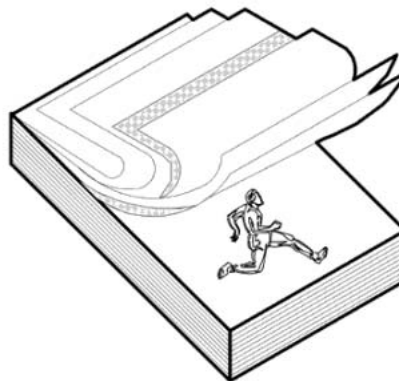
sistem gerakan yang menggunakan putaran dari 12 gambar. Pada tanggal 18 Oktober 1892, di Musée Grévin di kota Paris, Perancis, beliau memamerkan animasi dengan putaran dari 500 gambar.

Sekitar tahun 1834 munculah permainan Zoetrope, dimana alat ini berbentuk tabung, berukuran pendek, di tiap sisinya terdapat lubang yang berfungsi untuk mengintip, dan dibagian dalamnya terdapat rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Di bawah alat ini terdapat penopang yang berfungsi sebagai poros.



Gambar 1.1 Zoetrope

Pada tahun 1868 munculah *Flip book* dan ditemukan oleh John Barnes Linnet. Flip book merupakan salah satu penemuan dunia animasi yang membawa kita lebih dekat ke animasi modern.



Gambar 1.2 Flip book

Film Animasi pertama dengan Standar gambar film adalah *Humorous Phases of Funny Faces* oleh J. Stuart Blackton pada tahun 1906. Kemudian pada tahun 1908, Émile Cohl, director dari Perancis, menayangkan animasi *Fantasmagorie*, dimana animasi ini juga cukup terkenal. Film Animasi yang menggunakan boneka pertama kali dibuat oleh Wladyslaw Starewicz (Ladislas Starevich) yang berjudul *The Beautiful Lukanid* pada tahun 1910.

Sedangkan di Amerika Serikat, Winsor McCay membuat film animasi “Gertie the Dinosaur” pada tahun 1909. Figure digambar blabar hitam dengan latar belakang putih. Menyusul di tahun-tahun berikutnya para animator Amerika mulai mengembangkan teknik film animasi di sekitar tahun 1913 sampai pada awal tahun 1920-an. Max Fleischer mengembangkan “KO KO The Clown” dan Pat Sullivan membuat “Felix The Cat”.

McCay membuat rumusan film dengan perhitungan waktu, 16 kali gambar dalam tiap detik gerakan. Fleischer dan Sullivan telah memanfaatkan teknik animasi cell, yaitu lembaran tembus pandang dari bahan seluloid (Cellucoid) yang disebut “cell”. Pemula lainnya di Jerman, Lotte Reineger di tahun 1919 mengembangkan film animasi bayangan, dan Bertosch dan Perancis, di tahun 1930 membuat percobaan film animasi potongan dengan figure yang berasal dari potongan-potongan kayu.

2.1.2 Animasi di Indonesia

Kini di Indonesia animasi karya anak bangsa sudah semakin banyak dan animasi semakin diterima oleh masyarakat Indonesia. Sudah jauh berkembang dari tahun-tahun sebelumnya. Bahkan bakat-bakat animator di Indonesia mulai dicari-cari untuk dapat memproduksi film animasi Indonesia. Terbukti dengan telah banyaknya perlombaan-perlombaan animasi baik itu film pendek maupun dalam film serial.

Studio-studio animasi pun namanya mulai bermunculan di kredit penutup, bahkan serial animasi *Petualangan Didi Tikus* mendapat sambutan bagus dari penonton Indonesia.



Sedangkan film animasi format layar lebar sudah pernah dirilis lebih dulu, disutradai oleh sutradara yang sama dengan yaitu Chandra Endroputro berjudul *Janus Prajurit Terakhir*. Dua film Animasi Indonesia yang lain yang pernah dirilis dibuat oleh Studio Kasatmata berjudul *Homeland* dan Infinite Frameworks yaitu *Sing to the dawn* atau *Meraih Mimpi*.

Sebetulnya *talent* untuk animator di Indonesia amat sangat banyak dan maju, hanya saja tidak didukung oleh *mangement* yang kuat dan rapi, namanya juga seniman harus didukung banyak orang sekaligus industri yang berhubungan langsung dengan pemerintah dan tenaga kerja agar karya animasi bisa bergaung di dalam dan sekaligus di luar negeri. Animator Indonesia sudah biasa menggambar atau membuat wayang kulit maupun wayang golek, leluhur kita piawai dalam membuat candi & pura, sehingga gambar detail dan indah bukan masalah bagi masyarakat Indonesia.

Munculnya AINAKI (Asosiasi Animasi Industri dan Konten), perlu didukung oleh semua personel yang terlibat dalam mengembangkan animasi di negeri tercinta ini, karena beberapa wadah animasi lainnya di Indonesia rata-rata tidak bisa bertahan lama.

2.1.3 Definisi Short Animation/Animasi Pendek

Definisi *short story* berdasarkan dalam lama atau panjangnya cerita. Short juga mempunyai format termasuk bermacam-macam jajaran atau barisan dari jenis-jenis dan gaya visual dari cerita tersebut.

Karakteristik animasi pendek:

- Short story biasanya berdurasi singkat (2-5 menit)
- Short story hanya fokus dalam satu kejadian saja.
- Mempunyai 1 alur cerita
- Mempunyai satu setting
- Sedikit karakter
- Sampulnya sebuah masa pendek dari waktu
- Short story mempunyai element dramanya. Struktur : eksposisi (pembukaan dari setting, situasi, dan tokoh utama). Masalah : (sebuah peristiwa adalah memperkenalkan konflik). Menaikan aksi dalam cerita. Klimaks (puncak cerita). Resolusi dan moral.

2.1.4 Fanfiction

Fanfiction itu adalah dua kata yang digabungkan yaitu fans dan fiction. Fans itu adalah penggemar atau seseorang yang mengagumi sesuatu. Fiction itu adalah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan karya dari informasi yang dibuat dari imajinasi, cerita, dongeng, film, komik dan cerita-cerita fiksi.

Jadi fanfiction itu adalah suatu karya yang dilakukan seorang fans yaitu membuat suatu fiksi tentang suatu kejadian yang terinspirasi dari fanfiction orang lain, komik dll.

Sedangkan cerita fiksi sendiri ada beberapa bagian yaitu:

Fungsi dari cerita fiksi

- Untuk pelajaran, seperti cerita fiksi di buku pelajaran sekolah
- Fiction adalah sering juga disebut instrumen oleh propaganda dan iklan
- Propaganda oleh orang tua kepada anak-anak mereka agar moral mereka
- tetap terkontrol dan keluar dari tradisi contoh santa clause

Karakteristik cerita fiksi

- Fiction bisa menjadi lucu contoh eunhyuk diary's
- Serious
- Sedih contohnya 5 years ago
- Kebingungan

- Suprising
- Kebosanan
- Inspirasi
- Depresi
- Kecantikan
- Manipulasi
- Yang merangsang untuk bertindak
- Perubahan dalam kehidupan
- Masa
- Kehidupan berliku-liku
- Tidak realistis atau tidak mungkin
- Memberi pen erangan atau penje lasan kepada sesuatu
- Suatu kecan duan
- Umum

Komponen dalam cerita fiksi

- Pertunjukan : dalam pertunjukan, penonton harus ditempatkan dalam frame atau tempat yang benar dari diri mereka untuk menerima konsep cerita
- Setting : untuk mengeluarkan im aginasi dari penonton tentang situasi atau tempat dalam cerita
- Mood : kemampuan bagaimana untuk menjaga mood penonton agar dapat menjaga mood mereka menjadi lebih baik
- Character : untuk mengasah kemampuan dari animator dalam menjelaskan character menjadi nyata dan dapat dipercaya.

2.2. Data Umum tentang Ksatria

2.2.1 Ksatria dalam C aturW arna Hindu

Dalam agama Hindu, istilah Kasta disebut dengan Wama. Akar kata Warna berasal dari bahasa Sanskerta yang berarti "memilih (sebuah kelompok)". Dalam ajaran agama Hindu, status seseorang didapat sesuai dengan pekerjaannya. Dalam konsep tersebut diuraikan bahwa meskipun seseorang lahir dalam keluarga Sudra (budak) ataupun Waisya (pedagang), apabila ia menekuni bidang kerohanian sehingga menjadi pendeta, maka ia berhak menyandang status Brahmana

(rohaniwan). Jadi, status seseorang tidak didapat semenjak dia lahir melainkan didapat setelah ia menekuni suatu profesi atau ahli dalam suatu bidang tertentu^[1].

Dalam tradisi Hindu, Jika seseorang ahli dalam bidang kerohanian maka ia menyandang status Brāhmaṇa. Jika seseorang ahli atau menekuni bidang administrasi pemerintahan ataupun menyandang gelar sebagai pegawai atau prajurit negara, maka ia menyandang status Ksatriya. Apabila seseorang ahli dalam perdagangan, pertanian, serta profesi lainnya yang berhubungan dengan niaga, uang dan harta benda, maka ia menyandang status Waisya. Apabila seseorang menekuni profesi sebagai pembantu dari ketiga status tersebut (Brahmana, Ksatriya, Waisya), maka ia menyandang gelar sebagai Sudra.

Ksatriya merupakan golongan para bangsawan yang menekuni bidang pemerintahan atau administrasi negara. Ksatriya juga merupakan golongan para ksatria 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 Brāhmaṇa, Waisya, dan Sudra.

Golongan karya ini memiliki tugas profesi sebagai bangsawan, tokoh masyarakat, penegak keamanan, penegak keadilan, pemimpin (direktur), pemimpin masyarakat, pembela kaum tertindas atau lemah karena ketidakadilan dan ketidakbenaran. Bakat dasar seorang ksatria adalah berani, bertanggungjawab, lugas, cekatan, perilaku pelopor, memperhatikan keselamatan dan keamanan, adil, dan selalu siap berkorban untuk tegaknya kebenaran dan keadilan. Di zaman dahulu ksatria merujuk pada kelas masyarakat kasta bangsawan atau tentara, hingga raja.

Zaman sekarang, ksatria merujuk pada profesi seorang yang mengabdikan pada penegakan hukum, kebenaran dan keadilan prajurit, bisa pula berarti perwira yang gagah berani atau pemberani. Kelompok ini termasuk pemimpin negara, pimpinan lembaga atau tokoh masyarakat karena tugasnya untuk menjamin terciptanya kebenaran, kebaikan, keadilan dan keamanan di masyarakat, bangsa dan negara.

2.2.2 Ksatria di Abad Pertengahan /Medieval Knight

Seorang *knight* adalah anggota kelas ksatria pada masa Abad Pertengahan di Eropa. Knight memiliki kode hukum yang disebut sebagai "*chivalry*". Dalam bahasa Indo-Eropa lain, knight juga lazim disebut sebagai *cavalier* atau *rider*. Knight merupakan salah satu posisi terhormat dan prestise seperti jenis ksatria berkuda lainnya (misalnya *hippeus* di Yunani dan *eques* di Romawi).

Karya Sir Thomas Malory *Le Morte d'Arthur* ("Kematian Arthur"), ditulis tahun 1485, berperan besar dalam mendefinisikan idealisme kavaleri yang penting bagi pembentukan konsep knight sebagai seorang ksatria elit yang bersumpah untuk menjaga nilai-nilai keimanan, kesetiaan, keberanian, dan kehormatan.

2.3 Data Umum tentang Dunia Fiksi/Fantasi



([http://www.jigsaw-puzzle-club.co.uk/Jigsaws/Fantasy World.jpg](http://www.jigsaw-puzzle-club.co.uk/Jigsaws/Fantasy%20World.jpg))

Dunia fiksi diciptakan melalui proses yang disebut *world building* ini dikenal sebagai *constructed world*/dunia imajinasi. Dunia imajinasi ini merupakan dunia yang rumit dan dibuat secara konsisten berdasarkan setting dari suatu karya fantasi. Membangun dunia imajinasi ini bergantung pada materi dan konsep yang diambil dari dunia nyata.

Meskipun penggunaan elemen fantastis, sihir atau lainnya seperti naga, dunia biasanya disajikan sebagai salah satu yang akan berfungsi secara normal, di mana orang benar-benar bisa hidup, melakukan kegiatan ekonomi, memiliki sejarah, dan ekologi. Hal-hal tersebut harus tetap diperhatikan untuk menjadi patokan dalam membuat dunia fiksi, misalnya, bajak laut yang tinggal di sebuah pulau yang jauh dari rute perdagangan,

atau untuk menetapkan harga untuk menginap satu malam di sebuah penginapan yang akan disesuaikan dengan pendapatan beberapa tahun untuk petani.

Selanjutnya, unsur-unsur fantastis idealnya harus beroperasi sesuai dengan aturan konsisten diri mereka sendiri, misalnya, jika mantra seorang penyihir mampu memusnahkan kekuatan mereka, seorang penyihir lain yang tidak mempan pada mantra ini setidaknya harus memiliki penglihatan, atau memiliki alternatif penjelasan kenapa mantra tersebut dapat memusnahkan kekuatan. Ini membedakan dunia fantasi dari surealisme dan bahkan dari dunia mimpi seperti yang ditemukan dalam *Alice Adventures in Wonderland* dan *Through the Looking Glass*.

Contoh :

L. Frank Baum, pengarang *Wizard Wonderful Oz* dan sekuel aslinya. Dia adalah salah satu dari beberapa penulis sebelum Tolkien untuk menggunakan geografi internal yang konsisten dan sejarah untuk memperkaya dunianya.

JRR Tolkien menciptakan *Middle-earth*, mungkin dunia fantasi paling terkenal saat ini. Dia memperkenalkan konsep revolusioner beberapa fiksi fantasi mempopulerkan gagasan dunia fantasi secara rumit dan terperinci. Dia menulis panjang lebar tentang beberapa proses, yang disebut "sub-penciptaan".

CS Lewis, penulis *Chronicles of Narnia* yang terjadi terutama di negeri ajaib yang disebut Narnia. Seorang rekan Tolkien, mereka berbagi beberapa elemen kunci untuk membuat dunia fiksi.

Terry Pratchett kreator *Discworld*, piringan hitam besar beristirahat di punggung gajah besar empat, yang pada gilirannya berdiri di belakang sebuah kura-kura besar, seperti berenang perlahan-lahan melalui ruang.

JK Rowling, penulis *Harry Potter* menciptakan twist pintar di dunia penyihir dan dunia kita.

JH Bylerius, menciptakan *Pastronia*, sebuah dunia fantasi yang memegang dussins kerajaan / kekaisaran yang memerangi satu sama lain. Bukan "Baik terhadap buruk" tetapi lebih dari sebuah sejarah besar peradaban di dunia lain.

Dunia fantasi awal muncul sebagai tanah fantasi, bagian dari planet yang sama tetapi dipisahkan oleh hambatan geografis. Sebagai contoh, Oz, meskipun segala hal yang ada di dalamnya merupakan dunia fantasi, namun tetap digambarkan sebagai bagian dari dunia ini. Namun, *Toontown* (negeri dalam Oz) sendiri bukan merupakan bagian dari dunia ini.

Menurut Lin Carter di *Imaginary Worlds: the Art of Fantasy*, dunia fantasi, mengandung beberapa unsur sihir (paranormal). Elemen ini mungkin termasuk makhluk di dalamnya (naga, unicorn, jin dan sebagainya) atau kemampuan magis dari orang-orang yang mendiami dunia tersebut. Ini sering diambil dari mitologi dan cerita rakyat, tak jarang sejarah negara juga digunakan sebagai sumber inspirasi.

Kesimpulannya, Dunia Fantasy merupakan sebuah dunia imajinasi yang tercipta (diciptakan) berdasarkan imajinasi manusia (*Fictional Universe*) yang biasanya mengambil latar pada abad 5 sampai abad 15 dengan tema Medieval atau terkadang tema futuristik, dimana dalam dunia tersebut terdapat sihir, hal-hal magis, atau kemampuan sihir, dengan makhluk-makhluk magis atau memiliki kemampuan magis. Dunia fantasi ini bisa juga digambarkan sebagai dunia masa lalu, yakni bagian dari dunia nyata tapi dari masa lampau, atau mungkin dari masa depan, atau bisa juga merupakan dunia independen yang tidak ada kaitan dengan dunia nyata atau merupakan dunia paralel dari dunia nyata yang mungkin saja bisa disambungkan melalui benda atau menembus batas waktu (time travel).

2.3.1 Klasifikasi Karya Fantasi

2.3.1.1 High Fantasy / Epic Fantasy

Dunia fantasi sebagai dunia paralel. Misalnya, *The Chronicles of Narnia*. Dunia paralel yang dihubungkan oleh sebuah lemari.

2.3.1.2 Low Fantasy

Non-rasional events yang terjadi dalam dunia rasional (dunia nyata). Yang termasuk dalam Low Fantasy misalnya film "The Green Mile" dimana ada karakter bernama John Coffey yang dapat menyembuhkan penyakit seseorang dan juga dapat memindahkan penyakit dari seseorang ke orang yang lain.

2.3.1.3 Dark Fantasy

Karya fantasi yang menyertakan elemen horor didalamnya. Misalnya film Pan's Labyrinth serta manga Berserk dan Claymore.

2.3.1.4 Science Fantasy

Yang termasuk Science Fantasy misalnya film Outlanders, dimana seseorang dari masa depan datang ke abad pertengahan untuk memusnahkan makhluk yang menembus waktu ke masa depan, yaitu masa tempat hidup sang Outlanders dan menghancurkan peradabannya. Science Fantasy adalah dunia fantasi yang merupakan perpaduan antara Sci-fi dan fantasi. Steampunk adalah sub-genre dari science fantasy ini, yakni anime Trigun yang merupakan adaptasi manga karya Yasuhiro Nightow dan Future Boy Conan yang merupakan karya Post-Apocalypse dari Hayao Miyazaki.

2.3.1.5 Contemporary Fantasy

Cerita fantasy yang berlatar masa kini. Diantaranya Twilight, Percy Jackson and The Lightning Thief, Beastly. Sub-genre Contemporary fantasy yaitu Urban fantasy, contohnya Enchanted Inc yang merupakan film adaptasi dari buku Stike Entertainment.

2.3.1.6 Fairytale

Merupakan karya naratif pendek yang merupakan sebuah pemikiran fiktif dengan cerita yang mempesona, karakter-karakter fiktif atau folkloric dan memiliki pesan moral. Misalnya, Snowwhite and The Seven Dwarves, Beauty and The Beast, Enchanted, Stardust, dan lain-lain.

2.3.1.7 Juvenile

Karya sastra anak (*children literature*) dengan fantasy elemen didalamnya, dan karena diperuntukan bagi pembaca anak-anak maka karakter utama dalam karya Juvenile biasanya masih berusia anak-anak atau beranjak remaja yang memiliki kemampuan unik atau memiliki sebuah benda ajaib bahkan teman atau sekutu yang menemani sang karakter utama dalam menghadapi kekuatan besar. Misalnya Spiderwick, Harry Potter, The Dark is Rising dan sebagainya.

2.3.1.8 Young Adult Fantasy

Fantasy yang digolongkan berdasarkan range umur yakni bagi audiens yang masih pada usia peralihan yakni antara usia 13-30 tahun. Yang termasuk dalam kategori Young Adult yakni *Beastly*, *Eragon*, dan novel fantasi *The Edge Chronicles*.

2.3.1.9 Historical Fantasy

Yaitu Fantasy yang biasanya diambil pada masa-masa tertentu misalnya pada Victorian era, Edwardian era, atau pertengahan abad dengan cerita yang memiliki histori, misalnya *Lord of The Ring* dan *The Hobbit* yang dimana konflik yang timbul memiliki sejarahnya sendiri. Gaslamp Fantasy, Medieval Fantasy, dan Sord and Sorcery merupakan sub-genre Historical fantasy. Karya yang tergolong dalam historical fantasy selain *The Hobbit* dan *Lord of The Ring* yaitu game *Castlevania* dan film *Dungeon and Dragon*

2.4 Data Umum tentang Makhluk Fantasy



2.4.1 Ent / Talking Trees

Kata "Ent" diambil dari ent Anglo-Saxon (Inggris Kuno) kata, yang berarti "raksasa". Tolkien meminjam kata dari Anglo-Saxon frase *Orthanc enta geweorc* = "pekerjaan raksasa licik" dan *eald enta geweorc* = "kerja lama raksasa" (menggambarakan reruntuhan Romawi). Dalam arti ini, Ent mungkin yang paling banyak disebutkan dari semua makhluk dalam cerita fantasi dan cerita rakyat, mungkin kedua hanya untuk naga, karena kata tersebut dapat merujuk ke berbagai macam hal yang besar, makhluk humanoid yang besar, seperti raksasa, troll, orc, atau bahkan monster Grendel dari puisi *Beowulf*. Seiring dengan *jötunn* Norse Lama (*Jötunn*), "ent" berasal dari Bahasa Jerman* *etunaz*.

Ent adalah ras makhluk dalam fantasi JRR Tolkien pada masa dunia tengah yang sangat mirip pohon. Mereka digambarkan sejenis pohon-pohon berbicara dalam cerita rakyat di seluruh dunia. Nama mereka berasal dari kata Anglo-Saxon untuk raksasa.



Treant di *World of Warcraft*

Para Ent muncul di *The Lord of the Rings* sebagai gembala kuno hutan dan sekutu orang bebas di Dunia Tengah selama Perang Cincin. Ent yang menonjol dalam buku ini Treebeard, salah satu makhluk tertua di dunia Tolkien. Pada saat *Lord of the Rings* terjadi, tidak ada Ent muda (Entings) karena Entwives (Ent perempuan) hilang. Para Ent yang mirip dengan Huorns, dimana Treebeard digambarkan sebagai pohon yang digerakan atau sebaliknya sebagai Ent yang telah tumbuh semakin mirip seperti pohon dari waktu ke waktu.

2.4.2 Mermaid/Putri Duyung



Mermaid atau putri duyung adalah makhluk mitologi yang memiliki tubuh setengah manusia dan setengah makhluk laut, biasanya ikan atau lumba-lumba. Beragam budaya di berbagai belahan dunia memiliki kisah mengenai penghuni lautan nan cantik ini. Mermaid kadang bernyanyi untuk menarik perhatian para pelaut. Suara merdu mereka dapat menghipnotis para pelaut untuk meninggalkan pekerjaannya untuk mencari sumber suara. Terdapat kisah yang memaparkan bahwa mermaid sengaja menenggelamkan pelaut yang

berniat menyelamatkan mereka. Menurut kabar, tindakan ini bertujuan untuk memanjangkan umur mereka atau menjadikan pelaut sebagai budak bawah laut.

Dalam dongeng *The Little Mermaid* karya Hans Christian Andersen, diceritakan bahwa mermaid lupa bahwa manusia tidak dapat bernapas dalam air sehingga dikatakan pembunuhan tersebut dilakukan tanpa disengaja. Kerabat dekat mermaid dalam mitologi adalah water nymph dan selkies.

2.4.3 Nymph/Nimfa



Dalam mitologi Yunani, nimfa adalah salah satu kaum dari makhluk legendaris yang berwujud wanita, tinggal di tempat-tempat tertentu dan menyatu dengan alam. Mereka diidentikkan dengan peri, atau bidadari yang tinggal di alam bebas.

Mereka personifikasi dari alam, dan spirit dari tempat-tempat tertentu yang dapat ditemukan di alam liar, seperti sungai, pepohonan, air terjun, mata air, gunung dan sebagainya. Mereka terbagi menjadi beberapa golongan sesuai dengan tempat dimana mereka bisa ditemukan. Contohnya: Driad dan Hamadriad (nimfa yang tinggal di pepohonan); Naiad (nimfa air tawar); Nereid (nimfa lautan); Oread (nimfa di pegunungan).

Di bawah ini, terdapat klasifikasi modern kaum nimfa:

Nimfa yang hidup di darat:

- Alseid
- Auloniad
- Hamadriad:
 - Driad
 - Meliai

- Leuke
- Epimeliad
- Hesperides:
 - Aigle
 - Arethusa
 - Eritheia
 - Hespera
 - Hesperia
- Leimakid
- Minthe
- Napaiai
- Oread

Nimfa yang hidup di air:

- Heleiad
- Naiad
 - Limnades atau Limnatides
 - Krinaiai
 - Eleionomae
 - Pegaiai
 - Potameides
- Nereid
- Okeanid

Nimfa hutan:

- Lampades
- Nimfa Korikia



2.4.4 Phoenix

Phoenix (Phoenix) dalam mitologi Mesir Kuno adalah burung legendaris yang keramat. Ia adalah Raja dari segala burung yang ada di dunia.

Burung Api ini digambarkan memiliki bulu yang sangat indah berwarna merah dan keemasan yang berbalutkan api di sekujur tubuhnya. Phoenix diyakini hidup dalam masa selama 500 atau 1461 tahun. Setelah hidup selama itu, Phoenix membakar dirinya sendiri. Setelah itu, dari abunya, munculah burung Phoenix muda.

Siklus hidup burung Phoenix seperti itu (regenerasi), bangkit kembali setelah mati, lalu muncul sebagai sosok yang baru. Pada akhir kehidupannya, Phoenix diceritakan membangun sarang dari ranting kayu manis dimana kemudian ia terbakar.

Phoenix merupakan simbol dari keabadian, lambang dari siklus kehidupan setelah mati, dan simbol dari kebangkitan tubuh setelah mati. Dikisahkan Phoenix memiliki suara yang merdu, dan dapat bernyanyi dengan begitu syahdu, hingga ia pun meneteskan airmata akan kesyahduannya itu. Airmata Phoenix diyakini dapat menyembuhkan luka.

Phoenix menjadi simbol suci pemujaan terhadap Dewa matahari di Heliopolis, Mesir. Burung Phoenix simbol dari "Dewa Matahari - Ra". Dalam mitologi Hindu, Phoenix digambarkan sebagai sesosok burung yang bernama "Garuda". Di dalam kebudayaan populer, Phoenix hadir sebagai summon dalam game "Final Fantasy" yang memberi bantuan kepada tokoh-tokoh game tersebut dalam melawan musuh-musuh mereka.

Unsur yang dikeluarkan oleh Phoenix ialah unsur api. Dan dia juga memiliki kemampuan untuk menyembuhkan jika ada yang terluka. Bahkan, selain di game, pada film Harry Potter pun, Phoenix yang bernama "Fawkes" tampil sebagai salah satu tokoh penyelamat. Dia merupakan hewan Myth yang begitu gigih dalam membela Harry Potter bersama rekan-rekannya.

2.4.5 Ghryphon/Griffin



Selayaknya Singa, sebagai “Raja hewan buas”, dan burung Rajawali, sebagai “Raja di udara”, menjadikan Griffin atau Gryphon sebagai hewan yang paling berkuasa diatas kedua hal tersebut. Dengan berbagai sebutan-sebutan demikian, maka wajar saja jika akhirnya dia memiliki gelar sebagai “Raja hewan buas dan penguasa udara”. Griffin telah puluhan tahun menjadi bagian dari literatur dan mitologi. Dan sejak saat itulah, arti simbolis mereka telah banyak mengalami perubahan.

Griffin merupakan makhluk magis, dengan setengah singa dan setengah elang. Asal mereka dari India, tempat mereka menjaga harta karun emas yang melimpah. Disebutkan, bahwa sebagai burung terbesar dan simbol kekuatan besar, menjadikan makhluk ini sangat sakral untuk Dewa Apollo. Selain itu, Griffin juga merupakan hewan penjaga matahari. Diceritakan, Apollo mengendarai Griffin dan menjaga emas hyperborea (negeri mistik tempat matahari dan kebahagiaan bersinar abadi dibalik angin utara).

Griffin juga dikatakan penjelmaan dari Nemesis, yang merupakan dewa balas jasa yang memutar roda keberuntungan. Dalam legenda, makhluk yang gagah di angkasa ini, ialah simbol superbia (harga diri arogan), karena alexander agung pernah mencoba menunggangi punggung Griffin dan menuju ke ujung langit.

Di tahun ketiga masehi, seorang ahli sejarah bernama "Aelian" menulis : "Gryphon adalah hewan berkaki empat seperti singa; memiliki cakar yang amat kuat dan mirip cakar singa. Memiliki sayap dan berbulu hitam di sepanjang punggungnya dan bagian depan berwarna merah, sementara kedua sayapnya berwarna putih." Griffin berasal dari dataran Hiperborea. Sekawanan Griffin di

pegunungan Rhipaia, menjaga timbunan emas dari para Arimaspos, kaum bermata satu yang hendak mencuri emas. Para Arimaspos menunggangi kuda dan berusaha mengambil emas, namun usaha mereka selalu digagalkan oleh para Griffin yang selalu berhasil menyerang balik mereka.

Dalam seribu tahun terakhir, Griffin amat digemari sebagai lambang keluarga. Seorang ahli ilmu perlamongan berkata, "Griffin amat populer, karena banyak memiliki sifat baik dan rupanya tidak memiliki sifat buruk. Sifat baiknya antara lain kewaspadaan, keberanian, dan kekuatan."

2.5 Data Umum tentang Post-Apocalypse/Apocalyptic Fiction



Apokaliptisisme adalah keyakinan agama bahwa akan ada kiamat, sebuah istilah yang awalnya disebut wahyu dari kehendak Tuhan, tapi sekarang biasanya mengacu pada keyakinan bahwa dunia akan berakhir segera, bahkan dalam seumur hidup sendiri.

Apocalyptic fiction adalah fiksi yang menggambarkan akhir dunia, atau setidaknya mendekati akhir dari kehidupan manusia atau peradaban manusia di planet ini.

Pada 1950-an dan 1960-an, misalnya, tema yang populer fiksi apokaliptik adalah kepunahan atau dekat-kepunahan kemanusiaan oleh bencana Perang Dunia III nuklir. Post-apocalyptic fiksi biasanya mengeksplorasi situasi dari sebuah kelompok kecil yang selamat dari peristiwa apokaliptik yang menyapu seluruh umat manusia (misalnya "On the Beach", "Maleval", "Alas, Babylon")

Perhatikan bahwa fiksi apokaliptik tidak sama sebagai fiksi yang menggambarkan bencana, atau bencana, atau dekat-bencana. Sebuah ancaman kepunahan tidak termasuk bagian dari fiksi apokaliptik. Agar sebuah fiksi termasuk

dalam apokaliptik adalah apabila *apocalypse* tersebut benar-benar akan terjadi atau bahkan telah terjadi.

Film Armageddon dan Deep Impact, misalnya, tidak dianggap fiksi apokaliptik, karena meskipun bumi dan/atau manusia terancam dalam bahaya atau akan musnah, pada akhirnya mereka berhasil menghindari kehancuran.

Penyebab terjadinya apocalypse dalam apocalyptic fiction:

- Alien :
 - Alien invasi
 - Perang dengan spesies asing
- Impact Event
 - Bertabrakan dengan benda angkasa (meteorit, asteroid, planet, dll)
- Disease
 - Pandemi (wabah)
- Eco
 - Bencana ekologi
 - Perubahan iklim global (menyebabkan zaman es baru)
 - Pemanasan global (es kutub mencair, banjir global)
 - Pencemaran global
- Future Collapse
 - Setelah jatuh atau runtuhnya beberapa peradaban future space-based
- Human Decline / Penurunan jumlah manusia
 - Penurunan dan kejatuhan umat manusia
- Monster
 - Monster
 - Zombies
 - Perubahan manusia secara biologis
- Sun
 - Badai Matahari
 - Kenaikan suhu matahari
- Social Collapse
 - Runtuhnya sebuah peradaban
 - Runtuhnya perekonomian
 - Over-population
- Supernatural

- Karena kekuatan supranatural atau *supernatural apocalypse*
- Kekuatan gelap/demons
- Eschatological Fiction/dogma eskatologi (teori akhir zaman)
- Teknologi
 - Perang apokaliptik antara manusia dan teknologi
 - Cybernetic pemberontakan - perang dengan, atau revolusi, oleh robot, komputer, dll
- Perang
 - Perang Dunia III
 - Global Nuclear Holocaust
 - Perang-perang apokaliptik lain yang terjadi antar sesama manusia
- Unspecified
 - Beberapa bencana atau post-apocalypse yang memang tidak terspesifikasi

2.6 Data Umum tentang Judul

Judul yang dipakai untuk animasi bergenre fantasi ini adalah “Senandung Hangat Sang Matahari” atau "The Humming Sun" dalam bahasa Inggris. Judul tersebut diambil berdasarkan kisah akhir dari cerita pendek animasi ini, dimana akhirnya sang Ksatria berkorban demi negeri terpuruk itu yang sudah lama dilingkupi kegelapan. Pada akhirnya dewa tersentuh oleh pengorbanannya dan sang Ksatria pun diberi karunia dan kemudian menjadi matahari dan menyinari negeri itu dengan kehangatannya.

2.7 Cerita dan Character Tentang Dunia Fantasi dan Apocalyptic Fiction

Beberapa cerita yang mengangkat tema fantasi dan apocalyptic-fiction ada beberapa yang sudah difilmkan ataupun diterbitkan, antara lain:

2.7.1 Film: Lord of The Rings Trilogy

The Lord of the Rings adalah novel kisah fantasi epik karangan J. R. R. Tolkien. Diterbitkan dalam tiga jilid pada tahun 1954 dan 1955, masing-masing jilid terdiri dari dua buku. Jilid pertama diberi judul *The Fellowship of the Ring*, jilid kedua *The Two Towers* dan jilid ketiga *The Return of the King*. Kisah ini ditulis dari tahun 1937 sampai 1949 dan menjadi salah satu karya sastra abad ke-20 yang paling populer dan diterjemahkan ke dalam 38 bahasa.

The Lord of the Rings telah difilmkan tiga kali, yang pertama sebagai film animasi oleh Ralph Bakshi pada tahun 1978 (sebagai bagian pertama dari dua film yang mulanya direncanakan), yang kedua pada tahun 1980 sebagai acara televisi. Karya ketiga, trilogi film The Lord of the Rings oleh sutradara Peter Jackson yang dirilis pada tahun 2001, 2002, dan 2003, memenangkan beberapa Academy Awards dan memperbaharui minat publik dalam trilogi ini dan karya Tolkien lainnya.

Sinopsis

Cerita dimulai ketika Bilbo Baggins berangkat meninggalkan Shire dan mewariskan hartanya ke pewarisnya, Frodo Gandalf, seorang teman Bilbo, menasehati Frodo untuk berhati-hati dengan cincin yang menjadi salah satu warisan Bilbo. Tujuh belas tahun kemudian berlalu, dan Gandalf menyuruh Frodo untuk membawa cincin itu keluar dari Shire karena dewa kegelapan Sauron sedang mencari-cari cincin tersebut. Frodo, Samwise Gamgee dan Peregrin Took (atau Pippin) berangkat dan mereka bertemu dengan Ring-wraiths dalam perjalanan mereka. Setelah sampai di Brandyhall, mereka bertemu dengan Meriadoc Brandybuck (atau Merry) dan keempatnya mulai perjalanan mereka menuju Bree. Mereka hampir dibunuh Barrow-wights jika Tom Bombadil tidak menolong mereka.

Ketika mereka sampai di Bree, mereka bertemu dengan seseorang misterius yang dipanggil dengan nama Strider. Sebuah surat dari Gandalf diberikan kepada Frodo, memberitahu bahwa Strider adalah teman Gandalf. Dalam surat itu, Frodo juga disuruh untuk pergi ke Rivendell. Strider menawarkan bantuannya kepada Frodo dan mereka pun menerimanya. Kelima tokoh ini pun akhirnya sampai di Rivendell, tetapi Frodo sempat ditusuk oleh pisau Morgul yang sangat mematikan.



Setelah Frodo disem buhkan oleh Elrond, sang penguasa Rivendell, sebuah rapat diadakan. Rapat itu menceritakan sejarah cincin dan mereka memutuskan untuk menghancurkan Cincin dengan cara membuang Cincin itu ke Orodruin (atau Mount Doom) yang berada di Mordor. Sebuah grup yang beranggotakan Frodo, Sam, Merry, Pippin, Gandalf, Aragorn, Boromir, Legolas dan Gimli dibentuk.

Grup ini melewati banyak bahaya. Gandalf jatuh ke dalam kegelapan ketika para pembawa cincin berada di dalam Moria. Boromir meninggal dibunuh sekelompok Orc yang bersenjatakan panah. Merry dan Pippin pun diculik para Orc dan Frodo dan Sam pergi berdua ke Mount Doom.

Aragorn, Legolas dan Gimli, sebagai sisa Pembawa Cincin, memutuskan untuk menyelamatkan Merry dan Pippin. Mereka menyebut diri mereka sebagai Tiga Pemburu (The Three Hunters) dan mengejar para Orc sampai ke Hutan Fangorn. Tiga Pemburu bertemu dengan pasukan Rohan yang telah membunuh para Orc yang telah menculik Merry dan Pippin.

Di Hutan Fangorn, Tiga Pemburu bertemu dengan Gandalf, yang ternyata hidup kembali. Gandalf menyuruh mereka semua untuk pergi ke Rohan dan membantu pasukan Rohan. Pada saat yang sama, Merry dan Pippin yang sudah berada di dalam Hutan Fangorn, pergi ke Isengard bersama para Ent yang ingin membalas dendam mereka terhadap Saruman, penghuni menara Orthanc di Isengard.

Gandalf, Aragorn, Legolas dan Gimli berperang dalam Pertempuran Helm's Deep bersama para Rohirrim dan mereka menang. Setelah menang, mereka pergi ke Isengard dan bertemu dengan Merry dan Pippin. Pada saat ini, Frodo sedang berjalan menuju Mordor dan bertemu dengan Faramir, adik dari Boromir dan anak bungsu Denethor. Faramir memberikan Frodo makanan dan Frodo pun melanjutkan perjalanannya.

2.7.2 Film: Wall-E



WALL•E adalah sebuah film animasi yang diproduksi oleh Pixar Animation Studios dan dirilis oleh Walt Disney Pictures. Tokoh utama dalam film ini adalah sebuah robot yang bernama WALL•E. Film ini dirilis pada tanggal 27 Juni 2008.[3] Film yang disutradarai oleh Andrew Stanton, yang sebelumnya menyutradarai Finding Nemo dan memenangkan Academy Award untuk kategori film animasi. Jim Morris, yang sebelumnya bekerja untuk Lucasfilm, menjadi produsernya. Karakter-karakter dalam WALL•E, sebagian besar suaranya tidak disuarai oleh manusia, tetapi oleh suara mekanik.

2.7.2 Film: The Wizard of Oz (1939)



The Wizard of Oz adalah 1939 Amerika fantasi film musikal yang diproduksi oleh Metro-Goldwyn-Mayer. Hal itu diarahkan terutama oleh Victor Fleming. Noel Langley, Florence Ryerson dan Edgar Allan Woolf menerima kredit untuk skenario, tapi ada uncredited kontribusi oleh orang lain. Lirik untuk lagu yang ditulis oleh E.Y. Harburg, musik oleh Harold Arlen. Musik insidental, sebagian besar didasarkan pada lagu, oleh Herbert Stothart, dengan pinjaman dari komposer klasik.

Berdasarkan novel, dongeng 1900 Wonderful Wizard Oz oleh L. Frank Baum, bintang film Judy Garland, Ray Bolger, Jack Haley, Bert Lahr, dan Frank Morgan, dengan Billie Burke, Margaret Hamilton, Charles Grapewin, Clara Blandick dan cecol Singer sebagai Munchkins.

Penting untuk penggunaan efek khusus, Technicolor, cerita fantasi dan karakter tidak biasa, The Wizard of Oz telah menjadi, selama bertahun-tahun, salah satu yang paling terkenal dari semua film. Ini adalah jauh versi paling terkenal dari buku L. Frank Baum, bahkan mungkin menutupi ketenaran dari novel itu sendiri.

Meskipun ini mendapat ulasan yang sangat positif, memenangkan dua Academy Awards, dan dinominasikan untuk Best Picture of the Year (kalah Gone with the Wind), The Wizard of Oz awalnya kegagalan box office. Film ini paling mahal MGM produksi hingga waktu itu, namun rilis awal gagal untuk mengembalikan investasi studio. Selanjutnya rilis ulang dibuat untuk itu, bagaimanapun. "Selama Rainbow" memenangkan Academy Award untuk Lagu Asli Terbaik dan film itu sendiri menerima beberapa nominasi Academy Award.

Telecasts The Wizard of Oz dimulai pada tahun 1956, kembali memperkenalkan film dengan tradisi suatu masyarakat dan akhirnya menjadi tahunan, menjadikannya salah satu film paling terkenal yang pernah dibuat. Film ini bernama paling banyak ditonton di film. sejarah dengan Perpustakaan Kongres, sering peringkat di antara 10 Film Top Terbaik Sepanjang Masa-dalam 'berbagai kritikus dan jajak pendapat populer, dan merupakan sumber dari kutipan terlupakan direferensikan dalam budaya populer modern.

2.7.4 Komik: Trigun

Trigun adalah seri manga Jepang berlatar pos-apocalypse yang ditulis dan diilustrasikan oleh Yasuhiro Nightow, diterbitkan 1996-2008 dan mencakup 17 (3 +14) dikumpulkan volume.

Manga ini serial di Shonen Tokuma Shoten ini Kapten dari debut seri di



tahun 1996 sampai kejatuhan majalah pada tahun 1997. Seri terus di majalah Shonen Ours Raja Muda Gahosha, di bawah judul Trigun Maksimum, dimana ia tetap sampai finishing di 2008.

Trigun diadaptasi menjadi sebuah serial televisi animasi pada tahun 1998. Para Madhouse Studios produksi ditayangkan di TV Tokyo dari tanggal 1 April 1998 sampai 30 September 1998, dengan total 26 episode. Sebuah film animasi dirilis pada April 2010.

2.8 Sinopsis film pendek

Dunia fantasi membuat pikiran saya melayang ke sebuah negeri yang indah dengan berbagai macam makhluk yang mengagumkan. Benarkah ada negeri seperti itu? Atau itu semua hanya dunia khayalan yang tidak pernah ada?

Pikiran dan pertanyaan-pertanyaan tersebut kemudian melahirkan sebuah ilustrasi tentang seorang Ksatria yang berkelana mencari arti pengorbanan sejati.

Akhimya Ia sampai di sebuah negeri yang indah, hijau, segar, dan penuh keanehan. Dimana burung-burung dapat berenang ikan-ikan dapat berjalan, dan pepohonan yang dapat berbicara satu sama lain. Sang Ksatria bermaksud beristirahat di negeri itu agar esok hari ia dapat melanjutkan perjalanan. Akan tetapi para ikan, burung, dan pepohonan memintanya untuk tinggal satu malam lagi. Karena merasa tidak enak, akhirnya ia pun tinggal satu malam lagi.

Hari berganti hari, malam berganti malam, namun sejak saat itu siang tak pernah datang. Semua makhluk di tempat itu terus menahan Ksatria agar tetap tinggal. Sang Ksatria pun mulai merasakan keanehan. Dia curiga sesuatu telah terjadi pada negeri tersebut. Setiap kali ia memutuskan untuk tetap tinggal, keindahan negeri tersebut sedikit demi sedikit memudar. Negeri yang mengagumkan itu tak lagi memikat hati, dan jamuan para makhluk di negeri itu tak lagi memuaskan. Hingga akhirnya ia diperbudak oleh mereka. Hak-haknya tertindas, dan ia tak lagi disebut Ksatria.

Ia pun akhirnya mengetahui bahwa negeri itu telah dikutuk. Dahulu kala negeri itu dihuni dan dikuasai oleh manusia. Sang dewa pencipta kemudian memberi mereka tanah yang subur serta menyediakan tumbuh-tumbuhan dan berbagai macam hewan untuk kelangsungan hidup manusia agar dapat hidup saling berdampingan.

Namun keseimbangan itu tidak tercipta karena sifat dasar manusia yang rakus sehingga menghancurkan tumbuh-tumbuhan dan hewan demi kepuasan mereka. Para hewan dan tumbuhan yang hampir punah mengeluh kepada sang Dewa pencipta karena menciptakan mereka tidak sempurna sehingga mereka tidak dapat melawan manusia-manusia rakus yang menindas mereka. Mereka pun meminta kekuatan pada sang Dewa pencipta agar dapat melawan manusia.

Hewan-hewan di udara meminta agar dapat hidup di air sehingga mereka dapat menghindari serangan manusia dari udara, hewan-hewan air meminta agar mereka dapat berjalan di darat sehingga mereka bisa melarikan diri ke darat jika manusia menyerang mereka di air, sedangkan para tumbuhan dan pepohonan meminta sang Dewa memberi mereka tangan dan kaki agar dapat membela diri dari penindasan manusia terhadap mereka. Dan sang Dewa pun menanggapi tuntutan mereka.

Dan tibalah hari pembalasan bagi manusia yang telah menindas mereka. Dengan penuh kemarahan akhirnya mereka menghancurkan manusia. Hewan dan tumbuhan memberontak terhadap manusia yang ada di negeri itu, dan tidak ada yang tersisa. Itulah yang diterima para manusia karena telah membuat mereka marah.

Setelah semua usai, kemudian mereka berniat menata kehidupan mereka kembali tanpa campur tangan manusia lagi. Tapi semua itu tidak mungkin. Dengan keadaan yang telah berubah, maka segala sesuatunya pun berubah. Negeri itu benar-benar telah rusak, namun bukan karena ulah manusia tetapi karena pemberontakan yang mereka lakukan.

Mereka ingin mengembalikan keadaan yang rusak itu seperti semula, namun tidak bisa karena mereka tidak tahucaranya. Air dan tanah telah tercemar oleh darah dan mayat para manusia yang bergelimpangan. Udara pun ikut tercemar karena bau busuk dari mayat-mayat itu. Tumbuh-tumbuhan tidak dapat tumbuh dengan sehat, para binatang pun menderita karena tidak ada makanan yang baik untuk dimakan.

Mereka kembali mengeluh dengan keadaan mereka. Mereka meminta Dewa untuk mengembalikan keadaan negeri itu agar pulih seperti semula. Dewa berkata bahwa itu tidak mungkin terwujud tanpa campur tangan manusia. Namun mereka tetap bersikeras bahwa manusia tidak mungkin membuat alam menjadi baik, manusia itu perusak.

Dewa pun murka karena mereka tidak juga menyadari bahwa Ia menciptakan manusia dan alam untuk hidup berdampingan. Alam ada untuk manusia, dan manusia untuk melestarikan alam. Negeri itu dikutuk untuk tidak pernah merasakan hidup selain teror kengerian akibat kerusakan yang mereka ciptakan. Mereka hidup, namun mereka tidak pernah merasakan kehidupan. Mereka lupa bagaimana rasanya kedamaian, mereka

tidak lagi elok dan menakjubkan. Kini negeri itu terbelenggu oleh ratapan, dan kekosongan.

Keelokan yang terlihat pertama kali, itu semua hanya tipu muslihat untuk akhirnya membuktikan bahwa tidak akan pernah ada manusia yang mampu menjaga keelokan itu.

Tapi Ksatria ini berbeda. Para pohon, tumbuh-tumbuhan, serta segala penghuni negeri itu hendak menganiaya sang Ksatria yang telah mengetahui kebenarannya. Namun ia tidak menjadi marah ketika mengetahui bahwa keindahan yang ia lihat semula hanya tipu muslihat untuk memperdayanya. Ia bahkan tidak mengkhunus pedangnya meskipun dia adalah seorang ksatria. Dalam hati ia berdoa kepada Dewa agar tidak menghukum negeri itu lagi.

Sebelum kematiannya ia berkata bahwa ia rindu dengan keindahan yang pernah ia lihat di negeri itu. Dengan napas-napas terakhir yang dimilikinya, sang Ksatria bersenandung sambil mengingat kembali keelokan negeri sampai terhembusnya napas yang terakhir.

Pada akhirnya dewa tersentuh oleh pengorbanannya dan sang Ksatria pun diberi karunia dan kemudian menjadi matahari dan menyinari negeri itu dengan kehangatannya. Negeri itu kembali menjadi elok, tumbuh-tumbuhan dan pohon kembali hijau, binatang-binatang kembali menjadi tambun, dan air kembali jernih. Negeri itu pun menyesal dan menunduk malu, namun sang Matahari menyinari mereka seraya bersenandung bahwa ia bahagia menjadi matahari karena dapat terus melihat keindahan mereka dan bisa terus bersama-sama dengan mereka. Negeri itu pun terharu kemudian menitikkan air mata yang akhirnya menjadi embun dipagi hari, dan berjanji akan tumbuh dengan baik dan lebat sebagai rasa terima kasih kepada pengorbanan Ksatria dan syukur atas pengampunan Dewa.

2.9 Target Audien

Target primer dalam Animasi Pendek ini adalah para Cosplayers dan RPG Gamers, sementara target sekondernya yaitu para penggemar cerita fantasy, penyuka film animasi, movie maniac, dan pembaca buku/novel fantasy dan fiksi. Tujuan film animasi pendek ini untuk mengajak setiap orang agar mulai memelihara kebaikan dalam diri masing-masing dan mau peduli akan kepentingan orang banyak serta lingkungan sekitar.

2.10 Analisis SWOT

2.10.1 Strength

- Belum ada Animasi yang mengangkat tentang dunia fantasi pasca-apocalypse di Indonesia.
- Karakter animasi fantasi, dengan binatang air yg hidup di darat, tumbuh-tumbuhan dan hewan yang dapat berbicara merupakan keunikan dari film animasi pendek ini.
- Eksplorasi lokal konten (karakter gaya wayang dan motif-motif batik) dalam visual style animasi pendek ini membuat tampilan visual yang unik, berbeda dan tetap menarik untuk dilihat.
- Mengandung nilai-nilai kearifan dan mengajak penonton untuk sadar akan betapa mewah dan indah nya arti pengampunan itu baik dalam hal spiritual (hubungan dengan Tuhan) atau pun terhadap sesama.
- Gaya bercerita mendongeng, menarik untuk para penggemar cerita klasik, cerita fantasi. Serta cerita yang menyentuh biasanya memorable bagi para penontonnya.
- Menambah karya cerita dongeng baru dengan tampilan baru dan cerita yang lebih fresh.

2.10.2 Weakness

- Keterbatasan Waktu yang mungkin bisa membuat Film Pendek ini tidak bisa mencapai tingkat detil yang diharapkan.
- Teknis produksi yang cukup rumit dan harus didukung dengan ketekunan dalam teknik traditional art (menggambar dan mewarnai tradisional/manual) serta hardware dan software yang canggih.

2.10.3 Opportunities

- Animasi di Indonesia masih dalam tahap berkembang sehingga peluang untuk berhasil masih cukup besar.
- Dengan berkembangnya industri animasi di Indonesia, sehingga mulai banyak kompetisi-kompetisi film animasi, dan ini merupakan peluang untuk animasi pendek ini dapat disebarluaskan.

2.10.4 Threats

- Banyaknya karya animasi dari luar negeri yang mengangkat tema fantasi dan post-apocalypse sehingga akan adanya sikap membanding-bandingkan yang dilakukan khlayak dengan film luar negeri yang bertema sama.
- Kepercayaan masyarakat akan kualitas animasi produksi Indonesia, baik dari segi visual maupun cerita dan mungkin akan dibanding-bandingkan dengan animasi produksi luar (Jepang dan Hollywood) membuat masyarakat sudah meremehkan terlebih dahulu sebelum mencoba menontonnya.