

BAB 2

DATA DAN ANALISA

2.1 Data Umum

2.1.1 Animasi

Animasi adalah film yang berasal dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Contoh animasi tertua adalah wayang kulit, karena wayang memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog dan ilustrasi musik.

Animasi mulai berkembang sekitar abad ke-18 di Amerika. Pada saat itu teknik *stop motion animation* merupakan teknik yang banyak disenangi. Teknik ini menggunakan serangkaian gambar diam/*frame* yang dirangkai menjadi satu dan menimbulkan kesan seolah-olah gambar tersebut bergerak. Teknik ini sangat sulit, membutuhkan waktu, juga biaya yang banyak. Karena untuk menciptakan animasi selama satu detik, dibutuhkan sebanyak 12-24 *frame* gambar diam.

J. Stuart Blackton adalah orang Amerika pertama yang menjadi pionir dalam menggunakan teknik *stop motion animation*. Beberapa film yang telah diciptakannya dengan menggunakan teknik ini adalah *The Enchanted Drawing* (1900) dan *Humorous Phases of Funny Faces* (1906).

Selanjutnya, setelah teknologi komputer berkembang, bermunculan animasi yang dibuat dengan teknologi komputer. Animasi komputer adalah seni menghasilkan gambar bergerak melalui penggunaan komputer dan merupakan sebagian bidang komputer grafik dan animasi. Animasi semakin banyak dihasilkan melalui grafik komputer 3D, walaupun grafik komputer 2D masih banyak ada. Untuk menghasilkan gambar pergerakan, *image* dipaparkan pada *screen* komputer dan diganti dengan *image* baru yang selaras gambar sebelumnya dengan pantas. Teknik ini serupa dengan bagaimana gambar bergerak dihasilkan melalui televisi dan film. Animasi komputer 3D pada dasarnya merupakan pengganti digit bagi seni animasi gerak (*stop motion*); patung animasi dibina pada *screen* komputer dan

dipasang dengan rangka *cyber*. Kemudian anggota badan, mata, mulut, pakaian, dan lain-lain bagi patung 3D digerakkan oleh juru animasi. Akhirnya, animasi dihasilkan.

Jenis animasi yang banyak dikenal adalah animasi 2D dan 3D. Perbedaan dari animasi 2D dan 3D adalah dilihat dari sudut pandangnya. Animasi 2D menggunakan koordinat x dan y, sedangkan animasi 3D menggunakan koordinat x, y dan z yang memungkinkan kita dapat melihat sudut pandang objek secara lebih nyata.

Unsur-unsur atau karakter dalam grafis 3D yang disebut sebagai model 3D. Ini pada dasarnya file data yang membawa data yang diperlukan untuk membuat gambar 3D. Anda akan memerlukan peta tekstur untuk memanipulasi pola atau struktur dari model 3D. Ini adalah aplikasi yang memungkinkan para desainer grafis untuk mengendalikan dan mengubah warna permukaan tersebar di tingkat paling dasar piksel. Hal ini dicapai oleh pemetaan tekstur menghasilkan gambar-gambar bitmap 3D model 3D yang ada di tempat.

2.1.1.1. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *Cartoon*, yang artinya gambar yang lucu. Memang, film kartun itu kebanyakan film yang lucu. Contohnya banyak sekali, baik yang di TV maupun di bioskop. Misalnya: *Looney Tunes*, *Pink Panther*, *Tom and Jerry*, *Scooby Doo*, *Doraemon*, *Mulan*, *Lion King*, *Brother Bear*, *Spirit*, dan banyak lagi. Meski yang populer kebanyakan film Disney, namun bukan Walt Disney sebagai bapak animasi kartun. Contoh lainnya adalah *Felix The Cat*, si kucing hitam. Umur si kucing itu sudah lumayan tua, dia diciptakan oleh *Otto Messmer* pada tahun 1919. Namun sayang, karena distribusi yang kurang baik, jadi kita sukar untuk menemukan film-filmnya. Bandingkan dengan Walt Disney yang sampai sekarang masih ada misalnya *Snow White and The Seven Dwarfs (1937)* dan *Pinocchio (1940)*.

2.1.1.2. Animasi 3D (3 Dimensi)

Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Semenjak *Toy Story* buatan *Disney (Pixar Studio)*, maka berlomba-lombalah studio film dunia memproduksi film sejenis. Bermunculanlah, *Bugs Life, AntZ, Dinosaurs, Final Fantasy, Toy Story 2, Monster Inc., hingga Finding Nemo, The Incredible, Shark Tale. Cars, Valian*. Kesemuanya itu biasa juga disebut dengan animasi 3D atau CGI (Computer Generated Imagery).

Tokoh yang dianggap berjasa besar mengembangkan film animasi adalah Walt Disney. Walt Disney banyak menghasilkan karya fenomenal, seperti: Mickey Mouse, Donald Duck, Pinokio, Putri Salju, dan lainnya. Walt Disney juga yang pertama membuat film animasi bersuar yaitu film Mickey Mouse yang diputar perdana di Steamboat Willie di Colony Theatre, New York pada 18 November 1928. Walt Disney juga menciptakan animasi berwarna pertama yaitu *Flower and Trees* yang diproduksi Silly Symphonies di tahun 1932.

Film animasi merambah pula ke negara-negara Asia. Jepang misalnya juga telah mengembangkan film animasi sejak tahun 1913 di mana pada waktu itu dilakukan *First Experiments in Animation* oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitara pada tahun 1913. Selanjutnya, animasi di Jepang mengikuti pula perkembangan animasi di Amerika Serikat seperti dalam hal penambahan suara dan warna. Dalam perkembangan selanjutnya, kedua negara ini banyak bersaing dalam pembuatan animasi. Amerika dikenal dengan animasinya yang menggunakan teknologi yang canggih dan kadang simpel. Sedangkan animasi Jepang mempunyai jalan cerita yang menarik.

2.1.2 Serial Animasi

Definisi umum serial ialah suatu cerita yang diceritakan secara bertahap dan berurutan dengan pokok permasalahan yang berkelanjutan dan periodik.

Gagasan dari suatu cerita diceritakan dalam bentuk serial berawal dari kisah *One Thousand and One Night (Arabian Night)* atau di Indonesia lebih dikenal dengan Kisah 1001 Malam, yang terdiri atas sebuah rangkaian dari beberapa cerita yang diserialisasikan. Berkisah tentang Sheherazade, seorang ratu Persia yang bercerita kepada Raja Shahriyar, dan ia harus membuat suaminya itu terus tertarik dengan setiap cerita-ceritanya, demi mencegah dirinya dieksekusi pada keesokan harinya. Sheherazade sering bercerita dalam bentuk serial, masing-masing cerita dimulai dengan pancingan narasi, kemudian diakhiri dengan ending yang menggantung, kemudian melanjutkan cerita malam berikutnya, sehingga sang raja menjadi penasaran dan menunggu malam berikutnya untuk mendengar kelanjutan ceritanya.

Serial animasi atau kartun merupakan sebuah bentuk dari acara televisi berupa film animasi yang ditayangkan secara reguler, mengadaptasi atau diadaptasi untuk tayangan televisi, dengan judul yang umum dan biasanya berhubungan satu sama lain. Durasi setiap episode bervariasi tergantung pada serial itu sendiri. Biasanya, serial dibuat untuk mengisi program setengah jam, namun banyak serial kartun yang dibuat berupa animasi pendek dengan durasi 15 menit bahkan kurang, yang kemudian dipasangkan dengan animasi pendek lain untuk memenuhi jatah waktu yang ada. Pada umumnya, kartun adalah suatu karya seni yang biasanya dikembangkan dengan dipenuhi unsur humor dengan tujuan untuk menghibur. Dimulai pada tahun 1843 pada saat majalah *Punch* menerapkan fungsi kartun yang digambarkan pada halamannya untuk menyindir sesuatu. Sejak itulah, kartun, dan kemudian serial kartun, digunakan untuk kepentingan komedi. Namun kemudian, serial animasi berkembang menjadi genre lainnya juga seperti serial laga (action) atau petualangan (adventure), contohnya, *Speed Racer* dan *G.I. Joe*. Pada tahun 1990-an merupakan masa renaissance dari serial kartun untuk anak maupun orang dewasa. Berbagai macam perusahaan media dan jaringan penyiaran mulai membuat format dan saluran televisi yang didesain secara spesifik

untuk menyiarkan serial kartun. Beberapa serial kartun yang terkenal di tahun 1990-an antara lain, Teenage Mutant Ninja Turtles, Garfield and friends, Tiny Toon Adventures, Animaniacs, Chip 'N Dale Rescue Rangers, TaleSpin, Goof Troop, Duck Tales, The Ren and Stimpy Show, dan Rugrats. Beberapa serial kartun seperti The Simpsons, Beavis and Butt-head, King of the Hill, Family Guy, dan South Park juga diproduksi pada tahun 1990-an. Beberapa serial kartun yang disebutkan diatas mengandung unsur yang lebih dewasa (mature content) dibanding serial kartun tradisional. Serial ReBoot, yang bermula sebagai acara anak yang “aman” pun merubah target usiaaudien mereka menjadi 12 tahun ke atas, dan dibuat dengan storyline yang lebih *dark* dan *mature*.

2.1.3 Anime

Anime adalah Animasi Jepang yang banyak digunakan di berbagai serial TV, Film, Video, Games, Komersial, dan Beberapa Situs Internet. Kian Lama Anime ini semakin Populer. Banyak Serial TV Anime yang diambil dari *Manga* (Komik Jepang). Nama Anime diambil dari kata *Animation* yang berarti Animasi. Di Jepang, Pelafalan kata Animation menjadi Anime-Shon, Kata ini kemudian disingkat menjadi *Anime* yang berarti Animasi buatan Jepang. Lalu bagaimana Perkembangan Animasi Jepang ini? Animasi mulai ada di Permulaan abad ke-20, saat para pembuat Film mengeksperimenkan Teknik Animasi yang sudah ada di Amerika Serikat, Prancis, Jerman dan Russia. Sejarah karya animasi di Jepang diawali dengan dilakukannya *First Experiments in Animation* oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Kemudian diikuti film pendek karya Oten Shimokawa yang merupakan *Anime* pertama. *Anime* ini berjudul *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki*, Anime ini dibuat dan selesai pada tahun 1917, *Anime* ini hanya berlangsung selama 5 menit dan sampai sekarang *Anime* itu tidak dipakai lagi. *Anime* ini bercerita tentang seorang samurai sedang mencoba pedangnya dengan suatu target. Pada saat itu Oten membutuhkan waktu 6 bulan hanya untuk mengerjakan animasi sepanjang 5 menit tersebut dan masih berupa “film bisu”. Karya Oten itu kemudian disusul dengan *anime* berjudul *Saru Kani Kassen* dan

Momotaro hasil karya Seitaro Kitayama pada tahun 1918, yang dibuat untuk pihak movie company Nihon Katsudo Shashin (Nikatsu). Pada tahun 1918 Seitaro kembali membuat *anime* dengan judul *Taro no Banpei*. Tetapi semua catatan tentang *anime* tersebut dikatakan hilang akibat gempa bumi di Tokyo pada tahun 1923.

Pada tahun 1927, Amerika Serikat telah berhasil membuat animasi dengan menggunakan suara (pada saat itu hanya menggunakan background music). Jepang kemudian mengikuti langkah itu dan *anime* pertama dengan menggunakan suara musik adalah Kujira (1927) karya Noburo Ofuji. Sedangkan *anime* pertama yang “berbicara” adalah karya Ofuji yang berjudul Kuro Nyago (1930) dan berdurasi 90 detik. Salah satu *anime* yang tercatat sebelum meletus Perang Dunia II dan merupakan *anime* pertama dengan menggunakan optic track (seperti yang digunakan pada masa sekarang) adalah *Chikara To Onna No Yononaka* (1932) karya Kenzo Masaoka. Lama sesudah itu, tahun 1962 ada *Anime* yang merupakan Salah Satu *Anime* yang memasuki Era kesuksesan pertama. *Anime* ini bernama *Tetsuwan Atom* (di luar Jepang, *Anime* bernama *Astro Boy*) Karya Ozamu Tezuka. *Astro Boy* sangat Terkenal, bahkan sampai ditayangkan ke beberapa negara di luar Jepang. Namun, *Astro Boy* bukanlah animasi televisi buatan lokal pertama. Tahun 1960 adalah pertama kalinya ditayangkan anime TV di Jepang, yaitu yang merupakan *Mitsu no Hanashi (Tree Tales) – The Third Blood anime TV Special*. Ozamu Tezuka dikatakan sebagai "Legenda dan Dewa para Manga". *Astro Boy* dibuat oleh *Osamu Tezuka Production Animation Departement* yang didirikan oleh Ozamu Tezuka (Dia mendirikan perusahaan baru ini di tahun 1962).

Seiring permulaan tahun 1970, Populasi pembelian Manga semakin Melonjak. Robot (*Mecha*) besar dalam *anime* pertama kali diperkenalkan pada tahun 1966 melalui karya Shotaro Kaneda, *Tetsujin 28*. Sejak itu mulai bermunculan *anime-anime* yang bertema hampir serupa, Contohnya *Gundam*. *Anime* yang diangkat dari karya mangaka dengan nama *Monkey Punch* yaitu *Lupin Sansei (Lupin III)* menjadi *anime* yang ditujukan bagi penonton dewasa dengan menyajikan humor-humor dewasa dan slapstick violence. Acara televisi ini

ternyata sangat digemari sehingga muncul dalam bentuk film dan bahkan serial televisinya pun dibuat menjadi 2sekuel.

Memasuki era 80-an, *anime* semakin digemari dan semakin banyak produser film yang berusaha memenuhi keinginan masyarakat. Pertumbuhan ini semakin ditunjang dengan munculnya kaset video sebagai media. Dengan adanya teknologi VCR, masyarakat bisa memperoleh anime kesayangan mereka dalam bentuk video. Hal inilah yang kemudian mendorong munculnya versi video sebuah *anime* yang langsung dijual kepada masyarakat tanpa harus ditayangkan di televisi terlebih dahulu. (Dikenal dengan istilah OVA - *Original Video Animation* atau OAV - *Original Animated Video*). Keiji Nakazawa mengangkat tema korban Hiroshima dengan judul *Hadashi no Gen* yang diangkat menjadi *anime* pada tahun 1983 dengan sutradara Masaki Mari. Salah satu *anime* terkenal yang mengangkat tema serupa adalah *Hotaru no Haka (Grave of the Fireflies)*. Dengan bermunculannya *anime-anime* dengan tema yang kompleks dan mendalam, maka *anime* telah menembus batasan “hanya untuk anak-anak” dan telah menjadi tontonan bagi berbagai macam tingkat usia pemirsa.

2.1.4 Anime di Indonesia

Anime pertama yang tercatat di Indonesia kemungkinan adalah Wanpaku Omukashi Kum-Kum yang dikenal melalui media televisi (pada masa itu hanya ada 1 stasiun televisi yaitu TVRI) pada sekitar akhir tahun 70-an. *Anime* ini ditayangkan pada sore hari sekitar pukul 17.30 WIB. Memasuki era 80-an, di Indonesia mulai dikenal adanya VCR player (Beta kemudian disusul VHS) yang kemudian mengawali beredarnya *anime* secara luas. Pada awalnya yang masuk adalah *Cyborg 009 (OVA)*. Kemudian muncul serial *anime* pertama yaitu *Chodenji Mashin Voltas V (Voltus 5)*, yang mendapat respon sangat baik. Setelah kesuksesan *Voltus*, menyusul kemudian judul-judul anime lain dari berbagai genre. Selain *Voltus*, kemudian dikenal pula serial-serial seperti *Sengoku Majin Goshogun*, *Uchuu Taitei God Sigma*, *Mazinger Z*, *Getta Robo*, *Kotetsu Jeeg*, *Ginga Shippuu Sasuraiger*, *Cho Kosoku Galvion*, *Babiru 2 Sei*, *Mashin Hayabusa*,

Ikyuu-san, Candy Candy, Hana no ko Runrun, Uchuu Senkan Yamato (tidak semua serialnya, hanya versi movie) dan mungkin masih ada beberapa judul lainnya. Sekitar pertengahan tahun 80-an, *anime-anime* ini terhenti mendadak, bahkan ada yang baru muncul beberapa volume sudah berhenti tengah jalan. Menurut informasi, distributor *anime* Indonesia pada waktu itu mengalami kebangkrutan karena terjadinya pembajakan besar-besaran terhadap *anime* dan semenjak itu terjadi vakum *anime* di Indonesia selama beberapa tahun.

Pada awal tahun 90-an, berdiri stasiun televisi swasta pertama di Indonesia yaitu RCTI. Beberapa waktu setelah RCTI berdiri, mulai muncul *anime* lagi yaitu Doraemon. Doraemon kemudian berhasil mendongkrak kembali popularitas *anime* di Indonesia. Saat ini telah berdiri beberapa stasiun televisi swasta lainnya, dan masing-masing mempunyai program tayangan *anime* seperti yang ada sekarang ini.

2.2 Data Cerita

Cerita ini adalah hasil buah pemikiran penulis yang disempurnakan oleh referensi dari serial animasi yang pernah penulis tonton.

2.2.1 Referensi

Serial animasi dari Jepang berjudul *Seitokai Yakuindomo* menjadi referensi penulis dalam membuat cerita. *Seitokai Yakuindomo* sendiri bercerita mengenai seorang pelajar bernama Takatoshi Tsuda yang baru saja masuk ke sebuah sekolah yang ternyata adalah bekas sekolah khusus perempuan. Jadi dia adalah generasi pertama murid laki-laki yang bersekolah di sekolah itu dan tidak banyak jumlahnya. Di hari pertama sekolahnya dia bertemu dengan 3 siswi yang ternyata adalah anggota dari *student council* di sekolah itu. Secara mendadak dan sepihak Takatoshi dipaksa bergabung dengan *student council* dan dimulailah kehidupan sekolah Takatoshi yang aneh bersama para siswi itu.



Gambar 2.1 Animasi Seitokai Yakuindomo

2.2.2 Karakter

Eruna : Sekretaris dari *Student Government*

Aricia : Ketua dari *Student Government*

Irie : Wakil ketua dari *Student Government*

Rhett : Sahabat masa kecil Eruna.

Shinka : Sahabat baik Rhett

semua karakter berada di kelas 2, namun tidak semuanya sekelas

Eruna, Rhett, dan Shinka berada di kelas 2-2, sedangkan Aricia dan Irie dari kelas 2-1

2.3 Target Audien

Serial animasi ini diperuntukkan bagi remaja, terutama usia 13 tahun ke atas

2.4 Analisa

2.4.1 Pertimbangan Pengambilan Cerita

Belum ada serial animasi yang mengambil cerita seperti ini walaupun memang ada yang sejenis dan cerita mengenai kehidupan sekolah ini cocok bagi penonton remaja karena mereka sedang melaluinya. Selain itu alasan penulis memilih cerita ini adalah karena ingin membuat sebuah cerita fantasi remaja yang tidak biasa namun unik dan menarik.

2.4.2 Analisis SWOT

2.4.2.1 Strength

1. Cerita yang unik dan tidak biasa
2. Mengangkat cerita kehidupan remaja yang menarik
3. Dikemas dalam visual yang familiar
4. Bersifat hiburan sehingga tidak perlu banyak berpikir dalam menontonnya

2.4.2.2 Weakness

1. Animasi 2D membutuhkan banyak gambar sehingga jika dikerjakan sendirian mungkin akan ada bagian yang kurang sempurna.
2. Jenis visual adaptasi yang digunakan seringkali menjadi masalah

2.4.2.3 Opportunity

1. Membuat animasi 2D yang menarik di sela-sela maraknya animasi 3D
2. Jenis cerita seperti ini juga tidak terlalu banyak digunakan.

2.4.2.4 Threat

1. Karena animasi 2D buatan dalam negeri belum begitu marak, maka ini merupakan tantangan untuk dapat memenuhi ekspektasi penonton.