

BAB 2

DATA DAN ANALISA

2.1 Sumber Data

Data dan literatur tugas akhir ini didapat dari berbagai sumber, baik buku, internet, survey lapangan, dan film pendek animasi yang lain. Semua sumber merupakan bahan-bahan yang membantu memperkuat data teori cerita, maupun data visual referensi, mengenai pembuatan film animasi pendek ini.

2.1.1 Literatur Buku

1. Munroe, Myles. 2011. *The Fatherhood Principle*. Jakarta : Immanuel
2. Cole, Edwin Louis. 2003. *Kesempurnaan Seorang Pria*. Jakarta : Metanoia Publishing
3. Lee, Yong-Gu. 2010. *50 told by Jesus that make me pretty*. Jakarta : Elex Media Komputindo

2.1.2 Literatur Artikel

1. <http://www.suarapembaruan.com/home/85-remaja-di-penjara-dari-keluarga-tanpa-bapa/21690>
2. http://www.psikoterapis.com/?en_memahami-peran-seorang-ayah-dalam-keluarga%2C74

3. <http://www.pendidikankarakter.com/pendidikan-karakter-dari-seorang-ayah/>
4. http://abcnews.go.com/US/wireStory/newtown-parents-describe-meeting-killers-dad-18788998#.UU_x5DcUp8F
5. <http://news.detik.com/read/2012/12/15/105021/2119346/1148/adam-lanza-si-pemalu-pelaku-penembakan-brutal-sd-sandy-hook>
6. <http://news.nationalpost.com/2012/12/17/adam-lanzas-hidden-life-reveals-affluent-family-mother-who-introduced-him-to-guns-to-teach-him-responsibility/>
7. <http://www.viewzone.com/sociopath.html>

2.1.3 Literatur Video

1. http://www.youtube.com/watch?v=64A_AJjj8M4
2. http://www.youtube.com/watch?v=x_9fQEqZCWs
3. http://www.youtube.com/watch?v=nBobmn_u98w
4. <http://www.youtube.com/watch?v=nXiBMFw39g0>
5. <http://www.youtube.com/watch?v=m25VjD0Uz9c>
6. <http://www.youtube.com/watch?v=0reYzwEY-Zg>
7. <http://www.youtube.com/watch?v=kZlXWp6vFdE>
8. <http://abcnews.go.com/GMA/video/adam-lanza-snap-17984265>

2.1.4 Survey

Penulis melakukan survey pendekatan kualitatif dengan menyebarkan kuesioner ke tempat-tempat yang mendukung penelitian

seperti sekolah menengah pertama. Penulis juga melakukan survey kuantitatif dengan melakukan wawancara dalam suatu komunitas tertentu, yang memiliki berbagai macam latar belakang keluarga, baik keluarga yang harmonis dan tidak harmonis.

2.2 Data Umum

2.2.1 Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup, dan semangat. Sedangkan pengertian animasi sendiri berasal dari kata '*to animate*' yang berarti menggerakkan, menghidupkan. Misalkan sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu.

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).

Tokoh yang dianggap berjasa besar mengembangkan film animasi adalah *Walt Disney*. *Walt Disney* banyak menghasilkan karya fenomenali *Mickey Mouse*, *Donald Duck*, *Pinokio*, *Putri Salju*, dan lainnya. *Walt Disney* pulalah yang pertama membuat film animasi bersuara. Yakni, 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 yakni, *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 dimana pada waktu itu dilakukan *First Experiments in Animation* oleh *Shimokawa Bokoten*, *Koichi Junichi*, dan *Kitayama Seitaro* 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.

Sumber :<http://animasikuu.wordpress.com/topik/about-animasi/10-perkembangan-animasi/perkembangan-animasi-di-amerika/>

2.2.1.1. 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).

Sumber: <http://hana2d.wordpress.com/2013/04/28/animasi-2-dimensi/>

2.2.1.2 Animasi di Indonesia

Dimulai dengan Si HUMA produksi PPFN yang disiarkan oleh TVRI, dilanjutkan Si Unyil karya *Pak Raden*(Drs. Suyadi) dalam salah satu episode berupa animasi gabungan *stop motion*, *paper cut* & *2D* bercerita tentang TIMUN MAS.

Di akhir tahun 80-an menjelang 90-an awal ditandai munculnya beberapa perusahaan animasi yang menerima order dari luar negeri seperti *Asiana Wang Animation* (kerja sama dengan *Wang Film Animation*, Taiwan) yang bergaya *Disney*, sedangkan untuk gaya Jepang/ *Anime* ada *Evergreen*, *Marsa Juwita Indah* di Bali, dan lain-lain. Lalu dilanjutkan dengan munculnya *Red Rocket* di Bandung, Bening di Yogyakarta, Tegal Kartun, dstnya hingga muncul di tahun 90-an, beberapa perusahaan animasi yang juga mengerjakan 3D animasi seperti Kasatmata, Matahari Studio (lebih ke *game animation*), dan generasi baru MTV seperti Wahyu Aditya dengan *hellomotion-nya*. Beberapa tokoh animator di Indonesia seperti Dwi Koendoro (dengan Pailul-nya), Gotot Prakosa yang senimator (seniman animator di IKJ), *Pak Suyadi/ Pak Raden* & *Pak Denny Djunaid* di era munculnya TV swata pertama (sejaman dengan munculnya RCTI) untuk iklan chiky, *Poppy Palele* yang mendalangi para animator di *Red Rocket*, lalu beberapa nama yang membuat 3D animasi seperti Mas

Chandra, untuk JANUS; film layar lebar gabungan life & 3D, Deddy Syamsudin untuk berbagai animasi iklan televisi, hingga yang terbaru para animator yang tengah menyiapkan animasi layar lebar *Sing to the Dawn*, dari *Infinite Frameworks* Batam. 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. Sekarang ini, di Jakarta jauh lebih susah/ langka mencari animator 2D (yang berstandar internasional) dibandingkan mencari animator 3D, beberapa animator 2D yang handal, kini bergabung dengan rumah produksi maupun *post production*, yang mengerjakan *TV commercial* dan lain-lain. 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.

Sumber: <http://masvaqih.blogspot.com/p/sekilas-tentang-animasi-indonesia.html>

2.2.2 Film Animasi Pendek

Film pendek adalah film memiliki genre yang bebas dan memiliki durasi tidak terlalu panjang sehingga menjadi “*feature film*”. Tidak ada ketentuan yang sah, tetapi *Academy of Motion Picture Arts and Sciences* menyatakan bahwa film pendek memiliki durasi kurang lebih 40 menit dan sudah termasuk credit title.

Sumber

:<http://clickyudhaqirana.wordpress.com/2012/03/29/pengertian-dan-jenis-jenis-animasi/>

<http://bolehtau.wordpress.com/2008/02/12/sejarah-animasi/>

2.2.3 Peran ayah dalam keluarga

Sebuah survei di Amerika menyebut, kini peran ayah dalam keluarga meningkat. Berbagai kajian para psikolog menyatakan, ayah kini mengambil peranan sangat besar dalam aktivitas rumah tangga maupun dalam proses mendidik anak. Para pria juga mengambil cuti saat “menjadi ayah” karena ingin memberikan waktu lebih besar bagi bayinya.

Peran ayah dalam keluarga yang dimaksud di sini adalah aktif dalam membentuk perkembangan emosi anak, menanamkan nilai-nilai

hidup, dan kepercayaan dalam keluarga. Berbagai riset tentang perkembangan anak menunjukkan, pengaruh seorang ayah dimulai sejak usia yang sangat dini. Misalnya ditemukan, bayi laki-laki berusia lima bulan yang banyak menghabiskan waktu dengan ayahnya, menjadi jauh lebih nyaman berada di antara orang-orang asing dewasa. Bayi ini lebih banyak mengoceh dan menunjukkan kerelaan untuk digendong dibandingkan dengan bayi yang ayahnya kurang terlibat.

Terlepas dari itu, di sini peranan ibu tetaplah penting. Namun dalam riset ini juga ditemukan, kualitas hubungan dengan ibu bukan merupakan peramal yang sama kuat mengenai keberhasilan atau kegagalan anak dibanding dengan kualitas hubungan anak dengan para ayah. Kedekatan seorang ayah setelah kelahiran bayinya juga biasanya berkelanjutan hingga masa kanak-kanak, remaja dan dewasa. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa peran aktif ayah dalam mendidik anak ternyata menimbulkan perbedaan yang besar bagi anak-anak dan bisa menentukan masa depan mereka.

Sebagaimana diketahui, tantangan pergaulan remaja sekarang jauh berbeda dengan dulu. Narkoba, tawuran, gang motor yang kriminal, pornografi dan pornoaksi adalah bentuk kenakalan remaja yang sudah menunggu di pintu sekolah anak-anak. Bahkan mungkin sudah berada di dalam rumah. *Levant* (dalam *Adelia*, 2006) menyatakan bahwa pria punya kemampuan mengenali dan menanggapi emosi anak-anaknya

secara konstruktif dibanding wanita. Sehingga, dengan besarnya tantangan kenakalan yang akan dihadapi anak atau remaja nanti, maka tidak bisa tidak, peranan ayah dalam mendidik anak mutlak dilaksanakan.

Di Indonesia, memang begitu banyak buku maupun artikel dari majalah bertemakan “ayah” diminati pasangan muda, terutama prianya. Namun, sejauh mana perkembangan peranan para ayah ini, belum diketahui karena minimnya penelitian tentang keayahan di Indonesia. Sebaliknya, banyak orang tua, terutama Ayah yang hanya menuntut prestasi pada remajanya, tanpa mempedulikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi para remajanya dalam mewujudkan keinginan orang tuanya.

Banyak Ayah yang memukul, memarahi dan melakukan kekerasan pada anak nya karena mendapat nilai jelek. Orang tua berpikir bahwa dengan dimarahi maka remajanya akan menjadi baik. Sayangnya orang tua yang suka marah dan apalagi memukul, justru akan membuat para remajanya tidak betah di rumah. *Santrock (1995)* memberikan penjelasan, ketika remaja tidak betah dengan kondisi rumah (sikap orang tua yang selalu mencelah bukan memotivasi) maka selanjutnya remaja akan mencari kelompok di luar rumah yang dapat menerima dirinya. Dari kelompok tersebut kemudian sering muncul perilaku-perilaku yang melanggar aturan (kenakalan remaja),

seperti berkelahi, mencuri, membolos dan perilaku-perilaku negatif lainnya.

Sumber : <http://www.balipost.co.id/balipostcetak/2006/9/3/kel3.html>

2.2.3.1 Fase-fase Perkembangan Anak anak

Perkembangan merupakan perubahan-perubahan yang dialami individu menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya, yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik maupun psikis. Setiap aspek perkembangan individu, baik fisik, emosi, inteligensi maupun sosial, satu sama lainnya saling mempengaruhi. Perkembangan terjadi secara teratur mengikuti pola atau arah tertentu. Setiap tahap perkembangannya merupakan hasil perkembangan dari tahap sebelumnya yang merupakan prasyarat bagi perkembangan selanjutnya. Fase-fase perkembangan dapat diartikan sebagai penahapan atau pembabakan rentang perjalanan kehidupan individu yang diwarnai ciri-ciri khusus atau pola tingkah laku tertentu. Mengenai masalah penahapan ataupun pembabakan perkembangan ini, para ahli berbeda pendapat, pendapat-pendapat itu secara garis besar dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu berdasarkan analisis biologis, didaktis, dan psikologis.

1. Tahap perkembangan berdasarkan analisis biologis

Sekelompok ahli menentukan penahapan itu berdasarkan keadaan atau proses pertumbuhan tertentu. Pendapat para ahli tersebut diantaranya adalah :

a. Pendapat Aristoteles

Aristoteles menggambarkan perkembangan anak sejak lahir sampai dewasa itu dalam tiga tahap yang masing-masing lamanya 7 tahun.

Tahap 1 : dari umur 0 sampai 7 masa anak kecil atau bermain.

Tahap 2 : dari 7 sampai 14 masa anak, masa belajar atau sekolah rendah.

Tahap 3 : dari 14 sampai 21 masa remaja atau pubertas, masa peralihan anak menjadi dewasa.

Penahapan ini berdasarkan pada gejala dalam perkembangan fisik. Hal ini dapat dijelaskan bahwa antara tahap I dan tahap II dibatasi oleh pergantian gigi, antara tahap II dengan tahap III ditandai dengan mulainya berfungsi organ-organ seksual.

b. Pendapat Kretschmer

Menurut pendapat ini manusia dari lahir sampai dewasa melewati empat tahap.

Tahap 1 : 0 - 3 anak akan kelihatan pendek gemuk.

Tahap 2 : 3 - 7 anak kelihatan langsing (meninggi, memanjang).

Tahap 3 : 7 - 13 anak kelihatan pendek gemuk kembali.

Tahap 4 : 13 - 20 anak kembali kelihatan langsing.

c. *Pendapat Freud*

Fase oral : 0 - 1 tahun mulut merupakan daerah pokok aktivitas dinamik.

Fase anal : 1 - 3 tahun dorongan dan tahanan terpusat pada fungsi pembuangan kotoran.

Fase falis: 3 - 5 tahun alat-alat kelamin merupakan erogen terpenting

Fase laten : 5 - 12 tahun yaitu impuls-impuls cenderung untuk ada dalam keadaan mengendap.

Fase puberta : 12 - 13 dan sampai 20 tahun impuls-impuls menonjol kembali .

Fase genital : individu yang telah mencapai fase ini tetap siap untuk terjun ke dalam kehidupan masyarakat orang dewasa.

2. Tahap perkembangan berdasarkan didaksi/intruksional

a. *Pendapat comenius*

Pendapat ini adalah sebagai berikut:

Dari segi pendidikan yang lengkap bagi seseorang berlangsung dalam empat jenjang yaitu:

- Sekolah ibu (*scola materna*) untuk anak-anak umur 0 - 6 tahun .
- Sekolah bahasa ibu (*scola vernacula*) untuk anak 6 - 12 tahun.

- Sekolah latin (*scola latins*) untuk remaja 12 - 18 tahun.
- Akademik (*academia*) 18 - 24 tahun.

b. Pendapat Rousseau

Pentahapan *Reousseau* sebagai berikut:

- Tahap 1 : 0-2 tahun adalah masa asuhan.
- Tahap 2 : 2-12 tahun masa pendidikan jasmani & latihan pancaindera.
- Tahap 3 : 12-25 tahun pendidikan akal.
- Tahap 4 : 15-20 pedidikan watak dan pendidikan agama.

3. Tahap perkembangan berdasarkan Psikologis

Dalam perkembangan ini individu mulai mengalami masa-masa kegoncangan , perkembangan ini dapat dilukiskan sebagai proses evolusi, maka pada masa kegoncangan itu evolusi berubah menjadi revolusi. Pada umumnya selama perkembangannya individu mengalami masa kegoncangan ada 2 kali yaitu :

1. Kira-kira tahun ketiga atau keempat
2. Pada permulaan masa pubertas.

Berdasarkan atas kegoncangan tersebut , perkembangan individu dapat digambarkan melewati 3 masa yaitu :

1. Dari lahir – masa kegoncangan pertama yang disebut masa kanak-kanak.
2. Dari masa kegoncangan pertama sampai kegoncangan kedua disebut masa berkerasian sekolah
3. Dari masa kegoncangan kedua sampai akhir masa remaja disebut masa kematangan.

2.2.3.2 Perkembangan individu sejak lahir hingga dewasa

Masa Usia Pra-Sekolah

- Masa vital : pada masa ini individu menggunakan fungsi-fungsi biologis untuk menemukan berbagai hak dalam dunianya. Untuk masa belajar, *freud* menamakan tahun pertama dalam kehidupan individu itu sebagai masa oral (mulut), karena mulut dipandang sebagai sumber kenikmatan dan ketidaknikmatan. Pada tahun kedua anak telah belajar berjalan, dengan mulai berjalan maka anak akan mulai belajar menguasai ruang.
- Masa Esteti : pada masa ini dianggap sebagai masa perkembangan rasa keindahan. Perkembangan anak yang terutama adalah fungsi pancainderanya. Pada masa ini indera masih peka, karena itu *montessori* menciptakan bermacam-macam alat permainan untuk melatih panca inderanya.

Masa Usia Sekolah Dasar

Masa sekolah dasar sering pula disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah. Pada masa keserasian ini secara relatif anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini dapat diperinci menjadi :
Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6 atau 7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini antara lain :

- Adanya kolerasi positif yang tinggi antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah.
- Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
- Ada kecendrungan memuji diri sendiri
- Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain
- Kalau tidak dapat menyelesaikan sesuatu soal maka soal itu dianggapnya tidak penting.
- Anak menghendaki nilai rapornya baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi baik atau buruk.
- Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar

Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini sebagai berikut:

- Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkret.
- Amat realistis, ingin tahu, ingin belajar.

- Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran-mata pelajaran khusus.
- Kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan seorang guru atau orang-orang dewasa untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya
- Anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah.
- Gemar membentuk kelompok sebaya.

Masa Usia Sekolah Menengah

- Masa pra remaja

Istilah masa pra remaja digunakan untuk menunjukkan suatu masa yang langsung mengikuti masa pueral, biasanya berlangsung relatif singkat. Masa ini ditandai oleh sifat-sifat negatif pada diri remaja, sehingga sering kali masa ini disebut masa negatif. Berbagai gejala yang dianggap gejala negatif pada mereka yaitu : tidak tenang, tidak suka bekerja, kurang suka bergerak, lekas lemah, kebutuhan untuk tidur besar, Penyebab gejala-gejala negatif ini timbul yaitu mulai bekerjanya kelenjar-kelenjar kelamin yang mana mulai bekerja dengan membawa perubahan-perubahan cepat dalam diri diri remaja dan seringkali perubahan-perubahan itu tidak mereka pahami, sehingga menimbulkan rasa ragu-ragu, kurang pasti, malu, jengkel, dsb.

- Masa remaja

Pada masa ini seseorang mulai merasakan gangguan ketenangan dan keamanan batinnya, kebutuhan adanya teman yang dapat memahami dan menolongnya, teman yang turut dapat merasakan suka dukanya. Disinilah mulai tumbuh dalam diri remaja dorongan untuk mencari pedoman hidup, mencari sesuatu yang dapat dipandang bernilai. Tidak mau lagi menggunakan sikap kekanak-kanakannya.

- Masa remaja akhir

Setelah si remaja dapat menentukan sistem nilai yang diikutinya, dia dapat menentukan pendirian hidupnya. Pada dasarnya telah tercapailah masa remaja akhir dan telah tepenuhilah tugas-tugas pengembangan masa remaja, yaitu menemukan pendirian hidup dan masuk dalam masa dewasa awal.

- Masa Usia Mahasiswa

Pengujian pendirian hidup pemuda-pemudi usia mahasiswa dilakukan dalam berbagai kontak sosial dalam berbagai kesempatan atau berbagai kelompok sosial. Pada umumnya pada masa ini kelompok-kelompok sosial telah terbentuk berdasarkan atas sistem nilai-nilai tertentu, yang dari segi kehidupan bermasyarakat dipandang lebih matang dari pada kelompok anak-anak remaja. Pada usia mahasiswa ini, kelompok-kelompok dengan dasar asal kumpul telah berkurang jika dibandingkan dengan masa remaja. Suatu sifat

khas individu usia mahasiswa itu berada dalam vitalitas optimum, perkembangan intelektualnya telah berada pada taraf operasional formal, sehingga kemampuan nalarnya tinggi.

2.2.3.3 Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak terbagi ke dalam beberapa tahap:

- **Tahap Sensorimotor**, pada tahap ini kemampuan anak hanya pada gerakan refleks, mulai mengembangkan kebiasaan-kebiasaan awal, mereproduksi berbagai kejadian yang menurutnya menarik, mulai menggunakan berbagai hal atau peralatan guna mencapai tujuannya, melakukan berbagai eksperimen dan anak sudah mulai menemukan berbagai cara baru. Tahap sensorimotor terjadi saat usia 0-2 tahun.
- **Tahapan Pra-operasional**, pada tahap ini anak mulai menerima berbagai rangsangan yang masih terbatas, Kemampuan bahasa anak mulai berkembang, meskipun pola pikirnya masih bersifat statis dan masih belum mampu untuk berpikir secara abstrak, persepsi mengenai waktu dan mengenai tempat masih tetap terbatas. Tahap pra-operasional berkembang saat usia anak 2-7 tahun.
- **Tahap konkret operasional**, pada tahap ini anak sudah bisa menjalankan operasional dan berpikirnya mulai berpikir secara rasional. Dalam tahap ini tugas-tugas seperti menyusun, melipat, melakukan pemisahan, penggabungan,

menderetkan dan membagi sudah dapat dilakukan oleh anak. Tahap konkret operasional berlangsung pada usia 7-11 tahun.

- **Tahap Formal Operasional**, dalam tahap ini anak sudah mulai beranjak sebagai seorang remaja. Dalam tahap ini, anak sudah mulai berpikir secara hipotetik, yaitu penggunaan hipotesis yang relevan sudah dilakukan anak guna memecahkan berbagai masalah. Sudah mampu menampung atau berpikir terhadap hal-hal yang menggunakan prinsip-prinsip abstrak, sehingga anak sudah bisa menerima pelajaran-pelajaran yang bersifat abstrak seperti matematika, agama dan lain-lain.

Perkembangan Fisik Anak

Mengenai perkembangan fisik anak bisa dilihat dari perkembangan motorik anak. Perkembangan motorik anak ini terbagi lagi ke dalam perkembangan motorik halus dan perkembangan motorik kasar. Untuk lebih jelasnya bisa di baca di: Perkembangan Motorik Anak

Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa anak usia dini terbagi ke dalam beberapa tahap, yaitu:

- **Periode prelingual**, usia anak 0-1 thn, ciri utama adalah anak mengoceh untuk dapat berkomunikasi dengan orang tua, anak masih bersifat pasif saat menerima stimulus dari luar tapi anak akan menerima respon yang berbeda. Contoh: bayi akan senyum

kepada orang yang dikenalnya dan menangis kepada orang yang tidak dikenal dan ditakutinya.

- **Periode Lingual**, usia antara 1-2,5 tahun, dalam tahap ini anak sudah mampu membuat sebuah kalimat, satu atau dua kata dalam percakapannya dengan orang lain.
- **Periode Diferensiasi**, usia anak 2,5 - 5 thn, anak sudah memiliki kemampuan bahasa sesuai dengan peraturan tata bahasa yang baik dan benar. Permbendaharaan katanya sudah berkembang secara baik dilihat dari segi kuantitas dan kualitas.

Perkembangan Sosio-emosional

Perkembangan sosio emosional anak terbagi ke dalam beberapa tahap, yaitu:

- **Tahap percaya versus curiga (trust vs mistrust)**, usia anak 0-2 tahun, dalam tahap ini anak akan tumbuh rasa percaya dirinya jika mendapatkan pengalaman yang menyenangkan, namun akan tumbuh rasa curiga jika anak mendapat pengalaman yang tidak menyenangkan.
- **Tahap Mandiri versus Ragu (Autonomy vs Shame)**, usia anak 2-3 tahun, perasaan mandiri mulai muncul tatkala anak sudah mulai menguasai seluruh anggota tubuhnya, sifat ragu dan malu akan muncul pada tahap ini ketika lingkungan tidak memberinya sebuah kepercayaan.

- **Tahap berinisiatif versus bersalah (initiative versus guilt)**, usia anak 4-5 tahun. Pada masa ini anak sudah mulai lepas dari orang tuanya, anak sudah mampu bergerak bebas dan berhubungan dengan lingkungan. Kondisi ini dapat menimbulkan inisiatif pada diri anak, namun jika anak masih belum bisa terlepas dari ikatan orang tuanya dan belum bisa berinteraksi dengan lingkungan, rasa bersalah akan muncul pada diri anak.

Sumber :Psikologi Perkembangan Anak Usia

Dini<http://bidanku.com/index.php?/psikologi->

perkembangan-anak-usia-dini#ixzz2McUxBWKE

2.3 Data Cerita

2.3.1 Referensi Cerita

2.3.1.1 Silence Of Love

Iklan asuransi thailand yang bercerita tentang seorang ayah yang bisu dan seorang anak perempuannya, konflik dimulai pada saat teman teman sebayanya di sekolah mengejek ayahnya yang bisu, sampai suatu kali anak itu memutuskan untuk bunuh diri. Lalu pada hari ulang tahun anaknya, ayahnya mendengar suara dari kamar mandi dan langsung membawanya ke rumah sakit, Ayahnya menyumbangkan darahnya demi anaknya.pesan yang bisa ditarik adalah, seberapa tidak sempurnanya ayah kita, tetap itu adalah ayah kita mau yang terbaik buat kita.

Penulis mengambil ide dari cerita ini karena banyak perkelahian di sekolah awalnya karena keluarga belum mendidik anak - anaknya dengan baik

2.3.1.2 Father i forgive you

Sebuah film pendek yang berlokasi di penjara, dimana sang anak membawa beberapa tulisan pada kertas, berkata bagaimana ia begitu kecewa kepada ayahnya, ayahnya membunuh ibunya, membuatnya kehilangan kepercayaan dan sampai satu titik, anak tersebut mau melepas pengampunan kepada ayahnya.

Penulis mengambil ide dari cerita ini mengingat hubungan bapak anak yang kaku dan sering tidak adanya komunikasi, sehingga mendorong untuk saling berkomunikasi dan memaafkan.

2.4 Target

2.4.1 Hasil Survey

Penulis melakukan survey dengan datang ke sekolah SMP 229, dengan jumlah responden sebanyak 64 orang, berikut adalah hasil data dari survey tersebut:

Target primer dalam Film Pendek Animasi ini adalah remaja, usia 12 tahun sampai dengan 16 tahun, kelas menengah keatas. Ini disebabkan karena banyak remaja dapat mudah dipengaruhi oleh film, maka film pendek animasi diharapkan bisa memberikan gambaran kepada para remaja betapa pentingnya peran seorang Ayah. Sedangkan target sekunder untuk film pendek animasi ini adalah pria & wanita, usia 22

tahun keatas sampai dengan 40 tahun, pecinta film terutama film animasi.

Hasil Survey

Jenis kelamin ?

<i>Jenis</i>	<i>Jumlah</i>	<i>Presentase (%)</i>
<i>Pria</i>	38	59,3
<i>Wanita</i>	26	40,7
<i>Total</i>	64	100

Tabel 2.1 Jenis Kelamin

Sumber :Dokumen pribadi

Umur ?

<i>Umur</i>	<i>Jumlah</i>	<i>Presentase</i>
<i>12 Tahun</i>	18	28.1
<i>13 Tahun</i>	29	45.3
<i>14 Tahun</i>	17	26.6
<i>Total</i>	64	100

Tabel 2.2 Umur

Sumber :Dokumen pribadi

Saran untuk Ayah ?

<i>Saran</i>	<i>Jumlah</i>	<i>Presentase</i>
<i>Jangan malas</i>	1	1.56

<i>Jangan marah marah</i>	8	12.5
<i>Lebih sayang dengan keluarga</i>	8	12.5
<i>Jangan terlalu sibuk bekerja</i>	8	12.5
<i>Jangan terlalu pelit</i>	3	4.68
<i>Jangan merokok</i>	3	4.68
<i>Jangan kasar</i>	2	3.12
<i>Jangan pilih kasih</i>	3	4.68
<i>Rajin beribadah</i>	1	1.56
<i>Jangan jutek</i>	1	1.56
<i>Membagi waktu</i>	2	3.12
<i>Dan lain lain</i>	24	3.75
<i>Total</i>	64	100

Tabel 2.3 Saran untuk ayah

Sumber :Dokumen pribadi

Nama kartun yang disukai ?

<i>Nama Kartun</i>	<i>Jumlah</i>	<i>Presentase</i>
<i>Ninja hatori</i>	3	4.68
<i>Spongebob</i>	7	10.93
<i>Toystory</i>	4	6.25
<i>Upin ipin</i>	4	6.25
<i>Tom n jerry</i>	7	10.93
<i>Thundercat</i>	1	1.56
<i>Code ioko</i>	1	1.56

<i>Naruto</i>	<i>18</i>	<i>28.12</i>
<i>Doraemon</i>	<i>12</i>	<i>18.75</i>
<i>Garfield</i>	<i>1</i>	<i>1.56</i>
<i>Hunter x hunter</i>	<i>2</i>	<i>3.12</i>
<i>The simpson</i>	<i>1</i>	<i>1.56</i>
<i>Pienas n ferb</i>	<i>2</i>	<i>3.12</i>
<i>Crayon shincan</i>	<i>1</i>	<i>1.56</i>
<i>Total</i>	<i>64</i>	<i>100</i>

Tabel 2.4 Nama kartun yang disukai

Sumber :Dokumen pribadi

Setelah penulis menelaah hasil survey, sesuai dengan saran anak anak, Ayah banyak marah marah kepada anak-anaknya. Maka dari itu, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa seharusnya Ayah dapat mengendalikan emosinya dan juga memberikan banyak perhatian kepada anak anaknya

2.5 Faktor Pendukung & Penghambat

2.5.1 Faktor Pendukung:

2.5.1.1 Animasi di Indonesia masih dalam tahap berkembang, sehingga peluang untuk berhasil masih cukup besar.

2.5.1.2 Tema tentang keluarga sangat menarik dan terdapat banyak hal yang bisa digali dan membawa banyak pesan

2.5.2 Faktor Penghambat:

2.5.2.1 Keterbatasan daya tangkap audiens. Target audiens yang diharapkan para remaja, sehingga ada kemungkinan pesan yang ingin disampaikan tidak tersampaikan dengan jelas.

2.5.2.2 Keterbatasan waktu dan biaya yang mungkin bisa membuat Film Pendek Animasi tidak bisa mencapai tingkat detil yang diharapkan.

2.6 Pembandingan

Animasi dalam negeri Indonesia sendiri sudah cukup banyak. Akan tetapi banyak studio-studio animasi yang tidak memiliki budget dan waktu yang cukup untuk bersaing dengan animasi sekelas dunia, oleh karena itu banyak studio animasi lokal yang hanya bermain dengan short animated Animasi Internasional Studio ternama seperti *Walt Disney* menghasilkan film-film animasi, seperti *Paperman* yang baru memenangkan Oscar beberapa waktu yang lalu



Gambar 2.1 Paperman

Sumber : www.flare.com/celebrity