

## BAB 2

### DATA DAN ANALISA

#### 2.1 Sumber Data

Data dan literature didapat dari berbagai media seperti buku, internet dan video. Semua sumber merupakan bahan – bahan untuk memperkuat cerita dan visual pembuatan film pendek animasi ini.

##### 2.1.1 Data Dan Literatur

Metode yang dipakai untuk mendapatkan data adalah melalui:

- Buku: *366 Fairy Tales (Brown Watson), Animation Now (Taschen), 3D Animation Movie (informatika)*
- Internet: *surlalunefairytales.com, id.shvoong.com, dribbble.com, revision.ru, filmtecknarna.se, visualkontakt.com*
- Video: Video diambil dari *vimeo, youtube*, dan beberapa animasi pendek (*Oktapodi*) dan (*Salesman Pete*)

#### 2.2 Data Umum Tentang Animasi

##### 2.2.1 Sejarah Animasi

Animasi merupakan satu teknik yang banyak sekali dipakai di dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai satu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun bersatu dalam film *live*

Dunia film sebetulnya berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar, yaitu ilustrasi desain grafis (desain komunikasi visual). Melalui

sejarahnya masing-masing, baik fotografi maupun ilustrasi mendapat dimensi dan wujud baru dalam film *live* dan animasi.

Dapat dikatakan bahwa animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konvensi atau disiplin, yaitu film dan gambar. Untuk dapat mengeti dan memakai teknik animasi, kedua konvensi tersebut harus dipahami dan dimengerti.

Film bisa dipakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Film dipakai untuk memenuhi suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensinya, dan arena sifat hiburannya, film telah diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan digemari. Karena itu juga dianggap sebagai media yang efektif.

Untuk dapat menggunakan media film ada dua masalah pokok yang harus dipahami, yaitu masalah teknis film dan masalah teknik yang mengemukakan sesuatu dengan film atau biasa disebut teknik presentasi.

Demikian juga dengan hal yang harus diketahui di dalam film animasi, yaitu masalah teknik animasi, dan masalah teknik mengkomunikasikan sesuatu dengan teknik animasi. Sering perkataan teknik berkomunikasi lebih akrab dikatakan seni berkomunikasi. Didalam kenyataannya memang hal ini sangat erat hubungannya dengan berbagai bidang kegitan seni, baik visual maupun verbal atau teateral. Bagi seorang perencana komunikasi, kegiatan ini sangat penting dimengerti. Seorang pembuat film akan menghadapi masalah teknik membuat film dan seni membuat film.

Semua hal yang tertulis dalam pembahasan ini, bukanlah suatu batasan, melainkan suatu cara melihat dan ringkasan permasalahan yang harus dikembangkan.

Zaharuddin G.Djalle. (2006). *3D Animation movie*. Bandung:  
Informatika. hal.1

### 2.2.2 Asal Teknik Animasi

Kata ‘animasi’ itu sendiri sebenarnya penyesuaian dari kata ‘*animation*’, yang berasal dari kata dasar ‘to animate’, dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti menghidupkan (Wojowasito 1997). Secara umum animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati; suatu benda mati diberi dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk hidup dan bergerak, atau hanya berkesan hidup.

Sebenarnya sejak jaman dahulu, manusia telah mencoba menganimasi gerak gambar binatang mereka, seperti yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua *Lascaux* Spanyol Utara, sudah berumur dua ratus ribu tahun lebih; mereka mencoba untuk menangkap gerak cepat lari binatang, seperti celeng, bison atau kuda, digambarkan dengan delapan kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk (Hallas and Manvell 1973:23).

Orang Mesir kuno menghidupkan gambar mereka dengan urutan gambar-gambar para pegulat yang sedang bergumul. Sebagai dekorasi dinding. Dibuat sekitar 2000 sebelum masehi (Thomas 1958:8)

Lukisan Jepang kuno memperlihatkan suatu aliran cerita yang hidup dengan menggelarkan gulungan lukisan, dibuat pada masa Heian (794-1192) (ensiklopedi ‘*Americana*’ volume 19, 1976). Kemudian muncul mainan yang disebut *Thaumatrope* sekitar abad ke 19 di Eropa, berupa lembaran cakram karton tebal, dalam sangkar, yang kedua sisi kiri kanannya diikat setuas tali, bila dipilin dengan tangan akan memberikan santir gambar burung itu bergerak (*laybourne* 1978:18)

Hingga di tahun 1880-an, Jean Marey menggunakan alat potret beruntun merekam secara terus menerus gerak terbang burung, berbagai kegiatan manusia dan binatang lainnya. Sebuah alat yang menjadi cikal bakal kamera film hidup yang berkembang sampai saat ini. Dan di tahun 1892, Emile Reynaud mengembangkan mainan gambar animasi yang disebut *Praxinoscope*, berupa rangkaian ratusan gambar animasi yang diputar dan diproyeksikan pada sebuah cermin menjadi satu gerak film, sebuah alat cikal bakal proyektor pada bioskop (*laybourne* 1978:23)

Kedua pemula pembuat film bioskop, berasal dari Prancis ini, dianggap sebagai pembuka awal dari perkembangan teknik film animasi (Ensiklopedi 'Americana' vol. VI, 1976:740)

Sepuluh tahun kemudian setelah film hidup maju dengan pesatnya diakhir abad ke 19 di tahun 1908, Emile Cohl pemula Perancis membuat film animasi sederhana berupa *figure* batang korek api. Rangkaian gambar-gambar blabar hitam (*black-line*) dibuat di atas lembaran putih, dipotret dengan film *negative* sehingga yang terlihat *figure* menjadi putih dan latar belakang menjadi hitam.



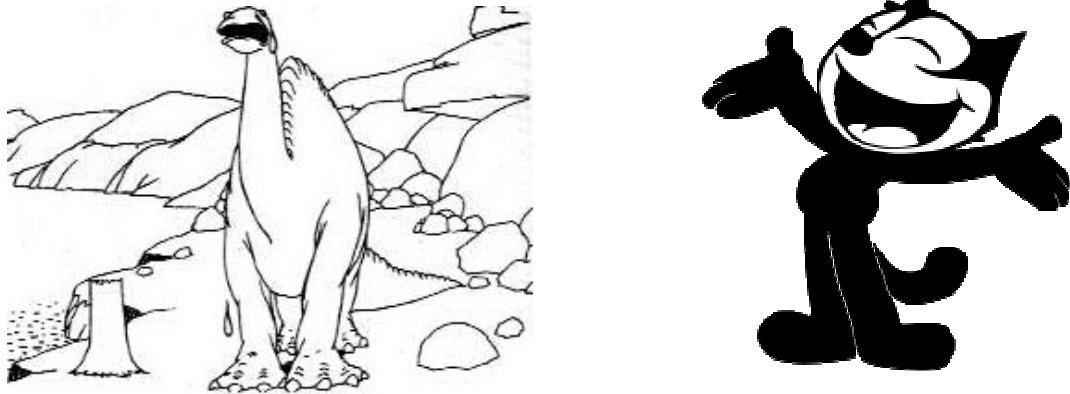
Gambar 2.1 Winsor McCay

Sumber: [http://blog.mlive.com/chronicle/2008/05/spring\\_lake\\_heritage\\_festival.html](http://blog.mlive.com/chronicle/2008/05/spring_lake_heritage_festival.html)

Sedangkan di Amerika Serikat Winsor McCay (lihat pada gambar di atas) membuat film animasi "*Great 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 sekitar tahun 1913 sampai pada awal tahun 1920-an; Max Fleischer mengembangkan "*Ko Ko The Clown*" dan Pat Sullivan membuat "*Felix The Cat*". Rangkaian gambar-gambar dibuat sesederhana mungkin, dimana *figure* di gambar blabar hitam atau bayangan hitam bersatu dengan latar belakang blabar dasar hitam atau dibuat sebaliknya.

McCay membuat rumusan film dengan perhitungan waktu, 16 kali gambar dalam tiap detik gerakan. Fleischer dan Sullivan telah memanfaatkan teknik animasi *Sell*, yaitu lembaran tembus pandang dari bahan seluloid (*celluloid*) yang disebut “*Cell*”.

Pemula lainnya di Jerman, Lotte Reiniger, di tahun 1919 mengembangkan film animasi bayangan, dan Bertolucci dari Perancis, di tahun 1930 membuat percobaan film animasi potongan dengan figure yang berasal dari potongan-potongan kayu. Gambar berikut adalah “*Gertie The Dinosaurs*”, dan “*Felix The Cat*”



Gambar 2.2 *Gertie The Dinosaurs* dan *Felix The Cat*

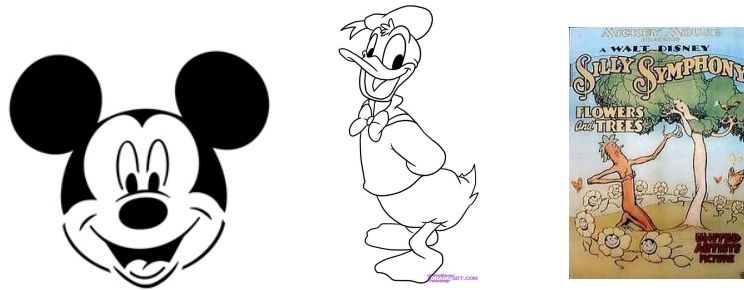
Sumber: <http://www.filmreference.com/Films-Fr-Go/Gertie-the-Dinosaur.html>

George Pal memulai menggunakan boneka sebagai *figure* dalam film animasi pendeknya, pada tahun 1934 di Belanda. Dan Aleksander Ptushko dari Rusia membuat film animasi boneka panjang “*The New Gulliver*” di tahun 1935.

Di tahun 1935 Len Lye dari Kanada, memulai menggambar langsung pada film setelah memasuki pembaruan dalam film berwarna melalui film “*Colour Of Box*”.

Perkembangan teknik film animasi yang terpenting, yaitu di sekitar tahun 1930-an. Dimana muncul film animasi bersuara yang dirintis oleh *Walt Disney* dari

Amerika Serikat, melalui film "Mickey Mouse", "Donald Duck" dan "Silly Symphony" yang dibuat selama tahun 1928 sampai 1940.



Gambar 2.3 Mickey Mouse, Donald Duck dan Silly Symphony

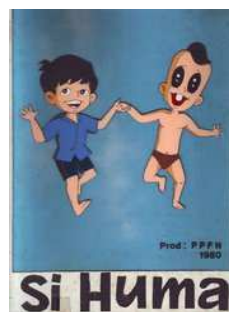
Pada tahun 1931 *Walt Disney* membuat animasi warna pertama dalam filmnya "Flower And Trees". Dan film animasi kartun terpanjang pertama dibuat *Disney* pada tahun 1938, yaitu film "Snow White And Seven Dwarfs".

Zaharuddin G.Djalle. (2006). *3D Animation movie*. Bandung: Informatika.

hal.2

### 2.2.3 Sejarah Animasi Di Indonesia

Pada tahun 1980-an, ada film animasi produk Indonesia yang jadi serial televise yaitu "Si Huma" yang menjadi faforit anak-anak pada masa itu.



Gambar 2.4 Animasi "Si Huma"

Sumber: [http://id.wikipedia.org/wiki/Si\\_Huma](http://id.wikipedia.org/wiki/Si_Huma)

Tahun 2004, merupakan sejarah bagi per-animasian Indonesia dengan dibuatnya film cerita panjang animasi 3D pertama oleh studio KasatMata Jogja bekerjasama dengan kelompok visi anak bangsa pimp. Garin Nugroho, membuat film animasi 3D “*Homland*” dengan sutradara Gangsar Waskito.

Dan untuk perkembangan studio animasi di Indonesia “*Infinite Frameworks studio*” adalah studio animasi pertama bertaraf *international* yang berlokasi di Batam.

Zaharuddin G.Djalle. (2006). *3D Animation movie*. Bandung: Informatika.

hal.14

#### **2.2.4 Jenis Teknik Animasi**

berdasarkan materi atau bahan dasar obyek animasi yang dipakai, secara umum jenis teknik film animasi digolongkan dalam dua bagian besar, film animasi Dwi-Matra / *Flat Animation* dan film animasi Trimatra / *Object Animation*.

##### **2.2.4.1 Flat Animation**

Jenis film animasi ini seluruhnya menggunakan bahan *paper* yang dapat digambar di atas permukaannya, Disebut juga jenis film animasi gambar, sebab hampir semua obyek animasinya melalui runtun kerja gambar.

##### **2.2.4.2 Object Animation**

Secara keseluruhan, jenis film animasi ini menggunakan teknik runtun kerja yang sama dengan jenis film animasi *Flat Animation*, bedanya obyek animasi yang dipakai dalam wujud ini dengan memperhitungkan karakter obyek animasi, sifat bahan yang dipakai, waktu, cahaya dan ruang.

Untuk menggerakkan benda (*Object Animation*), walaupun itu mungkin tetapi cukup sulit untuk melaksanakannya, karena sifat bahan yang dipakau mempunyai ruang gerak yang terbatas. Tidak seperti jenis film animasi gambar, bebas melakukan berbagai gerakan yang diinginkan

Zaharuddin G.Djalle. (2006). *3D Animation movie*. Bandung: Informatika. hal.2-7

### **2.2.5 Jenis Jenis Animasi**

Animasi yang dulunya mempunyai prinsip yang sederhana, sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu:

- **Animasi 2D**

Animasi yang paling akrab dengan keseharian manusia. Biasa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *Cartoon* yang artinya gambar yang lucu.

- **Animasi 3D**

Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah pengembangan dari 2D. dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya

- **Animasi tanah liat (*Clay Animation*)**

Animasi tanah liat ini adalah animasi pertama dalam bentuk *Clay Animation*. Animasi ini bukan lah menggunakan tanah liat, tetapi memakai *plasticin*, bahan lentur seperti prmen karet yang di temukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh salam animasi *Clay* dibuat dengan memakai rangka tersebut ditutup dengan *Plasticine* sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, bisa dilepas dan dipasang kembali. Setelah tokoh-tokohnya



siap lalu di foto gerakan per gerakan. Lalu foto-foto tersebut digabung menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang terlihat pada film. *Clay Animation* termasuk salah satu jenis dari *Stop Motion Picture*.

Film *Clay Animation* pertama dirilis pada tahun 1908 berjudul “*A Sculptor’s Welsh Rarebit Nightmare*”. Untuk beberapa waktu yang lalu juga beredar *Clay Animation* yang berjudul “*Chicken Run*”.

Zaharuddin G.Djalle. (2006). *3D Animation movie*. Bandung: Informatika. hal.10-12

## **2.3 Data Umum Tentang Judul**

Judul dari film pendek animasi ini adalah “*The Honest Woodman*”. *The Honest Woodman* diambil dari dongeng anak-anak yang menceritakan tentang seorang penebang kayu yang menjatuhkan kapaknya kedalam sungai, lalu datanglah sebuah Dewa air membawa kapak emas dan kapak perak sementara kapak milik penebang kayu bukanlah emas dan perak, dengan kejujuran yang ada dari penebang kayu kapak emas dan kapak perak tersebut menjadi milik sang penebang kayu.

### **2.3.1 Pengertian Dongeng**

Dongeng tidak harus cerita tentang peri. Juga dongeng adalah bagian dari cerita rakyat, namun cerita rakyat belum tentu dongeng. dongeng sebagai subgenre dari cerita rakyat bersama dengan mitos dan legenda.

"Definisi saya sendiri dongeng berlangsung seperti ini: Sebuah dongeng adalah cerita-sastra atau folk-yang memiliki rasa yang numinus, perasaan atau sensasi supranatural atau misterius Tapi, dan ini sangat penting, itu. adalah kisah yang terjadi di masa lalu tegang, dan cerita yang tidak terikat pada spesifik. Jika hal itu terjadi "pada awal dunia," maka itu adalah sebuah mitos. Sebuah cerita yang nama-nama tertentu "nyata" orang yang legenda (bahkan jika itu berisi kejadian ajaib).

Sebuah cerita yang terjadi di masa depan adalah fantasi. Dongeng kadang-kadang spiritual, tetapi tidak pernah religious.

Seluruh penjelasan tentang bagaimana cerita rakyat berasal dari tradisi bercerita lisan. Kebanyakan penelitian dongeng berurusan dengan dongeng sastra, dongeng yang pernah dihapus dari tradisi lisan, diatur di atas kertas oleh satu atau lebih penulis. Begitu cerita tersebut diturunkan, itu menjadi statis dalam versi itu. Hal ini tidak lagi hanya cerita rakyat, tetapi bagian dari tubuh dunia sastra. Sebaliknya, keindahan mendongeng adalah bagaimana cerita yang sama sedikit berbeda setiap kali diceritakan, bahkan oleh pendongeng yang sama. Dongeng lisan adalah yang sulit dipahami bahwa studi *folklorists*, merekam dan mencoba untuk melacak melalui sejarah. Perhatikan bahwa kadang-kadang dongeng sastra datang pertama dan kemudian diserap kembali ke dalam tradisi lisan, seperti dengan "*Beauty and the Beast*".

Semakin sederhana untuk menjawab pertanyaan mengapa kisah ini disebut "dongeng." Ini adalah dari pengaruh penulis perempuan di Perancis yang dijuluki *Salon* kisah-kisah mereka "*Contes Dee Fee*". Istilah ini diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris sebagai "dongeng". Nama menjadi begitu banyak digunakan karena popularitas dari cerita Perancis, yang mulai digunakan untuk menggambarkan cerita yang sama seperti yang oleh Grimms dan Hans Christian Andersen.

Heidi Anne Heiner, 2007, *what is a fairy tale*,  
(<http://www.surlalunefairytales.com/introduction/ftdefinition.html>)

## **2.4 Studi Existing**

Selain data – data penulis juga mengumpulkan animasi pendek untuk menginspirasi penulis, dengan tujuan untuk mendapatkan gaya dalam animasi yang dikerjakan penulis.

## 2.4.1 Studi Bentuk

### 2.4.1.1 Karakter Berdasarkan Kekuatan

- Dewa: individu tunggal terpisah dari manusia, mempunyai kekuatan yang sangat besar, mempunyai kekebalan/ ketahanan tubuh yang luar biasa dan dapat melakukan apa saja untuk memenuhi keinginannya
- Manusia Biasa: karakter yang masuk dalam cakupan secara normal yang biasa kita ketahui. Contohnya kamu *Hobbit* pada cerita trilogi “*The Lord Of The Ring*”.

### 2.4.1.2 Karakter Berdasarkan Sifat

Cara lain untuk mendefinisikan karakter adalah berdasarkan sifat. Terbagi dalam 4 tipe umum:

- Tegas: pada kelompok ini biasanya menjadi pembuat keputusan (*Decision Makers*) atau pimpinan. Untuk individu, orang-orang ini biasanya menjadi seniman.
- Agresif: sering tidak jelas apa yang diinginkan, tetapi sangat mengesankan bagi orang lain untuk memperoleh apa yang mereka fikir bisa didapatkan.
- *Passive*: sangat jelas pa yang diinginkan
- Manipulatif: terkadang belum jelas apa yang diinginkan. Pada akhirnya tujuan keberhasilan mereka didapat dengan tidak langsung

Untuk studi bentuk, penulis menganalisa bentuk karakter dan beberapa elemen yang digunakan dalam animasi pendek yang berjudul *Hezarfen*.



Gambar 2.5 Desain Karakter Animasi Hezarfen

Sumber: <http://www.hezarfen-themovie.com/sketches.html>

Gambar – gambar diatas adalah konsep desain karakter dari film animasi pendek *Hezarfen*. Dari gambar tersebut terlihat bahwa garis yang ada terlihat kaku dan tegas, tetapi tetap tidak semua terdapat garis kaku, ada sebagian garis yang halus atau bulat dan tidak kaku, dengan karakter seperti ini penulis ingin memperlihatkan karakter yang tegas tetapi tetap terlihat santai, ditambah dengan badan dan lengan yang kecil sesuai dengan cerita animasi pendek yang akan dibuat penulis sebagai penebang kayu, untuk bagian muka penulis ingin membuat muka yang tidak terlalu tegas tetapi terlihat sebagai orang yang baik dan ramah.

Zaharuddin G.Djalle. (2006). *3D Animation movie*. Bandung: Informatika.  
hal.58-59

#### 2.4.2 Studi Warna

warna adalah salah satu lemen terpenting dalam film animasi, dari warna yang ditampilkan tersebut kita menjadi tahu akan mood dari film animasi tersebut.



Gambar 2.6 Salah satu scene dalam Animasi pendek Machu Picchu

Sumber: <http://www.cganimationblog.com/category/student-films/>

Agar pemilihan warna yang akan digunakan dalam animasi yang akan dikerjakan, penulis melakukan beberapa studi yang terkait dengan warna film animasi pendek (*Machu Picchu*, *Meet Buck*, *Salesman Pete* dan *Hezarfen*)

Gambar diatas diambil dari shot animasi *Machu Picchu*. Terlihat warna yang digunakan adalah warna halus dan tidak kasar tetapi tetap terlihat jelas dan menyatu antara warna baju dan yang lainnya.

Sedangkan untuk studi warna pada bagian *environment*, penulis menjadikan animasi pendek *BLIK* sebagai refrensi warna *environment*, warna yang dipakai terlihat santai tetapi tetap terlihat cerah dan sesuai dengan animasi yang akan penulis kerjakan yaitu pada siang hari.

2009, *Color Theory for Cinematographers*, (<http://www.outside-hollywood.com/2009/03/color-theory-for-cinematographers/>)



Gambar 2.7 Salah satu scene dalam Animasi “Blik”

Sumber: <http://vimeo.com/25475500>

### 2.4.3 Studi Art Direction

Untuk art direction, penulis melakukan studi terhadap animasi pendek *Pandore*, banyak scene yang menggunakan *Golden Rule* dan *Rule of Thirds*, selain untuk memperlihatkan karakter juga memperlihatkan sekitaran tempat dari karakter tersebut, camera juga tidak banyak bergerak atau *stills*, karena animasi yang akan dibuat penulis tidak ada adegan *action* yang membuat camera bergerak cepat.

2012, memahami komposisi dan elemen penting dalam fotografi, (<http://tipsfotografi.net/memahami-komposisi-dan-elemen-penting-dalam-fotografi.html>)



Gambar 2.8 Salah satu scene dalam animasi pendek Pandora

Sumber: <http://www.youtube.com/watch?v=KVibJqmL3cQ>

## 2.5 Data Produk

Data produk sebuah animasi pendek dengan pendekatan tiga dimensi dan dicampurkan dengan *digital painting* untuk mendapatkan visual yang sedikit artistik. tema animasi yang diangkat adalah tema Dongeng.

## 2.6 Analisa

### 2.6.1 Faktor Pendukung

- a. cerita yang diangkat adalah cerita yang sudah diterbitkan.
- b. kemajuan teknologi membuat penulis mudah dalam membuat animasi.
- c. tidak adanya karya animasi yang terkenal yang penulis temukan.

### 2.6.2 Faktor Penghambat

- a. waktu yang sangat terbatas dalam pembuatan animasi pendek.
- b. Keterbatasan kemampuan dalam mengerjakan.

## **2.7 Analisa Swot**

### **2.7.1 Strengt**

Kekuatan dari film animasi pendek ini terdapat pada cerita yang di sampaikan tentang bagaimana kejujuran itu penting dalam kehidup.

### **2.7.2 Weakness**

Keterbatasan waktu atau management waktu yang terbatas sehingga membuat short movie ini menjadi tidak maksimal.

### **2.7.3 Opportunities**

Film animasi pendek ini memiliki beberapa peluang cukup besar, karena dari segi cerita yang memberikan pesan moral tentang kejujuran.

### **2.7.4 Threats**

Keterbatasan waktu atau management waktu yang terbatas sehingga membuat short movie ini menjadi tidak maksimal.

*Jerry Schultz, 2010, SWOT Analysis,  
[ctb.ku.edu/en/tablecontents/sub\\_section\\_main\\_1049.aspx](http://ctb.ku.edu/en/tablecontents/sub_section_main_1049.aspx)*