

BAB 2

DATA & ANALISA

2.1 Data Umum

2.1.1 Animasi

Animasi berasal dari bahasa Yunani, *Anima* yaitu yang berarti memberi nyawa.

Sedangkan animasi sendiri yaitu suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak. Sedangkan definisi animasi yang diambil dari Kamus Oxford berarti film yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambaran, boneka dan sebagainya.

Animasi dibagi menjadi 2 :

1. Animasi 2D

Animasi 2D adalah Animasi yang digambar frame by frame. Dimana animasi tersebut digambarkan di atas kertas, dan biasanya untuk satu gerakan 1 langkah saja membutuhkan 8 frame gambar yang menggambarkan alur / cara orang berjalan secara sederhana. Metode dalam animasi ini disebut juga metode animasi tradisional

2. Animasi 3D

Animasi 3D adalah Animasi perpaduan antara stopmotion dan animasi 2D dimana animasi ini lebih menggunakan teknik komputer dalam pembuatannya. Teknik animasi terkini yang menggunakan Teknologi Komputer sebagai media utama dalam pembuatannya adalah cerita Toy Story yang dibuat oleh Pixar dan Disney. Film ini dibuat secara kartun tetapi memiliki arti dan gambar yang mendalam, sehingga orang dapat melihat bahwa gambar tersebut seperti orang asli.

(sumber:<http://titimaghfiroh.blogspot.com/2012/09/pengertian-animasi.html>)

2.1.2 Sejarah Animasi di Indonesia

Serial Animasi, adalah salah satu program reguler pada televisi maupun media internet. Biasanya serial animasi terdapat beberapa karakter

yang saling berhubungan satu sama lain antar episode. Serial Animasi dibuat untuk mengangkat tema – tema biasa hingga fantasy maupun fiksi, Animasi serial pun dapat ditayangkan pada stasiun televisi luar maupun lokal tergantung dari stasiun televisi itu sendiri.

Dalam hal animasi Indonesia juga sangat berkembang, dari jaman pewayangan hingga jaman 3D sekarang ini. Sejarah Animasi Indonesia mulai diketahui sejak ditemukannya Cave Piting yang bercerita mengenai binatang buruan atau hal-hal yang berbau mistis. Wayang yang merupakan cikal bakal lahirnya animasi Indonesia.

Awalnya Untuk Kepentingan Politik

Sejak tahun 1933 di Indonesia banyak koran lokal yang memuat iklan Walt Disney. kemudian Pada Tahun 1955 Presiden Soekarno yang sangat menghargai seni mengirim seorang seniman bernama Dukut Hendronoto (pak Ook) untuk belajar animasi di studio *Walt Disney*, setelah tiga bulan ia kembali ke Indonesia dan membuat film animasi pertama bernama *Si Doel* Memilih animasi ini awalnya di buat untuk tujuan kampanye politik. Lalu pada tahun 1963 Ook hijrah ke TVRI dan mengembangkan animasi di sana dalam salah satu program namun kemudian program itu dilarang karena dianggap terlalu konsumtif.

Era 70-an

Pada tahun 70-an terdapat studio animasi di Jakarta bernama Anima Indah yang didirikan oleh seorang warga Amerika. Anima Indah termasuk yang memelopori animasi di Indonesia karena menyekolahkan krunya di Inggris, Jepang, Amerika dan lain-lain. Anima berkembang dengan baik namun hanya berkembang di bidang periklanan. Di tahun 70-an banyak film yang menggunakan kamera seluloid 8mm, maraknya penggunaan kamera untuk membuat film tersebut, akhirnya menjadi penggagas adanya festival film. di festival film itu juga ada beberapa film animasi Batu Setahun, Trondolo, Timun Mas yang disutradarai Suryadi alias Pak Raden (animator Indonesia Pertama).

Era 80-an

Tahun Yang ditandai sebagai tahun maraknya animasi Indonesia Ada film animasi rimba si anak angkasa yang disutradarai Wagiono Sunarto dan dibuat atas kolaborasi ualangan si Huma yang diproduksi oleh PPFN dan merupakan animasi untuk serial TV. beberapa animator lokal. ada juga film animasi PetEra tahun 1980-1990-an ditandai dengan lahirnya beberapa studio animasi seperti Asiana Wang Animation bekerjasama dengan Wang Fim Animation, Evergreen, Marsa Juwita Indah, *Red Rocket Animation* Studio di Bandung, Bening Studio di Yogyakarta dan Tegal Kartun di Tegal.

Era 90-an

Di tahun ini bertaburan dengan berbagai film animasi diantaranya Legenda Buriswara, Nariswandi Piliang, Satria Nusantara yang kala itu masih menggunakan kamera film seluloid 35mm, kemudian ada serial Hela, Heli, Helo yang merupakan film animasi 3D pertama yang di buat di Surabaya, Tahun 1998 mulai bermunculan film-film animasi yang berbasis cerita rakyat seperti Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Mas dan petualangan si Kancil di Era 90-an ini banyak terdapat animator lokal yang menggarap animasi terkenal dari jepang seperti *Doraemon* dan *Pocket Monster*.

Era 2000-an

Diantara sekian banyak studio animasi di Indonesia, Red Rocket Animation termasuk yang paling produktif. Pada tahun 2000 Red Rocket memproduksi beberapa serial animasi TV seperti Dongeng Aku dan Kau, Klilip dan Puteri Rembulan, Mengapa Domba Bertanduk dan Berbuntut Pendek, Si Kurus dan Si Macan, pada masa ini serial animasi cukup populer karena menggabungkan 2D animasi dengan 3D animasi. Pada tahun 2003, serial 3D animasi merambah layar lebar diantaranya Janus Perajurit Terakhir, menyusul kemudian bulan Mei 2004 terdapat film layar lebar 3D animasi berdurasi panjang yaitu *Homeland*.

(sumber:<http://vraykita.info/berita/berita-lokal/136-perjalanan-animasi-indonesia->)

2.2 Data Produk

Berikut merupakan penjelasan data-data mengenai hal yang berhubungan dengan cerita dan karakter yang dapat mendukung pemilihan cerita untuk film animasi serial ini.

2.2.1 Fiksi

Cerita fiksi adalah cerita yang dikarang penulis, dimana cerita yang terdapat di dalamnya merupakan imajinasi penulis alias pengarang.

Fiksi dapat terbagi menjadi 2 bagian diantaranya , yaitu Fiksi Imajinatif, dan Fiksi Ilmiah. Fiksi Imajinatif adalah cerita fiksi yang penceritaannya merupakan imajinasi penulis tanpa ada batasan – batasan fakta dalam penyampaian cerita. Beda dengan Fiksi Ilmiah yang merupakan cerita fiksi yang diceritakan dengan imajinasi penulis namun menggunakan analisa dan struktur ilmiah.

Ciri – ciri dari cerita fiksi yaitu :

1. Cerita yang diungkapkan belum tentu dapat dibuktikan kebenarannya.
2. Tokoh, setting dan pokok persoalan adalah realitas imajinatif bukan obyektif.
3. Manusia-manusia yang hidup dalam kenyataan sehari-hari yang terlibat dalam seluruh aspek kehidupan penokohan fiksi mampu mempengaruhi & membentuk sifat dan sikap pembaca, pendengar, pemirsa.

(sumber: <http://ochiananda.blogspot.com/2012/07/karya-tulis.html>)

2.2.2 Sci – Fi / Science Fiction

Menurut Cramer dan Westfahl sebagaimana dikutip Sandya Maulana (2010: 22-24) klasifikasi fiksi sains umumnya disusun berdasarkan jenis sains yang dihadirkan atau bagaimana sains diperlakukan. Ada tiga klasifikasi fiksi sains yang paling terkenal, yaitu sebagai berikut:

a. Fiksi sains ‘keras’ atau *hard science fiction*, yaitu fiksi sains yang berhubungan erat dengan perkembangan sains dan teknologi dan membutuhkan pemahaman tentang sains dalam pembacaannya. Fiksi sains ‘keras’ juga mengacu pada sains ‘keras’ yang dibahas di dalamnya. Sains keras yang dimaksud di sini adalah ilmu alam atau eksakta seperti fisika, matematika, serta ilmu-ilmu yang relatif baru seperti *sibernetika* dan *robotika*.

b. Fiksi sains ‘halus’ atau *soft science fiction*, yaitu fiksi sains yang cenderung menggunakan ilmu-ilmu sains ‘halus’. Termasuk sains halus di sini adalah ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, ekonomi, politik, dan pada saat-saat tertentu, psikologi. Fiksi sains ‘halus’ bisa juga memuat unsur-unsur sains seperti fisika, matematika, atau biologi, tetapi tingkatnya masih berada di bawah fiksi sains ‘keras’.

c. Fiksi sains *space opera* atau *opera angkasa*. *Space opera* adalah sub-genre fiksi sains yang memiliki banyak formula, seperti halnya kisah koboy dan drama percintaan yang penuh klise, sebuah kisah petualangan dengan latar yang seolah menunjukkan ketertarikan terhadap sains dan teknologi, yang ditunjukkan dengan adanya pesawat penjelajah angkasa, pistol laser, atau perangkat teleportasi (pengalihan materi dari satu titik ke titik lain).

Tiga sub-genre di atas adalah klasifikasi fiksi sains yang paling umum. Masih ada beberapa sub-genre fiksi sains lainnya yang tidak begitu terkenal, antara lain sebagai tersebut:

a. *Aliens*: fiksi sains yang mengulas makhluk dari luar angkasa atau planet lain.

b. *Kloning*: Fiksi sains yang ceritanya tentang rekayasa genetika, biasanya diisi dengan konsekuensi moralnya. Contoh sub-genre ini adalah novel *Lanang* (2006) karya Yonathan Rahardjo.

c. **Cyberpunk:** Fiksi sains yang mengambil tema teknologi canggih, menampilkan keanehan manusia yang menghancurkan dirinya sendiri dengan kemajuan sendiri. Kata "cyberpunk" muncul pertama kali dalam novel "Neuromancer" (1984) karya William Gibson.

d. **Distopia:** Cerita fiksi sains yang pesimistis, ketakutan, dan kecemasan yang berlebihan menghadapi kemajuan ilmu dan teknologi yang menakutkan karena ilmu dan teknologi tersebut dianggapnya sebagai sumber bencana kemanusiaan di masa depan.

e. **Manusia Super:** Cerita yang mengisahkan manusia super, yaitu orang dengan kekuatan super yang memiliki kekuatan atau kemampuan lebih dibanding manusia lainnya,

f. **Teologi:** Fiksi Ilmiah tentang agama.

g. **Perjalanan waktu:** Setiap kisah yang menampilkan mesin waktu atau perjalanan ke masa lalu atau masa depan.

h. **Utopia:** Fiksi sains yang menggambarkan sebuah masa depan yang ideal. Meski terdapat pemilah-milahan sub-genre fiksi sains semacam itu, tetapi sebenarnya hubungan antara sub-genre-sub-genre tersebut relatif cair. Sehingga antara satu sub-genre dengan sub-genre lainnya dapat terjadi percampuran.

Data tersebut menjadi acuan sebagai salah satu tema digunakan pada karya akhir animasi serial berjudul 'Devil Game', dengan alasan tema merupakan salah satu trend yang mulai berkembang pada trend masa sekarang. Yang menjadi referensi tema yang digunakan dalam game *Cyberpunk 2077* , *Deus Ex* , tidak lepas dari film animasi seperti *Ghost in the Shell* , *Akira* , dan berbagai jenis animasi dengan tema tersebut .

(sumber:<http://fiksi-sains.blogspot.com/2013/04/klasifikasi-fiksi-sains.html>)

2.2.3 *Cyberpunk* dan *Sci-Fi* (Fiksi Ilmiah)

Cyberpunk adalah genre sub-fiksi ilmiah, terkenal karena fokusnya pada “teknologi tinggi dan masyarakat kelas rendah”. Berhubungan dengan fitur teknologi canggih seperti komputer atau teknologi informasi yang digabungkan dengan beberapa derajat kerusakan pada tatanan sosial.

Cyberpunk merupakan genre cerita yang terfokus pada komputer ataupun media – media digital lain. Konsep dunia *cyberpunk*, identik dengan kode-kode pemrograman, virus, dan hal – hal berbau digital. Biasanya dunia ini digambarkan berada didalam jaringan dunia digital yang divisualisasikan menjadi nyata.

Singkatnya *cyberpunk* genre turunan dari fiksi ilmiah. sebuah genre futuristik dan ultra modern di mana kemajuan teknologi tidak berjalan harmonis dengan kehidupan masyarakat. Peradaban yang tinggi tetapi masyarakatnya melarat/menderita. Biasanya tema dari *Cyberpunk* adalah *Dystopia*, alias Masa Depan Suram. Ciri khas genre ini adalah setting kota futuristik dengan bangunan tinggi dan megah, jaringan jalan yg rumit, banyak tv raksasa yg dipasang di dinding gedung tinggi. Masyarakatnya multi etnik dengan perbedaan kelas sosial yg tajam. Penuh kriminalitas dan kemelaratan.

Cyberpunk merupakan subgenre dari fiksi ilmiah yang menggambarkan keadaan distopia dengan teknologi tingkat tinggi. Cerita *cyberpunk* mengambil alur yang terjadi pada masa depan yang memiliki unsur , tokoh dan elemen , seperti hacker , perusahaan besar dan kecerdasan buatan. *Cyberpunk* mulai dikenal dari terbitnya novel *Neuromancer* (1984) , *Blade* (1980) , *Tron* (1982) , dan *Akira* (1988).

Berdasarkan data tersebut, penulis menggunakan *Cyberpunk* sebagai tema yang menjadi landasan dalam pembuatan serial animasi , dengan alasan pengembangan trend masa sekarang yang akan digabungkan dengan struktural budaya lokal.

(sumber: <http://octacintabuku.wordpress.com/2013/03/15/subgenre-fiksi/> , <http://metalu-melulu.blogspot.com/2012/07/cyberpunk-x-cybergoth.html>, dan <http://rullcastro.blogspot.com/2011/03/cyberpunk.html>)

2.2.4 Definisi Wayang

Wayang adalah seni tradisional Indonesia yang terutama berkembang di Jawa. Istilah wayang berasal dari kata ‘Ma Hyang ‘ yang artinya menuju kepada roh spiritual, dewa , atau Tuhan Yang Maha Esa, namun ada juga yang berpandangan bahwa istilah wayang berasal dari bahasa Jawa yakni “ayang-ayang” (bayangan). Hal ini disebabkan karena yang menonton wayang berada di belakang kelir (tabir kain putih sebagai gelanggang permainan wayang), sehingga hanya bayangannya saja terlihat setelah terkena sinar belencong (lampu di atas kepala sang dalang). Arti lain dari “bayangan angan-angan” yakni menggambarkan bahwa nenek moyang atau orang terdahulu dalam angan-angan. Oleh karena itu dalam menciptakan segala bentuk wayang disesuaikan dengan adat kelakuan tokoh yang dibayangkan dalam angan-angan.

Piqued mengartikan wayang sebagai boneka yang dipertunjukkan (wayang itu sendiri), pertunjukannya, dihidangkan dalam berbagai bentuk terutama yang mengandung pelajaran (wejangan-wejangan). Suatu seni pewayangan adalah seni pakeliran yang menampilkan dalang sebagai tokoh utama yang menggabungkan antara unsure seni tatah sungging (seni rupa) dengan menampilkan tokoh wayangnya, diiringi dengan irama gamelan (istrumen) slendro, diwarnai dengan dialog, menyajikan lakon dan pitutur hidup manusia yang penuh makna filsafat.

Wayang terbagi dalam bermacam varian yang dikenal masyarakat. Menurut Raden Mas Syaid setidaknya 13 jenis wayang yang tumbuh di bumi Nusantara, ada *wayang kulit*, *wayang purwa*, *Wayang Madya*, *Wayang Gedog*, *Wayang Krucil (Wayang Klitik)*, *Wayang Dupara*, *Wayang Jawa*, *Wayang Golek*, *Wayang Menak*, *Wayang Kancil*, *Wayang Sandiwara (perjuangan)*, *Wayang Beber*, *Wayang Topeng*, *Wayang orang (wayang wong)*. Dan dewasa ini muncul beberapa varian wayang lain yang merupakan barang komoditi wisata maupun sebagai bentuk kerajinan tangan seperti *wayang rumput*.

Keberadaan wayang telah ada sejak lama, dan merupakan budaya asil Nusantara jauh sebelum Budha dan Hindu datang wayang telah ada, sebagai seni pertunjukkan rakyat. Keberadaannya mengalami puncak perkembangan

dan kesempurnaan pada masa Islam era Wali Songo. Raden Mas Syaidd menerangkan bahwa Sunan giri telah melengkapi wayang dengan hiasan-hiasan seperti kelat bahu (hiasan pangkal lengan), gelang, keroncong (kelang kaki), anting telinga, badong (hiasan pada punggung), jamang (hiasan dikepala) dan lain-lain.

Sementara Ratu Tunggul di Giri tak kala mewakili Demak (1478) saka mengarang lakon wayang dan suluknya. Pada waktu Sultan Hadiwijaya (Raja Pajang) wayang dipahat gayaman, tetapi tangan sambung dengan badan, belum dipisah dari badan kemudian disambung dengan tali sebagaimana kita lihat sekarang. Sunan Kalijaga menambah ala-alat pewayangan dengan kelir (tabir kain gelanggang pertunjukan wayang), belencong (lampu diatas kepala dalang agar wayang itu terbayang-bayang).

Sunan Giri juga menambah Wanara (kera), sementara ricikan (kuda, gajah, prajurit rampak dan lain-lain dilakukan oleh Sunan Bonang. Raden Patah (Raja Demak) menambah kayon (gunungan yang ditancapkan ditengah gelanggang kelir saat mulai pertunjukan, tengah dan pada penutup pertunjukan. Wayang mulai ditatah halis pada era Senopati Ing Ngalaga Sayidin Panatagama Mataram tahun 1541, saat itu pula mulai dipisahkan tangan dari tubuhnya yang kemudian diikat (tangan dan tubuh) untuk mudah menggerakkannya.

Dari sekian wayang yang paling terkenal ialah Wayang kulit. Wayang kulit ini dimainkan oleh seorang dalang yang juga menjadi narator dialog tokoh-tokoh wayang, dengan diiringi oleh musik gamelan yang dimainkan sekelompok nayaga dan tembang yang dinyanyikan oleh parapesinden .

Dalang memainkan wayang kulit di balik kelir , yaitu layar yang terbuat dari kain putih, sementara di belakangnya disorotkan lampu listrik atau lampu minyak (blencong), sehingga para penonton yang berada di sisi lain dari layar dapat melihat bayangan wayang yang jatuh ke kelir. Untuk dapat memahami cerita wayang (lakon), penonton harus memiliki pengetahuan akan tokoh-tokoh wayang yang bayangannya tampil di layar.

Dalam silsilah (asal-usul) pewayangan sejak era Wali Song seluruh Nabi-Nabi, Dewa-Dewa dan Raja-Raja serta manusia lainnya merupakan keturunan Adam, cerita ini termuat dalam serat Ambiya, menurut Poerbotjaroko Serat Ambiya berasal dari cerita Arab yang masuk pada era

Mataram. Diserat itu pula diceritakan asal-usul kejadian dunia, yang berasal dari Allah yang menciptakan cahaya, lalu mengental jadi sesotiya (barlian) lalu jadi air, kemudian jadi buih, yang akhirnya jadi bumi dan langit ketujuh, (Poerbotjaraka, Serat Ambiya hal. 122).

Semasa pemerintahan Sri Susuhunan Paku Buwana X, di Solo dibangun Gedung Kesenian Wayang Orang Sriwedari dan dilengkapi pula dengan berdirinya perkumpulan wayang orang Sriwedari. Beberapa cerita wayang ada yang bersumber dari kitab Mahabarata dan Ramayana, sedang keberadaan wayang sendiri berfungsi sebagai sumber ajaran hidup masyarakat Jawa dan pendidikan sekaligus sebagai sarana hiburan rakyat.

Dalam perkembangannya wayang banyak digunakan sebagai media untuk mensosialisasikan sesuatu terutama oleh pemerintah untuk mensosialisasikan kebijakan, maupun oleh kalangan yang lain misalnya sebagai media untuk berdakwah atau kampanye.

Berdasarkan data tersebut, penulis menggunakan kejelasan tentang budaya Indonesia, untuk melihat konsep dalam cerita perwayangan yang akan dipadukan dengan tema cyberpunk dalam menciptakan suatu bentuk baru.

(sumber: <http://pustakasoloraya.com/2012/12/wayang/>)

2.2.5 Jenis Wayang

1. Wayang Kulit

Wayang Kulit adalah seni tradisional Indonesia, yang terutama berkembang di Jawa dan di sebelah timur semenanjung Malaysia seperti di Kelantan dan Terengganu. Wayang kulit dimainkan oleh seorang dalang yang juga menjadi narator dialog tokoh-tokoh wayang, dengan diiringi oleh musik gamelan yang dimainkan sekelompok nayaga dan tembang yang dinyanyikan oleh para pesinden. Dalang memainkan wayang kulit di balik kelir, yaitu layar yang terbuat dari kain putih, sementara di belakangnya disorotkan lampu listrik atau lampu minyak (blencong), sehingga para penonton yang berada di sisi lain dari layar dapat melihat bayangan wayang yang jatuh ke kelir.

2. **Wayang Wong / Wayang Orang**

Wayang orang disebut juga dengan istilah wayang wong (bahasa Jawa) adalah wayang yang dimainkan dengan menggunakan orang sebagai tokoh dalam cerita wayang tersebut. Sesuai dengan nama sebutannya, wayang tersebut tidak lagi dipergelarkan dengan memainkan boneka-boneka wayang (wayang kulit yang biasanya terbuat dari bahan kulit kerbau ataupun yang lain), akan tetapi menampilkan manusia-manusia sebagai pengganti boneka-boneka wayang tersebut. Mereka memakai pakaian sama seperti hiasan-hiasan yang dipakai pada wayang kulit. Supaya bentuk muka atau bangun muka mereka menyerupai wayang kulit (kalau dilihat dari samping), sering kali pemain wayang orang ini diubah/ dihias mukanya dengan tambahan gambar atau lukisan.

3. **Wayang Golek**

Wayang ini terbuat dari kayu dan diberi baju seperti layaknya manusia. Sumbernya diambil dari sejarah, misalnya cerita Untung Surapati, Agung dll. Wayang ini tidak menggunakan kelir/layar seperti wayang kulit.

4. **Wayang Bleber**

Wayang yang dilukiskan pada kain putih/kertas terdiri dari 4 gulung yang berisi 16 adegan.

5. **Wayang Kancil**

Wayang yang terbuat dari kulit seperti manusia biasa (digambar dari samping), membawakan lakon tentang kejadian sehari-hari (digunakan sebagai media penerangan masyarakat).

Dalam trailer serial animasi “ Devil Game “ lebih banyak menggunakan referensi dari Wayang Orang dan Wayang Golek dalam pembuatan karakter.

(sumber:

[http://www.mindtalk.com/ch/wayang#!/post/4fd19a18f7b730123e0000bf\)](http://www.mindtalk.com/ch/wayang#!/post/4fd19a18f7b730123e0000bf)

Busana Wayang

Busana yang dikenakan oleh berbagai tokoh wayang memiliki ragam nama dan bagian yang berbeda-beda dari tiap-tiap tokoh yang menunjukkan tingkat kehidupan sosial dan karakter yang dimiliki oleh masing-masing tokoh wayang, dan dari masing-masing bagian busana tersebut memiliki jenis yang beragam pula, yaitu :

1. Busana Bagian Atas hingga Pinggang.

Busana bagian atas ini meliputi tutup kepala, sanggul, jamang, sumping, kalung, kelat bahu, sabuk. Tutup kepala, jenis-jenisnya adalah Mahkota (Makutha), Topong (raja muda/adipati), Kethu, Kopyah mekena, Serban, Kopyah, dan Kethu depak.



Gambar 2.1 Makutha (Mahkota)

(sumber gambar: <http://www.plengdut.com/2013/02/busana-wayang.html>)



Gambar 2.2 Topong

(sumber gambar: <http://www.plengdut.com/2013/02/busana-wayang.html>)



Gambar 2.3 Serban Batara

(sumber gambar: <http://www.plengdut.com/2013/02/busana-wayang.html>)



Gambar 2.4 Serban Pendeta

(sumber gambar: <http://www.plengdut.com/2013/02/busana-wayang.html>)



Gambar 2.5 Kopyah Panakawan

(sumber gambar: <http://www.plengdut.com/2013/02/busana-wayang.html>)



Gambar 2 .6 Kopyah Mekena

(sumber gambar: <http://www.plengdut.com/2013/02/busana-wayang.html>)



Gambar 2 .7 Kopyah Berjamang

(sumber gambar: <http://www.plengdut.com/2013/02/busana-wayang.html>)

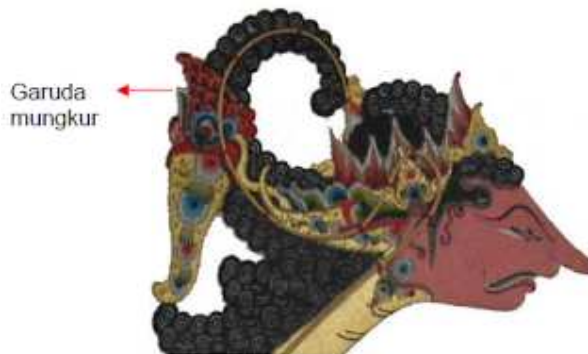
Jenis-jenis Sanggul (gelung) yaitu Sanggul Supit Urang (gelung lengkung). Yang dimaksud dengan sanggul supit urang atau gelung lengkung, ialah bentuk gelung yang melingkar dan melengkung ke atas seperti bentuk capit udang. Sanggul jenis ini terbagi atas 3 (tiga) bagian, yaitu Supit Urang polos tanpa hiasan seperti yang dikenakan oleh tokoh wayang Anoman, Bima, Arjuna, Nakula-Sadewa, dan lain-lain yang sejenis.



Gambar 2.8 Gelung supit urat polos

(sumber gambar: <http://www.plengdut.com/2013/02/busana-wayang.html>)

Supit Urang garuda mungkur, ialah bentuk gelung yang pada bagian belakangnya menggunakan hiasan garuda mungkur seperti yang dikenakan oleh tokoh wayang Setyaki, Samba, Abimanyu, dan lain-lain yang sejenis.



*Gambar 2.9 Gelung supit urang
dengan Garuda Mungkur*

(sumber gambar: <http://www.plengdut.com/2013/02/busana-wayang.html>)

Supit Urang Sanggan, ialah bentuk gelung yang bersumping seperti yang terlihat pada wayang Nakula dan Sadewa.



Gambar 2 .10 Gelung supit urang sangan

(sumber gambar: <http://www.plengdut.com/2013/02/busana-wayang.html>)

Sanggul Keling terdapat 2 macam bentuk dari sanggul keling, yaitu Gelung keling putri (putren) seperti yang dikenakan oleh tokoh wayang Dewi Drupadi, Sumbadra, Supraba, dan kuntinalibrata. Gelung keling putra seperti yang dikenakan oleh tokoh wayang Prabu Puntadewa, prabu Drupada, Raaden Jayajrata, dan lain-lain yang sejenis.



Gambar 2 .11 Gelung keling pada Wayang Putri

(sumber gambar: <http://www.plengdut.com/2013/02/busana-wayang.html>)



*Gambar 2 .12 Gelung keling pada
Wayang Putra*

(sumber gambar: <http://www.plengdut.com/2013/02/busana-wayang.html>)

Jamang sebenarnya merupakan ikat kepala apabila tokoh wayang tersebut tidak mengenakan mahkota. Penggunaan jamang pada mahkota untuk menandakan bahwa tokoh wayang tersebut memiliki jabatan, misalnya wayang raja dan atau satria.

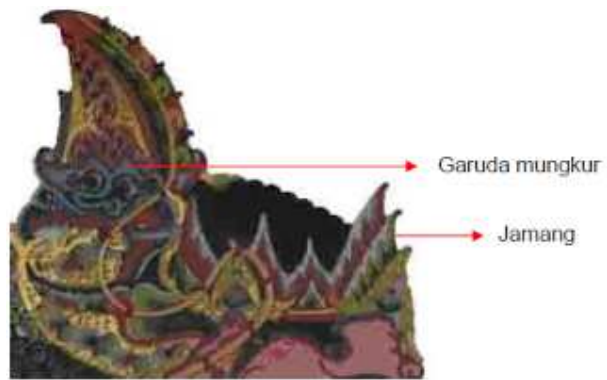
Jamang memiliki beberapa bentuk yaitu Jamang bersusun 2 (dua). Jumlah susunan tersebut berdasarkan tingkat keagungan tokoh wayang raja.

Jamang bersusun tiga atau bersusun dua tetapi menggunakan hiasan garuda mungkur. Jamang pancaran cahaya, ialah bentuk jamang dengan motif cahaya yang sedang memancar.



Gambar 2 .13 Jamang bersusun tiga

(sumber gambar: <http://www.plengdut.com/2013/02/busana-wayang.html>)



Gambar 2 .14 Jamang bersusun tiga dengan Garuda Mungkur

(sumber gambar: <http://www.plengdut.com/2013/02/busana-wayang.html>)

Kilat/kelat Bahu ialah jenis hiasan yang dikenakan pada bagian lengan yang menunjukkan tingkat jabatan atau harkat dan martabat dari tokoh wayang. Ada 4 (empat) macam bentuk kelat bahu, yaitu Kelat bahu Naga mangsa, Kelat bahu Garuda mangsa, Kelat bahu Calumpringan, Kelat bahu Candrakirana.



Gambar 2 .15 Nagamangsa

(sumber gambar: <http://www.plengdut.com/2013/02/busana-wayang.html>)



Gambar 2 .16 Chandra Kirana

(sumber gambar: <http://www.plengdut.com/2013/02/busana-wayang.html>)



Gambar 2 .17 Calumpringan

(sumber gambar: <http://www.plengdut.com/2013/02/busana-wayang.html>)

Berdasarkan data tersebut , penulis menggunakan data sebagai patokan dalam pembuatan karakter dengan struktur yang telah disediakan.

(sumber: <http://www.plengdut.com/2013/02/busana-wayang.html>)

2.2.6 Keris

Keris, memiliki fungsi utama sebagai senjata tajam yang digunakan untuk membela diri dari serangan musuh maupun binatang. Sebagai senjata unggulan yang digunakan pada zamannya keris memiliki kemampuan yang luar biasa. Hal ini tidak saja disebabkan dari bahan yang digunakan dalam membuat keris seperti unsure besi baja, besi, nikel bahkan ada yang dicampur dengan unsure batu meteoroid yang jatuh dari angkasa sehingga sangat kokoh dan kuat. Proses pembuatannya pun menjadi hal penting guna menambah daya sakti suatu keris. Proses pembuatannya biasa disertai dengan laku spiritual yang dilakukan oleh Sang Empu dengan penuh permohonan kepada Sang Maha Kuasa. Dengan laku spiritual tersebut diharapkan keris mendapat kekuatan magis atau mengandung tuah sehingga orang yang menggunakan akan mendapat sugesti kekuatan dan kepercayaan yang dapat mempengaruhi pihak musuh.

Seiring dengan perubahan zaman fungsi tersebut berubah dan hanya sebagai pelengkapan berbusana dalam upacara adat kebesaran seperti pernikahan/pengantin. Perubahan fungsi telah membuat keris hanya sebagai asoris yang banyak dihiasi dengan intan atau berlian pada pangkal hulu keris. Bahkan sarungnya yang terbuat dari logam diukir dengan indah dan berlapis emas.

Sebagai pelengkap busana pengantin pria khas Jawa, keris dihiasi dengan untaian bunga melati yang dikalungkan pada hulu batang keris. Hal ini dimaksud untuk mengingatkan orang (si pengantin) yang akan memasuki kehidupan baru untuk menghindari watak beringas, emosional, pemarah, adigang-adigung-adiguna, sewenang-sewenang dan mau menangnya sendiri, sebagai mana watak yang melekat pada Harya Penangsang.

Sebagaimana dalam kisah perang antara Harya Penangsang dengan Sutawijaya. Dalam peperangan tersebut Harya Penangsang diselimuti dengan penuh emosional, pemarah dan tidak bisa menahan diri. Dalam perang tersebut perut Harya Penangsang tertusuk tombak kyai Plered yang dihujankan oleh Sutanwijaya. Ususnya keluar dari perutnya yang sobek, dalam keadaan ingin balas dendam dengan penuh kemarahan Penangsang yang sudah kesakitan itu mengalungkan ususnya ke hulu keris di pinggangnya. Ia terus menyerang musuhnya. Pada suatu saat Penangsang

akan menusuk lawannya dengan keris Kyai Setan Kober dibagian pinggang, begitu keris dihunus ususnya terputus oleh mata keris pusaknya. Penangsang mati dalam perang. Dari peristiwa tersebut muncul ide keris pengantin dihiasi dengan untaian bunga melati.

Hubungan keris dengan sarungnya secara khusus oleh masyarakat Jawa diartikan secara filosofi sebagai bentuk hubungan yang akrab, menyatu untuk mencapai keharmonisan hidup di dunia. Manunggal antara isi dan wadah, antara pemimpin dan rakyatnya, sehingga kehidupan akan selalu mendatangkan kedamaian dan kebahagiaan tentram sejahtera. Saling paham posisi dan menghormati satu dengan yang lain. Sehingga menuntut untuk saling tahu diri untuk berkarya sesuai dengan porsi dan fungsinya masing-masing secara benar.

(sumber: <http://pustakasoloraya.com/2012/12/keris/>)

2.2.7 Akulturasi Budaya

Akulturasi adalah suatu proses sosial yang timbul manakala suatu kelompok manusia dengan kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur dari suatu kebudayaan asing. Dan kebudayaan asing itu lambat laun diterima dan diolah dalam kebudayaannya sendiri tanpa menyebabkan hilangnya unsur kebudayaan kelompok itu sendiri.

Akulturasi budaya dapat terjadi karena keterbukaan suatu komunitas masyarakat akan mengakibatkan kebudayaan yang mereka miliki akan terpengaruh dengan kebudayaan komunitas masyarakat lain. Selain keterbukaan masyarakatnya, perubahan kebudayaan yang disebabkan “perkawinan” dua kebudayaan bisa juga terjadi akibat adanya pemaksaan dari masyarakat asing memasukkan unsur kebudayaan mereka. Akulturasi budaya bisa juga terjadi karena kontak dengan budaya lain, sistem pendidikan yang maju yang mengajarkan seseorang untuk lebih berfikir ilmiah dan objektif, keinginan untuk maju, sikap mudah menerima hal-hal baru dan toleransi terhadap perubahan.

Berdasarkan data tersebut, penulis mempelajari sistem penggabungan dua atau lebih budaya yang akan diaplikasikan dalam pembuatan trailer animasi

(sumber:<http://dickaerlangga.blogspot.com/2012/03/akulturasi-budaya.html>)

2.3 Data Referensi Visual

2.3.1 Pakaian



Gambar 2.18 Pakaian Wayang

(sumber gambar: <http://sewakostum.garduseni.com/780/kostum-baju-wayang-orang-kadewan/>)



Gambar 2.19 Are u cyberpunk

(sumber gambar: <http://www.gizmodo.com.au/2012/05/are-you-a-true-cyberpunk-consult-this-90s-guide-to-find-out/>)

2.3.2 Arsitektur



Gambar 2.20 konsep bangunan dari video game 'Cyberpunk 2077'

(sumber gambar: <http://butilikethat.com/cyberpunk-2077-teaser/>)



Gambar 2.21 referensi bangunan Cyberpunk oleh David Cole Li

(sumber gambar: <http://digital-art-gallery.com/picture/12802>)

2.3.3 Seni Akulturasi



Gambar 2.22 Wayang Bliz

(sumber gambar: <http://yourdailycake.wordpress.com/2011/12/13/wayang-bliz-superhero-asli-indonesia/>)



Gambar 2.23 Bima

(sumber gambar: <http://www.langitberita.com/top-lists/20351/10-tokoh-wayang-yang-dijadikan-robot/>)



Gambar 2.24 Hanoman

(sumber gambar: <http://www.langitberita.com/top-lists/20351/10-tokoh-wayang-yang-dijadikan-robot/>)

2.4 Survey

2.4.1 Hasil Survey

Survey dilakukan melalui media internet di website www.surveymonkey.com terhadap beberapa audiens yang berhubungan dengan pengangkatan film animasi serial ini. Berikut hasil survey :

1. Berapakah usia anda?

	Jumlah	Persentase (%)
18 - 23	50	93.75
24– 30 tahun	4	6.25
Total	54	100.0

2. Apakah yang membuat anda menikmati animasi?

	Jumlah	Persentase (%)
Cerita	38	60.32
Karakter	25	39.68
Total	63	100.0

3. Dari sekian banyak animasi Indonesia, apakah anda menyukainya?

	Jumlah	Persentase (%)
Suka	25	39.68
Tidak	38	60.32
Total	63	100.0

4. Apakah anda tertarik film animasi cerita 'Sci Fi' namun dibawakan dengan campuran budaya Indonesia seperti peralatan keris dalam perwayangan?

	Jumlah	Persentase (%)
Ya	39	61.9
Tidak	24	38.1
Total	63	100.0

Berdasarkan data survey yang di dapat , penulis menyimpulkan bahwa untuk animasi yang membawa konten lokal masih kurang di minati oleh para audiens, di karenakan lebih menyukai animasi luar negeri, juga kebanyakan mengatakan bahwa animasi yang kurang menarik.

2.5 Data Target Audiens

Audiens dapat dibagi lagi menjadi beberapa bagian, berikut merupakan beberapa segmen konsumen/audiens :

- Anak-anak

Audiens ini dapat dibagi lagi menjadi 2, yaitu :

- o *Toddler* atau balita dengan rentang umur 0-4 tahun
- o *Kids* atau anak-anak dengan rentang umur 5-12 tahun

Audiens *toddler* biasanya menonton tayangan e-learning, karena mereka masih dalam tahap belajar mengenal keadaan sekitar. Cerita tidak mereka utamakan. Warna yang cerah, bentuk-bentuk geometris dan *phase* yang lambat adalah tayangan yang paling cocok untuk mereka. Misalnya animasi tv seri "Dora the Exploler".

Audiens *kids* biasanya mengedepankan cerita yang imajinatif. Mereka sudah dapat membedakan dunia fantasi dan dunia nyata. Audiens kalangan anak-anak dapat menerima cerita yang memiliki *pattern* atau repetitif. Seperti contohnya animasi tv seri "Doraemon".

- Remaja

Audiens remaja memiliki rentang umur 12-19 tahun. Kalangan ini, sangat menyukai tontonan yang imajinatif, namun tipe cerita yang berulang akan membuat mereka bosan. Cerita yang *linear* dengan sedikit kerumitan ditambah sedikit bumbu percintaan, adalah pilihan utama kalangan remaja. Animasi tv seri "Avatar: the Legend of Aang" adalah salah satu tayangan untuk remaja.

- Generasi X / Dewasa Muda

Audiens dewasa muda sebenarnya adalah kalangan mahasiswa dengan rentang umur 20 hingga 25 keatas. Kalangan ini, biasa mendapat pelabelan yang cenderung mengejek seperti pemalas, suka mengeluh, tidak ada masa depan. Sebenarnya kalangan ini hanya ingin dapat diterima. Dengan menggunakan pendekatan yang terbuka dengan kebiasaan maupun kesukaan mereka, audiens ini dapat ditarik. Misalnya seperti animasi serial "Initial D" yang mengambil tema balap liar, sangat dekat dengan kehidupan audiens generasi X.

- Dewasa

Audiens ini, memiliki rentang umur 26-35 tahun. Kalangan ini, biasanya adalah orang-orang yang memiliki karir namun belum berada di puncaknya atau mapan. Kebanyakan dari mereka menjadi audiens yang mengutamakan grafis dan yang kedua adalah cerita. Grafis yang bagus menarik, dapat menjadi pancingan utama kalangan ini untuk menonton.

- Paruh Baya

Kalangan ini memiliki rentang umur 35-54 tahun dan biasanya didominasi orang-orang yang sudah mapan. Karena banyak orang dari kalangan ini telah banyak mencapai tingkat kemapanan. Mereka akan senang bila digambarkan sebagai pribadi yang aktif, vital, sibuk, berpandangan kedepan, ingin berpenampilan menarik dan romantis. Audiens kalangan ini sudah akrab dengan tontonan yang mempunyai jalan cerita yang rumit serta mature content. Audiens paruh baya lebih memilih untuk menonton tayangan yang menginspirasi terutama tentang kehidupan dan memiliki pesan/makna yang dalam.

Sumber (*"Periklanan Promosi aspek tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu"*)

2.6 Studi Existing

Referensi studi juga dicari oleh penulis untuk animasi serial, sebagai pedoman dalam menentukan bentuk dan style dalam animasi serial ini.

2.6.1 Studi Bentuk

Studi bentuk sebagai bahan referensi untuk animasi ini menggunakan beberapa gabungan gambar dari Prototype . Garuda Riders (Wanara) , Borderland 2



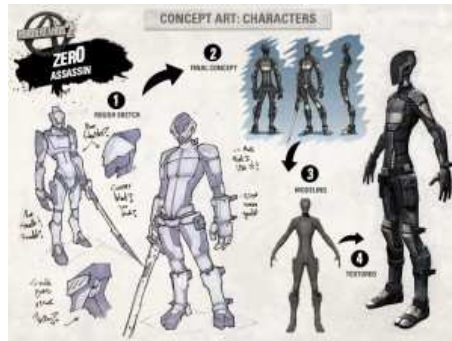
Gambar 2.25 pakaian dalam game 'Prototype 2'

(sumber gambar :http://prototype.wikia.com/wiki/Category:Prototype_2_Concept_art)



Gambar 2.26 Karakter dalam 'The Adventures of Wanara'

(sumber gambar: <http://kreavi.com/15704/The-Adventures-of-Wanara--Garuda-Riders>)



Gambar 2.27 Karakter Zero dalam ‘ Borderlands 2’

(sumber gambar: <http://www.push-start.co.uk/all/articles/news/latest-gaming-news/screenshots/borderlands-2-character-concept-art/>)

2.6.2 Studi Warna

Dalam pemilihan warna, penulis melihat bahwa kebanyakan cyberpunk menggunakan mood warna yang gelap dan nyala , seperti di dalam scene Cyberpunk Noir City



Gambar 2.28 referensi warna dari Cyberpunk Noir City

(sumber gambar: <http://www.crydev.net/viewtopic.php?t=46455>)

2.6.3 Studi Art Direction

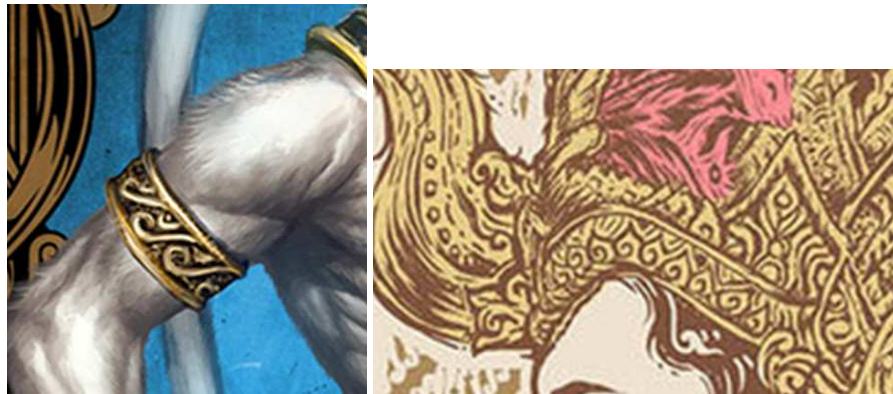
Art direction berperan untuk memberikan kesan dari gambar visual yang di hasilkan dari film animasi tersebut, untuk penataan art direction penulis melakukan studi dari video Cyberpunk Noir.



Gambar 2.29 referensi dari Cyberpunk Noir City
(sumber gambar: <http://www.crydev.net/viewtopic.php?t=46455>)

2.6.4 Studi *Pattern*

Pattern berperan untuk memberikan kesan untuk memberikan selipan gaya kebudayaan ataupun style pada film animasi. Pattern yang digunakan dari referensi gambar berikut ini :



Gambar 2.30 referensi dari Macarious
(sumber gambar: <http://macarious.deviantart.com/>)

2.7 Data Pemandangan

2.7.1 Data Pemandangan Cerita



Gambar 2.31 Akira
(sumber gambar : <http://www.imdb.com/title/tt0094625/>)

AKIRA

Pada 16 Juli 1988 sebuah bom atom menguap Tokyo. 31 tahun setelah WW3 tahun 2019, Neo-Tokyo telah meningkat, sebuah kota bobrok penuh dengan kekerasan dan kehancuran. Seorang remaja muda yang mengagumi sepeda motor merah terang dengan fitur teknis khusus. Kaneda (Mitsuo Iwata, Inggris: Cam Clarke), pemuda dalam setelan merah dan pemimpin geng biker Kapsul, berjalan keluar dari bar dan mengolok-olok remaja, memanggilnya Tetsuo (Nozomu Sasaki, Inggris: Jan Rabson). Geng bszoku naik ke kegelapan malam.

Mereka memenuhi Badut di area tertentu, mengejar mereka melalui disctrict pencakar langit di mana Badut yang terlempar dari sepeda motor mereka. Pengamat menyaksikan mobil di dekatnya rusak dan dibom oleh kekerasan. Dalam pertempuran tersebut, Tetsuo menghapuskan dan dibiarkan sendiri sebagai polisiti badan geng berpisah.

Seorang pria terluka, darah menetes, memimpin, pendek berkulit hijau orang melalui jalan-jalan malam. Dia menarik pistol dan menembak anjing mengejar. Pria itu akhirnya dihentikan oleh polisi di dekat sekelompok pengunjuk rasa dan kerusakan, dalam kekacauan, ditembak. Orang hijau kecil menangis di teror sebagai sebuah bangunan mulai runtuh. Mengacak kerumunan untuk keamanan dan seorang pria berkumis dan temannya, seorang wanita muda bernama Kei (Mami Koyama, Inggris: Lara Cody), yang berpisah.

Sementara itu, geng Kaneda yang terus mengejar geng Clown. Tetsuo mengejar Clown pada sendiri dan mereka mendekati adegan di mana polisi sedang berusaha menahan para perusuh dengan meriam air dan gas air mata. Tetsuo menutup dalam pada Badut, mengenakan logo palang merah, sebagai pengendara menghapuskan. Tetsuo naik oleh dan visciously hits pria jatuh di kepala. Ketika Tetsuo mendongak, ia melihat orang hijau berdiri di jalan-Nya. Ada kecelakaan dan ledakan. Kaneda dan sisanya dari geng tiba di tempat kejadian untuk menemukan Tetsuo setengah sadar di jalan sementara orang hijau berjalan pergi, terluka. Kaneda panggilan keluar ke dia tapi orang tersebut menghilang dalam kegelapan. Orang berkulit hijau kedua kemudian tiba di hoverchair dan berbicara kepada yang lain dengan suara

anak, memanggil dia untuk kembali dan mengatakan 'tidak ada pelarian'. Sebuah helikopter dengan tanah kelompok bersenjata paramiliter di alun-alun dan memaksa Kapsul geng ke tanah sebagai pria jangkung dengan rambut jarhead muncul dari helikopter. Kolonel Shikishima (Taro Ishida, Inggris: Tony Pope) mengirimkan Tetsuo ke rumah sakit sementara Kaneda dan gengnya yang ditahan sebelum dia pergi di helikopter dengan dua anak hijau.

Di kantor polisi, Kaneda dan gengnya diinterogasi. 8 Badut telah dimasukkan ke dalam rumah sakit, tetapi Kapsul dilepaskan. Kaneda pemberitahuan Kei ditahan dengan kelompok lain dan mengatur untuk memiliki dia dirilis juga. Diketahui kepadanya, dia adalah anggota dari sebuah organisasi teroris meskipun dia menggoda dia untuk mencoba untuk menggoda dengan membebaskan sebelum dia menyelip pergi.

Sementara itu, di rumah sakit, Tetsuo ditempatkan dalam scanner seluruh tubuh. Statusnya diawasi oleh Dokter Onishi (Mizuho Suzuki, Inggris: Lewis Lemay), yang tiba-tiba membuat penemuan yang mengkhawatirkan. Dia kontak Shikishima yang dalam pertemuan dengan politisi, membahas 'mol' mungkin pada Dewan Eksekutif. Sesampainya di rumah sakit, Shikishima itu dikatakan oleh Onishi bahwa Tetsuo memiliki kemampuan psikis mirip dengan Akira, seorang esper muda seperti dua anak hijau, yang menyebabkan kehancuran nuklir seperti Tokyo 31 tahun sebelumnya. Proyek Akira bermunculan dari laboratorium rahasia pemerintah yang dijalankan oleh sebuah kelompok, pembangkang teroris bawah tanah, tapi ada kesalahan yang melibatkan pola pertumbuhan. Onishi mengklaim bahwa Tetsuo memiliki kunci untuk memecahkan bahwa dilemma. Namun, Shikishima prihatin kekuatan Tetsuo dan, setelah menerima bernubuat dari para Kiyoko esper (Fukue Ito, Inggris: Melora Harte) membayangkan kehancuran Neo-Tokyo, memerintahkan Onishi untuk membunuh Tetsuo jika ia berpikir kekuatan mungkin keluar dari kontrol.

Setelah terbangun, bagaimanapun, Tetsuo lolos dari rumah sakit dan membuat jalan menuju sekolah, tempat persembunyian untuk geng Kapsul dan sekarang kecelakaan dirusak bangunan. Di sana, sisanya dari geng tersebut memulihkan diri dengan pacar dari peristiwa malam itu, membahas

mengejutkan mereka kerjasama antara polisi dan tentara. Seorang gadis muda pemalu, Kaori (Yuriko Fuchizaki, Inggris: Michelle Ruff), mengungkapkan keprihatinannya untuk pacarnya, Tetsuo. Tiba-tiba, ia muncul dan mengusulkan bahwa mereka melarikan diri bersama-sama. Mereka mencuri sepeda Kaneda dan naik off, tetapi tidak sebelum Kaneda dan yang lain melihat dia pergi.

Tetsuo dan Kaori naik sampai warung sepeda. Mereka kemudian dihadapkan oleh tiga Badut yang menyapa Kaori dan mengancam untuk membakar sepeda. Kaneda dan sisa Kapsul tiba dan membantu Tetsuo melawan Clowns. Tetsuo, bagaimanapun, marah karena harus diselamatkan, mengambil frustrasi keluar pada Clown jatuh, menendangnya keras. Dia mulai menderita migrain yang parah, berhalusinasi dan mendengar kata 'Akira'. Tidak beberapa saat kemudian, tim CRC tiba dengan kendaraan lapis baja dan helikopter. Setelah menunjuk lokasinya melalui alat scan, Dokter Onishi telah Tetsuo dibawa kembali ke rumah sakit, meninggalkan Kaneda dan gengnya bertanya-tanya tentang apa yang terjadi.

(sumber: <http://doramamovasia.blogspot.com/2012/09/anime-movie-akira.html>)

2.8 Analisa Kasus

2.8.1 Pertimbangan Pengambilan Cerita

Di Indonesia , terdapat beberapa animasi karya lokal terdapat banyak serial animasi yang dibuat oleh studio yang berada di Indonesia seperti Dufan the Defender, Wanara dan juga beberapa program e-learning .

Penulis juga membaca artikel mengenai “ MENGAPA KOMIK DAN ANIMASI DI INDONESIA KURANG BERKEMBANG “ yang terdapat di website : <http://www.ideanimasi.com/2011/09/13/kenapa-komik-dan-animasi-indonesia-kurang-berkembang/>. Yang menyarankan untuk animator Indonesia untuk lebih berani dalam membuat animasi , dengan mengikuti trend dan perkembangan zaman masa sekarang.

Penulis pada dasarnya tidak memiliki basic apapun tentang animasi serial dan juga tidak terlalu mengenal tentang kebudayaan Indonesia, karena pendidikan yang diajarkan tidak mengarah pada budaya maupun tentang

bahasa Indonesia, sehingga penulis tidak terlalu mengenal sedikitpun tentang budaya Indonesia, dan terpikir untuk mengolah budaya Indonesia dengan kehidupan masa modern, dan ingin menghasilkan animasi serial yang memiliki karakter, cerita dan efek yang keren, namun dengan selipan kebudayaan Indonesia.

(sumber: <http://www.ideanimasi.com/2011/09/13/kenapa-komik-dan-animasi-indonesia-kurang-berkembang/>)

2.8.2 Faktor Pendukung

1. Animasi bertemakan budaya Indonesia dengan tema cyberpunk masih sedikit.
2. Animasi serial merupakan animasi yang diminati para penonton sejak dulu, bahkan suka ditunggu setiap minggu.
3. Membuka pemikiran bahwa animasi yang membawa kebudayaan Indonesia, juga bisa diikuti dengan trend, tidak melulu dengan sejarah aslinya .

2.8.3 Faktor Penghambat

1. Ketidakpercayaan kemampuan audiens kita sendiri dengan kemampuan animator lokal.
2. Masyarakat kita kurang cinta dan menghargai produk dalam negeri, bukan hanya di bidang animasi, bahkan untuk mendengar lagu kebanyakan juga lebih memilih produk yang memiliki nama dari luar negeri.

2.9 Sumber Data

2.9.1 Referensi Teori

1. "*The Animator's Survival Kit*" karangan Richard Williams
2. 'Periklanan Promosi: Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu' karangan Terence.A Shimp
3. '51 Tokoh Wayang Karangan' karangan Margono .M

4. "*The Fantasy Artist Figure Drawing Bible*" karangan Matt Dixon

2.9.2 Referensi Visual

1. "Akira" karya Katsuhiro Otomo
2. "*The Adventures of Wanara*" karya A.R. Wirawan

2.9.3 Literatur Artikel (*website*)

<http://www.ideanimasi.com/2011/09/13/kenapa-komik-dan-animasi-indonesia-kurang-berkembang/>

http://id.wikipedia.org/wiki/Fiksi_ilmiah.

<http://bandungcreativecityblog.wordpress.com/2008/03/24/industri-animasi-belum-berkembang/>

<http://ochiananda.blogspot.com/2012/07/karya-tulis.html>

<http://dedearahwati.blogspot.com/2013/02/perjalan-sejarah-animasi-indonesia.html>.

<http://metalu-melulu.blogspot.com/2012/07/cyberpunk-x-cybergoth.html>

2.9.4 Video

"Akira"

"*The Adventures of Wanara*"

"Cyberpunk Noir City"

"Borderlands 2"

"Prototype 2"