

BAB 2

DATA DAN ANALISA

2.1 Sumber Data

Dalam perancangan film pendek ini, penulis melakukan riset untuk memperoleh data yang mendukung. Metode yang telah dilakukan penulis antara lain : literatur buku, literatur internet, video referensi.

Video referensi yang digunakan sebagai pendukung sumber data dan pembandingan visual diantaranya : *Rise of The Guardians*, *Le Printemps du Cinema*, *Cloudy with A Chance Of Meatballs* , *Tinker Bell Great Fairy Rescue*, *Despicable Me*, *A Cloudy Lesson*.

Dari video tersebut penulis mendapatkan banyak pembandingan baik dari segi warna, karakter, hingga tokoh penggambaran peri sebagai tokoh utama yang akan diangkat di dalam perancangan film pendek ini.

2.2 Data Umum

Cerita yang mengangkat sosok peri memang sudah cukup banyak. Biasanya cerita mengenai peri diangkat dalam cerita-cerita dongeng yang berasal dari Barat. Pada kesempatan kali ini penulis akan membuat tugas akhir berupa film animasi pendek berjudul “*Tooth Faylynn*” yang mengangkat karakter peri gigi untuk menyampaikan pesan moral kepada anak-anak. Berikut data-data umum yang dikumpulkan oleh penulis sebagai landasan dalam pembuatan film pendek tugas akhir :

2.2.1 Animasi

Kata animasi berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan

benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup.

Perkembangan dunia animasi komputer yang pesat dewasa ini memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaannya. Animasi secara harfiah berarti membawa hidup atau bergerak. Secara umum menganimasi suatu objek merupakan benda yang bergerak dari objek tersebut agar menjadi hidup, animasi mulai dikenal sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar – gambar hasil bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan.

Perkembangan animasi semenjak munculnya perkembangan pertelevisian. Pada awalnya diciptakan animasi berbasis dua dimensi (2D *Animation*). Realisasi nyata dari perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun.

Pembuatan animasi film kartun tersebut pada awalnya dikerjakan dengan membuat sketsa gambar yang digerakkan satu demi satu, jadi kesimpulannya animasi merupakan suatu gambar objek yang dapat bergerak. Pedesain animasi di computer yang lebih umum disebut dengan animator, hanya perlu menganimasikan objek antar *keyframe* tidak perlu lagi membuat animasi *frame* demi *frame* seperti dalam pembuatan animasi gambar demi gambar dalam pembuatan kartun film konvensional. Sedangkan *frame – frame* antar *keyframe* tersebut akan diterjemahkan sendiri oleh computer menjadi sebuah gerakan seperti yang diinginkan animator. Perkembangan dunia animasi *computer* sekarang sudah sangat pesat, apalagi sejak diciptakannya animasi berbasis tiga dimensi (3D *Animation*) yang mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi (Z-axis) maka objek dan pergerakannya hampir mendekati kenyataan aslinya. Hanya saja objek tersebut dibuat dunia maya (*Virtual reality*). Perkembangan ini juga dilengkapi dengan berbagai perangkat lunak yang mendukung seperti misalnya Macromedia flash, GIF animation dan corel Rave sebagai *software – software* pendukung animasi dua dimensi sedangkan 3D MAX Studio, Alias Wave Front AMA, Light Wave, dan cinema 4D, sebagai *software – software* inti populer pendukung animasi 3 dimensi. Keuntungan yang diperoleh bagi para pekerja atau bisa

juga disebut sebagai animator adalah dalam pembuatan sekuel film, pembuatan sebuah iklan multimedia, pengisi *special effect* dalam pembuatan video klip musik atau film, pembuatan presentasi multimedia dan mendesain sebuah web yang dinamis dan interaktif atau jika dikaji lebih jauh bahwa seorang animator dapat mengkreasi sebuah objek atau efek yang tidak mampu dihasilkan *camera man* misalnya seorang animator mampu membuat visualisasi angin topan, gunung meletus yang mengeluarkan lava panas, menghidupkan kembali monster dinosaurus yang sudah punah beberapa abad silam, merobohkan gedung, membuat pesawat semahal F – 16 meledak dan terbakar.

Peranan animasi terutama animasi dalam dunia *computer* dan peranan animator sebagai sang arsitek pendesain sebuah animasi. Dengan adanya dukungan *software* animasi berbasis 3 dimensi ini, maka sutradara tidak perlu lagi mendatangkan seorang aktris atau *actor* yang bayarannya mahal dalam pembuatan film. misalnya cukup dengan mempunyai foto tampak samping dan tampak depan maka wajah kita dapat kelihatan mirip dengan aslinya, dalam bentuk tiga dimensi (3D).

Perkembangan animasi seiring dengan perkembangan pertelevisian, pada awalnya diciptakanlah animasi berbasis dua dimensi (*2D Animation*) Yakni objek yang dianimasi mempunyai ukuran panjang (X-azis) dan (Y-axis). Realisasi nyata dalam perkembangan dua dimensi yang cukup revolusioner yakni film – film kartun. salah satu contoh yang paling teknis yakni gambar yang dapat bergerak atau objek dari benda tersebut.

<http://achrizal.wordpress.com/2011/01/27/pengertian-animasi/>

2.2.2 Film Pendek

Film pendek adalah film yang dibuat dengan media apapun yang memiliki durasi yang tidak terlalu lama. Durasi film pendek tidak diketahui secara pasti harus berapa lama, namun menurut *Academy of Motion Pictures Arts and Sciences* film pendek adalah film yang memiliki durasi 40 menit atau kurang termasuk kredit di dalamnya.

2.2.3 Mitos

Mitos adalah tradisi lisan yang dipercayai masyarakat dan tokoh utamanya biasanya adalah seorang dewa atau setengah dewa. Mitos biasanya menceritakan tentang terjadinya alam semesta, dewa-dewa, supranatural, atau manusia yang tentunya memiliki tujuan yaitu untuk meneruskan dan menstabilkan kebudayaan, memberikan petunjuk hidup, dan lain-lain.

Mitos mengenai gigi yang tanggal juga berbeda-beda. Pada zaman pertengahan Eropa, gigi susu yang tanggal dikuburkan di halaman atau pekarangan dengan harapan gigi akan tumbuh di tempat yang sama. Di Italia, Perancis, dan Belgia mereka percaya bahwa gigi susu yang tanggal akan diambil oleh tikus kecil yang memiliki peran sama seperti peri gigi. Sedangkan di dataran rendah Scotlandia mereka mempercayai peri tikus putih yang juga memiliki peran seperti peri gigi. Di negara-negara Asia seperti India, Korea, Jepang, dan Vietnam, jika gigi susu atas yang tanggal, mereka akan membuangnya ke bawah, sedangkan jika gigi susu bawah yang tanggal, mereka harus membuangnya ke atas. Di Jepang mereka harus melemparkan gigi tersebut secara lurus agar gigi yang akan tumbuh juga akan lurus. Di negara Timur Tengah seperti Irak, Yordania, Palestina, Mesir, dan Sudan mereka akan melemparkan gigi susu yang tanggal ke langit untuk matahari atau Allah mereka.

Mitos peri gigi sendiri muncul di Amerika. Dimana sebenarnya peri gigi merupakan makhluk mitodologi yang diceritakan untuk anak-anak agar menghibur mereka setelah gigi susunya tanggal. Dengan adanya mitos ini, anak-anak akan merasa lebih nyaman dan mengurangi rasa takut serta sakit setelah gigi susunya tanggal.

<http://www.answers.com/topic/deciduous-teeth>

2.2.4 Peri

Peri adalah sebuah makhluk legenda yang dideskripsikan memiliki kekuatan supranatural atau *magic*. Peri digambarkan seperti seorang manusia biasa namun memiliki kekuatan *magic* dan memiliki sayap namun sayap yang dimiliki berupa sayap seperti sayap serangga, dan tidak memiliki buku pada sayapnya. Peri juga dapat dikategorikan menjadi peri baik dan peri

jahat. Peri baik ialah peri yang suka menolong makhluk hidup yang sedang dalam kesulitan. Kisah yang paling terkenal adalah *Cinderella* dimana ia ditolong oleh sang ibu peri. Sedangkan peri jahat ialah peri yang suka menyesatkan atau mengganggu dan tidak menolong. Pada awal penggambaran, peri-peri hidup di gunung-gunung, namun seiring berjalannya waktu, peri digambarkan sebagai makhluk kecil yang dapat tinggal di atas bunga, hutan, pohon, bahkan di dalam rumah.

Ada beberapa teori yang mengspekulasi asal usul peri, antara lain peri adalah roh yang terperangkap di dunia. Mereka tidak cukup baik untuk ke surga, namun tidak cukup jahat untuk ke neraka. Adapun teori lain yang menyebutkan bahwa mereka adalah malaikat yang jatuh ke bumi dikarenakan mereka diusir dari surga karena setia kepada Lucifer dan hendak dimasukkan ke neraka, namun Tuhan memberhentikan mereka pada pertengahan kemudian mengutuk mereka untuk tetap tinggal dimana mereka berada saat itu. Maka dari itu beberapa dari mereka ada di udara, di sungai, di bumi, atau di lautan. Teori ini tersebar luas di Skotlandia, Irlandia, dan Skandinavia.

<http://www.themystica.com/mystica/articles/f/fairies.html>

2.2.5 Gigi

Dalam buku berjudul “101 Tips & Terapi Alami agar Gigi Putih & Sehat”, gigi merupakan bagian yang paling keras pada daerah mulut. Pada umumnya gigi itu berwarna putih. Gigi mempunyai struktur pelindung yang disebut email gigi, yang membantu mencegah lubang di gigi.

Gigi mempunyai beberapa bagian, yaitu :

1. Bagian akar gigi, yaitu bagian dari gigi yang tertanam di dalam tulang rahang yang dikelilingi dan dilindungi oleh jaringan periodontal.
2. Mahkota gigi, yaitu bagian dari gigi yang dapat dilihat
3. Cups adalah tonjolan runcing atau tumpul yang terdapat pada mahkota.

Pertumbuhan gigi susu mengalami 2 fase pergantian. Diawali dari pertumbuhan gigi susu yang lengkap pada umur 3 tahun dengan jumlah 20 gigi, kemudian diganti dengan fase gigi tetap yang diawali pada usia 13

tahun keatas. Pertumbuhan gigi tetap ini menjadi lengkap setelah jumlah gigi menjadi 32 gigi, sekitar umur 17-21 tahun.

Gigi susu adalah gigi pertama yang akan tumbuh pada seorang anak yang baru lahir. Pada dasarnya keluarnya gigi susu pertama terjadi di usia 6-8 bulan. Umumnya diawali oleh keluarnya gigi seri tengah bawah, lalu secara berurutan gigi seri tengah atas, gigi seri lateral atas dan gigi seri lateral bawah, geraham susu pertama, gigi taring dan geraham susu kedua.

Gigi susu pada awalnya berguna untuk mengunyah, tetapi tidak seperti orang dewasa. Pertama, gigi susu berfungsi sebagai petunjuk jalan bagi tumbuhnya gigi permanen. Oleh karena sebagai perintis jalan bagi tumbuhnya gigi permanen, maka pada masa pertumbuhan gigi susu, orang tua harus merawat dengan sungguh gigi susu pada anak. Beberapa orang tua beranggapan bahwa gigi susu tidak perlu dirawat karena nantinya akan tanggal dengan sendirinya, ini adalah pemahaman yang salah.

Cara merawat gigi susu pada anak :

1. Rawat seperti gigi permanen : gigi susu harus dirawat seperti gigi permanen. Bila ada gejala sakit pada gusi anak dan berkaitan dengan gigi susunya, maka harus diperiksa ke dokter untuk melakukan tindakan pencegahan.
2. Dimulai sejak dini : Bersihkan gigi susu sejak dini. Mungkin tidak harus dengan menggunakan sikat gigi, namun bisa menggunakan jari yang dibungkus dengan kapas atau bahan lainnya untuk membersihkan plak pada gigi susu anak.
3. Memilih sikat gigi yang baik : Pilihlah sikat gigi khusus anak yang bulunya halus dan anak merasa nyaman jika memakainya. Pastikan sikat harus selalu dalam keadaan kering. Sebab jika lembab, maka dalam bulu sikat akan terdapat kuman yang tidak bisa dilihat oleh mata. Gantilah sikat gigi setiap 3 bulan sekali.
4. Memakai pasta gigi khusus : Pakailah pasta gigi khusus anak dengan kandungan fluoride maksimum 600 ppm. Pada mulai usia sekolah, anak dapat beralih ke pasta gigi orang dewasa dengan kadar fluoride sebesar 0.1% atau 1000 ppm. Fluoride penting untuk pembentukan gigi yang sehat. Bisa juga dengan memilih pasta gigi dengan rasa buah yang menyegarkan agar anak bersemangat untuk menggosok gigi.

5. Memberi contoh : Supaya anak rajin merawat giginya, maka orangtua harus memberikan contoh yang terbaik bagi anaknya. Sikatlah gigi dua kali sehari, terutama sebelum tidur dalam waktu yang cukup, sekitar 3 menit sehingga seluruh permukaan gigi betul-betul bersih.
6. Berkumur sehabis makan: Ajarkan anak untuk berkumur dengan air putih setiap habis makan agar membersihkan sisa makanan yang masih menempel di gigi.
7. Mengunjungi dokter : Perkenalkan anak-anak kepada dokter gigi sejak dini dan jangan menakut-nakutinya. Hal ini akan membuat anak terbiasa dengan suasana dokter gigi sehingga bisa menjadi lebih kooperatif saat giginya diperiksa oleh dokter gigi. Lakukanlah kunjungan ke dokter minimal 6 bulan sekali. Tindakan ini merupakan tindakan perawatan dan tindakan preventif terhadap berbagai penyakit yang akan muncul pada daerah gigi dan mulut.
8. Jangan menghisap jempol : Menghisap jempol adalah normal sampai usia sekitar 3-4 tahun.

(Shinta Margareta, 2012)

2.3 Data Karakter

2.3.1 Karakter

2.3.1.1 Peri Gigi

Faylynn tokoh utama dalam film pendek ini merupakan peri gigi junior yang ceria yang tinggal di dalam istana gigi di atas awan. Peri gigi adalah sebuah tokoh fantasi di kalangan anak-anak dimana peri tersebut memiliki tugas untuk menukarkan gigi susu anak-anak yang tanggal dengan hadiah ataupun koin. Peri gigi sendiri merupakan mitos yang berkembang dari Amerika dan semakin populer dan terkenal ke negara-negara lainnya.

<http://www.tooth-fairy.org/tooth-fairy-legend.html>

Berikut referensi karakter peri serta peri gigi :



Gambar 2.1 Tinker Bell and Friends

Sumber gambar : http://www.wallpaperhere.com/Tinker%20bell_25731



Gambar 2.2 Tinker Bell and Friends

Sumber gambar : <http://www.fanpop.com/clubs/disney-fairies/images/6227133/title/disney-fairies-wallpaper-wallpaper>



Gambar 2.3 Tooth fairy dalam film Rise of The Guardians

Sumber gambar : <http://ararandom.wordpress.com/2013/03/26/rise-of-the-guardians-review/>



Gambar 2.4 *Toothiana* dalam film *Rise of The Guardians*

Sumber gambar : <http://dreamworks.wikia.com/wiki/File:Rise-of-the-GUARDIANS-TOOTH-FAIRY.jpg> 9



Gambar 2.5 peri dalam film *Barbie Fairytopia*

Sumber gambar : <http://www.wallsave.com/wallpaper/1024x768/barbie-best-awesome-324312.html>



Gambar 2.6 peri dalam film *Barbie Fairytopia*

Sumber gambar : <http://mundorosadabarbies2.blogspot.com/2012/10/barbie-fairytopia.html>



Gambar 2.7 peri dalam film *Barbie Nutcracker*

Sumber gambar : <http://www.fanpop.com/clubs/barbie-in-the-nutcracker/images/13866947/title/snow-fairies-photo>



Gambar 2.8 peri dalam *opening* film *Barbie Nutcracker*

Sumber gambar :

http://images4.fanpop.com/image/polls/682000/682756_1302099225549_full.jpg

2.3.1.2 Anak laki-laki Tennessee

Adalah anak laki-laki berusia 10 tahun yang tinggal di Tennessee, Amerika. Berikut referensi karakter :



Gambar 2.9 anak Tennessee berusia 10 tahun

Sumber gambar : <http://www.wkrn.com/story/19203354/tenn-boy-wins-trip-to-white-house>



Gambar 2.10 anak Tennessee berusia 10 tahun

Sumber gambar : <http://www.wkrn.com/story/19203354/tenn-boy-wins-trip-to-white-house>



Gambar 2.11 Andy dalam film *Toy's Story 1*

Sumber gambar : <http://pixar.wikia.com/File:X5TUik015.jpg>



Gambar 2.12 Andy dalam film *Toy's Story 1*

Sumber gambar : <http://blogs.disney.com/oh-my-disney/2013/05/03/its-a-pixar-life/>



Gambar 2.13 Jamie dalam film *Rise of The Guardians*

Sumber gambar : <http://poptropicalthunder.wordpress.com/tag/rise-of-the-guardians/>



Gambar 2.14 Jamie dalam film *Rise of The Guardians*

Sumber gambar : http://riseoftheguardians.wikia.com/wiki/File:Jamie_Bennett.png

2.3.1.3 Ibu Peri

Adalah Ibu peri atau Ratu peri gigi dimana ia memiliki kekuasaan terhadap seluruh peri gigi yang ada dan juga bertanggung jawab atas kewajiban peri gigi. Berikut referensi karakter:



Gambar 2.15 Ratu Peri dalam film *Tinker Bell*

Sumber gambar : http://images5.fanpop.com/image/polls/923000/923366_1326204805399_full.jpg

2.3.2 Environment

2.3.2.1 Kamar Tidur

Adalah ruang pribadi dimana biasanya dipakai untuk beristirahat atau tidur dimalam hari. Sepertiga dari hidup kita dihabiskan untuk tidur, dan sebagian besar kita tidur, kita tidur di dalam kamar tidur. Di dalam kamar tidur terdapat ranjang tempat kita tidur.

Pada film animasi ini penulis menggunakan sebuah kamar tidur anak tempat dimana setiap malam anak itu tidur. Berikut referensi kamar tidur :



Gambar 2.16 kamar Andy dalam film *Toy's Story*

Sumber gambar : <http://cameronlaventure.wordpress.com/category/toy-story-3/>



Gambar 2.17 kamar Jamie dalam film *Rise of The Guardians*

(Sumber gambar: <http://herocomplex.latimes.com/movies/rise-of-the-guardians-creators-took-santa-and-co-seriously/#/0>)

2.3.2.2 Taman Dandelion

Adalah areal terbuka yang berisikan komponen-komponen dalam hal ini adalah bunga dandelion serta rumput. Bunga dandelion sendiri awalnya berwarna kuning seperti bunga lainnya, namun saat bunga tersebut kering bunga tersebut akan bertransformasi menjadi bunga yang memiliki bunga-bunga kecil lainnya yang sebenarnya merupakan biji. Biji ini nantinya akan terbang dan jatuh di suatu tempat dan tumbuh kembali menjadi bunga dandelion kuning. Bunga ini juga memiliki arti yang bagus dimana walaupun bunga-bunga ini lemah (bijinya mudah copot) namun ia kuat menentang angin, terbang tinggi, sampai akhirnya akan jatuh di suatu tempat untuk tumbuh menjadi kehidupan baru. Berikut referensinya :



Gambar 2.18 bunga dandelion

Sumber gambar : <http://www.mehdiakhavansales.com/dandelion/>



Gambar 2.19 taman bunga dandelion

Sumber gambar : <http://www.walls-inc.net/wallpaper/summer-day.html>

2.3.2.3 Rumah

Adalah tempat tinggal berupa bangunan yang digunakan untuk berteduh, berkumpul, bertumbuh, makan, tidur, dan menjalankan aktifitas lainnya bersama keluarga.

Pada animasi ini rumah yang digambarkan adalah rumah yang terletak cukup jauh dari keramaian kota. Terletak di Tennessee dekat daerah pegunungan dimana masih banyak hamparan taman yang luas. Berikut ini referensi rumah yang berada di Tennessee :



Gambar 2.20 rumah yang terletak di Tennessee

Sumber gambar : <http://voices.yahoo.com/property-tax-relief-tennessee-6918798.html>



Gambar 2.21 rumah yang terletak di Tennessee

Sumber gambar :

http://www.whenwewgetthere.com/tourist_destination_attraction/north_america/united_states/tennessee_tn/1_324_1063/tennessee_tn.jsp

2.3.2.4 Istana Gigi

Adalah tempat dimana Ratu peri gigi dan seluruh peri gigi tinggal.

2.4 Studi Existing

Selain data-data, penulis juga mengumpulkan beberapa referensi film animasi pendek maupun layar lebar yang menginspirasi penulis, dengan tujuan menganalisa film tersebut dapat memberikan pengayaan kepada penulis dalam proses pengerjaan film animasi pendek yang penulis kerjakan.

2.4.1 Studi Bentuk

Untuk studi bentuk, penulis menganalisa bentuk-bentuk karakter dari beberapa film animasi seperti *Up*, *Brave*.



Gambar 2.22 Ellie dan Carl dalam film *Up*

(Sumber gambar : <http://livescripts.blogspot.com/2011/06/up-movie-transcripts.html>)



Gambar 2.23 King Fergus, Merida, dan 3 adiknya dalam film *Brave*

(Sumber gambar : <http://www.flixist.com/box-office-numbers-brave-gingers-take-over-box-offices-211027.phtml>)

Dapat dilihat dari gambar-gambar diatas dimana karakter memiliki tubuh yang mungil, mata besar, hidung yang kecil dan pipi yang berisi yang menunjukkan bahwa karakter tersebut lucu, lincah dan tidak kaku.

2.4.2 Studi Warna

Warna adalah salah satu elemen yang penting dalam animasi. Karena setiap warna mampu membangun *mood* dan identitas tertentu dalam suatu adegan.

Agar pemilihan warna untuk animasi ini tepat, penulis melakukan studi pada film *Tinker Bell* dan *Cloudy With a Chance of Meatballs*.



Gambar 2.24 Elizabeth dalam film *Tinker Bell Great Fairy Rescue*

Sumber gambar : <http://kidstvmovies.about.com/od/tinkerbell2007/ig/Tink--The-Great-Fairy-Rescue/Lizzy-Gets-a-Crown.htm>



Gambar 2.25 Elizabeth dalam film *Tinker Bell Great Fairy Rescue*

Sumber gambar : <http://www.mommyniri.com/2010/10/tinker-bell-and-the-great-fairy-rescue/>



Gambar 2.26 Flint dan Samantha dalam film *Cloudy With a Chance of Meatballs*

Sumber gambar : <http://sburedhot.wordpress.com/2009/09/27/cloudy-with-a-chance-of-meatballs/>



Gambar 2.27 Flint dan Samantha dalam film *Cloudy With a Chance of Meatballs*

Sumber gambar : <http://movietalkmovie.blogspot.com/2010/05/cloudy-with-chance-of-meat-balls.html>

Warna-warna dalam film ini kaya akan warna namun tidak mencolok. Menggunakan *split complementary color* serta warna-warna pastel yang memberikan kesan lembut dan hangat sangat cocok dengan tema film pendek penulis yaitu peri dan fantasi. Sedangkan pada background akan menggunakan gradasi warna.

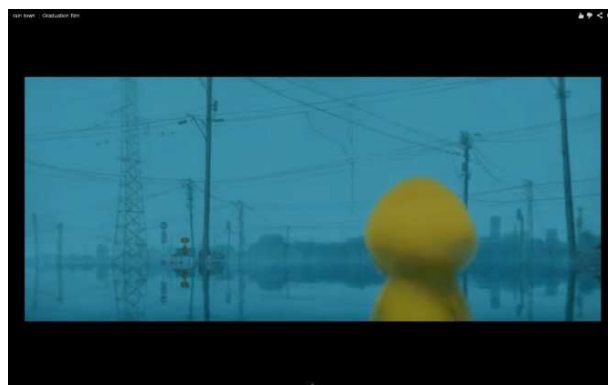
2.4.3 Studi Art Direction

Untuk studi *art direction* penulis melakukan studi terhadap animasi pendek *Rain Town*



Gambar 2.28 film *Rain Town*

Sumber gambar : <http://www.youtube.com/watch?v=RLAfM1RXwRs>



Gambar 2.29 film *Rain Town*

Sumber gambar : <http://www.youtube.com/watch?v=RLAfM1RXwRs>

Dalam animasi *Rain Town* banyak scene yang menggunakan *Golden Rule* sebagai komposisinya. Dalam film tersebut juga terdapat *environmental fog* serta *blur* untuk menggambarkan kesan yang lebih jauh serta bagian mana yang lebih ingin difokuskan.

2.4.4 Studi Alur

Untuk studi alur, penulis melakukan studi terhadap film animasi pendek berjudul *Ride of Passage*. Film itu menceritakan tentang seorang anak kecil yang mendapat ujian untuk berburu dan hasil kepala binatang buruannya nanti kelak akan dijadikan topi dikepalanya. Semakin besar kepala binatang yang didapat, semakin besar pula kebanggaan serta kehebatannya. Namun anak kecil ini hanya dapat menangkap kodok, dan tiba-tiba seekor kera datang dan mengambil kodok yang sudah ia tangkap. Ia pun lari mengejanya kemudian muncullah seekor iguana yang sangat besar yang mengeluarkan kera dan kodok yang ia tangkap dari dalam mulutnya. Anak kecil ini ketakutan, namun ternyata iguana besar ini sangat bersahabat sehingga mereka bermain bersama. Si iguana-pun membantu anak kecil ini untuk menangkap hewan-hewan buruan. Sampai akhirnya iguana masuk dalam perangkap dan terjebak. Saat itulah anak tersebut harus memilih, apakah ia mau menyelamatkan temannya atau ia akan mengambil kepala iguana tersebut dan menjadi kepala suku dan dikagumi oleh orang-orang. Akhirnya sang anak menyelamatkan iguana tersebut dengan melepaskannya dari tali jebakan. Pada akhirnya sang anak melepaskan kodok buruannya tadi dan di belakangnya sudah ada sang iguana dan mereka kembali bermain bersama.

Inti dari alur cerita ini yaitu dimana diceritakan mengenai silsilah kegiatan yang mereka lakukan, pengenalan tokoh anak, mendapat masalah-masalah, menentukan pilihan, dan kemudian selesai dengan bahagia. Pesan moral yang ingin disampaikan dalam film ini adalah kesetiaan dan ketidak egoisan seseorang.

2.5 Data Produk

Produknya adalah sebuah film animasi pendek dengan pendekatan tiga dimensi yang divisualisasikan dengan menarik. Tema yang diangkat adalah fantasi dimana tokoh utamanya adalah peri gigi.

2.6 Pembandingan

1. *Tinker Bell and the Lost Treasure*

Film animasi ini tidaklah pendek namun menceritakan tentang peri bernama *Tinker Bell* yang berusaha untuk menemukan harta karun berharga. Ia melakukan perjalanan dan mendapat banyak petualangan.



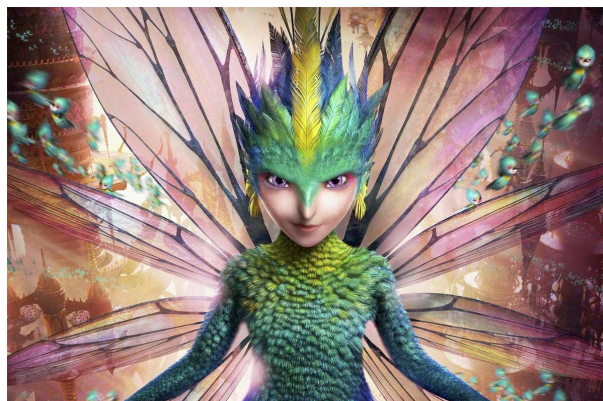
Gambar 2.30 Tinker Bell dalam film *Tinker Bell and the Lost Treasure*

Sumber gambar :

<http://outnow.ch/Movies/2009/TinkerBellAndTheLostTreasure/Bilder/movie.ws/03>

2. *Rise of The Guardians*

Film ini menceritakan kisah para pengawal anak-anak salah satunya adalah peri gigi. Dalam film ini dapat dilihat tugas-tugas peri gigi yang ternyata masih dipercayai oleh anak-anak hingga saat ini.



Gambar 2.31 Toothiana dalam film *Rise of The Guardians*

Sumber gambar : <http://ask-toothiana.tumblr.com/>

2.7 Target Audience

2.7.1 Target Primer

Demografi : Anak-anak (5-8 tahun)

Psikografi : Anak-anak yang menyukai cerita fantasi.

Geografi : Kota-kota besar



Gambar 2.32 Anak-anak berusia 6 – 9 tahun

Sumber gambar : <http://www.calmnatural.com/kids-calm-multi/>

2.7.2 Target Sekunder

Demografi : Anak-anak hingga dewasa

Psikografi : Menyukai animasi

Geografi : Selain kota-kota besar

2.8 Analisa

2.8.1 Faktor Pendukung

- a. Semakin tingginya minat masyarakat terhadap film animasi
- b. Tokoh utama dalam film pendek ini sudah dikenal banyak orang yaitu peri gigi
- c. Film animasi tentang peri gigi masih jarang
- d. Perkembangan teknologi yang memudahkan penulis dalam membuat animasi

2.8.2 Faktor Penghambat

- a. Waktu yang terbatas untuk pembuatan animasi pendek
- b. Mengolah cerita sedemikian rupa agar pesan moralnya dapat diterima dengan mudah oleh anak-anak