

BAB 2

DATA DAN ANALISA

2.1 Sumber Data

Gambaran umum tugas akhir yang akan dihasilkan penulis adalah sebuah film pendek animasi dengan tema fantasi, yang menceritakan tentang seorang dewa cilik yang bertugas menjaga keseimbangan sistem tata surya. Film pendek ini akan disajikan dalam nuansa komedi.

Untuk membuat film animasi pendek ini, penulis mencari beberapa bahan sebagai pembanding dan landasan pemikiran serta sebagai rujukan referensi visual. Metode yang dipakai penulis dalam mencari bahan referensi dan rujukan diantaranya adalah: literatur buku, literatur internet, dan referensi video. Penulis juga melakukan survei secara langsung dengan membagikan kuesioner kepada *target audience* dan juga melakukan survei secara *online* yang disebarakan dengan bantuan media sosial.

2.1.1 Literatur Buku

1. Misteri Sains: Astronomi Asyik oleh Raman Prinja
2. How to Draw and Paint Crazy Cartoon Characters oleh Vincent Woodcock
3. Comedy Writing Secrets, 2nd Edition oleh Mel Helitzer
4. Classical Mythology oleh Stephen L. Harris dan Gloria Platzner
5. Animator Survival Kit oleh Richard Williams
6. 3-D Human Modeling and Animation oleh Peter Ratner

2.1.2 Literatur Internet

1. <http://vraykita.info/berita/berita-lokal/136-perjalanan-animasi-indonesia->, diakses pada pukul 18:18:18, 21 Februari 2013
2. <http://ilmupengetahuan.org/terjadinya-petir/>, diakses pada pukul 21:47:22, 21 Maret 2013
3. <http://green.kompasiana.com/iklim/2012/01/15/1/427575/tanda-awal-hujan-badai-dan-cara-menghindari-bahayanya.html>, diakses pada pukul 16:43:15, 22 Maret 2013
4. <http://wartapedia.com/edukasi/ensiklopedia/2672-angin-topan.html>, diakses pada pukul 17:17:20, 22 Maret 2013

5. <http://teropong.co.id/dampak-meteor-menghantam-bumi/>, diakses pada pukul 10:34:18, 24 Maret 2013
6. http://toppsycho.tripod.com/%20%20LCM%20TOP/new_page_20.htm, diakses pada pukul 17:40:18, 22 Maret 2013

2.1.3 Referensi Video

Penulis menggunakan referensi video sebagai bahan pertimbangan dalam perancangan tugas akhir ini dan juga sebagai pembanding visual. Referensi video juga digunakan sebagai pendukung sumber data umum yang ada. Beberapa referensi video yang dipakai penulis dalam perancangan tugas akhir ini adalah :

1. Rise of the Guardians
2. Devils, Angles, & Dating
3. A Fox Tale
4. Partly Cloudy
5. This Way Up
6. The Colors of Evil
7. Despicable Me

2.1.4 Data Survei

Untuk mendukung proses perancangan tugas akhir ini, penulis melakukan survei secara langsung kepada *target audience* utama yang berusia antara 12 hingga 15 tahun atau usia anak-anak pada saat menjalani sekolah menengah pertama (SMP). Penulis membagikan survei kepada empat sekolah yang berada di wilayah Tangerang Selatan dengan mengambil sampel secara acak. Data survei yang berhasil dikumpulkan oleh penulis dalam survei langsung ini berjumlah 120 buah.

Penulis juga melakukan survei secara *online* dan disebar di beberapa media sosial. Dari survei *online* ini, penulis berhasil mengumpulkan 100 buah sampel. Sebagian besar sampel dari survei *online* ini berasal dari kalangan *target audience* sekunder, dengan rentang umur terbesar berada di usia 18-22 tahun.

2.2 Data Umum

2.2.1 Animasi Sebagai Media

Seni dapat diwujudkan dalam berbagai cara dan media. Masyarakat prasejarah menggunakan dinding gua untuk melukis tentang apa yang mereka alami sehari-hari. Seni juga dapat diwujudkan dalam bentuk lagu, tarian dan gerakan badan, mimik wajah, dan animasi.

Animasi, atau lebih akrab disebut dengan film animasi, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Animasi berasal dari kata "*to animate*" yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak.

Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan teknologi komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi 3 dimensi daripada film animasi 2 dimensi (Gunawan, 2013: 26-28).

2.2.1.1 Sejarah Animasi

Sebelum menjadi sebuah produk modern yang dikenal luas oleh masyarakat global, animasi sebenarnya telah ada sejak jaman dahulu kala. Nenek moyang kita telah mengenal dan mencoba membuat animasi dengan cara mereka sendiri serta menggunakan alat-alat yang ada di jaman itu. Walaupun hasilnya berbeda jauh dengan animasi yang ada saat ini, yang dilakukan oleh nenek moyang kita merupakan cikal bakal terbentuknya animasi.

Animasi awalnya dilakukan dengan menggunakan gambar pada kertas, kemudian diputar secara cepat sehingga gambar-gambar tersebut terlihat bergerak. Animasi jenis ini disebut *cell animation*. Akan tetapi, secara perlahan-lahan animasi dengan teknik *cell animation* mulai ditinggalkan sejak ditemukannya *Computer Animation Production System* di tahun 1990-an. Film animasi semakin berkembang dengan munculnya animasi 3D. Film animasi 3D berdurasi panjang pertama adalah *Toy Story*, yang dibuat dengan menggunakan teknik CGI (*Computer-Generated Imagery*). Film ini dibuat oleh Pixar dan dirilis oleh Disney Pictures dengan Buena Vista Distribution di Amerika Serikat pada 21 November 1995.

Teknik pembuatan film animasi terus berkembang dengan gaya dan ciri khas pembuatnya yang tersebar di seluruh penjuru dunia. Untuk kawasan negara Asia,

merespon humor. Singkatnya, orang tersebut harus mengerti alasan mengapa seseorang bisa tertawa.

Menurut psikolog Patricia Keith-Spiegel, ada dua alasan utama mengapa seseorang tertawa, yaitu:

- kita tertawa karena kejutan
- kita tertawa karena kita merasa *superior*

Keith-Spiegel mengidentifikasi enam motivasi tambahan yang menjadi penyebab tertawa, masing-masing dari enam hal ini berkaitan dengan dua alasan utama diatas, kejutan dan *superiority*.

- kita tertawa karena insting
- kita tertawa karena keganjilan
- kita tertawa saat kita berhasil menyelesaikan sebuah teka-teki
- kita tertawa sebagai bentuk pelepasan pikiran
- kita tertawa karena kenangan (Helitzer, 2005: 21)

2.2.2.3 Kejutan dan Superioritas

Kejutan

Tertawa seringkali dipakai oleh seseorang untuk menutupi perasaan malunya. Hal ini dapat terjadi antara lain dikarenakan orang tersebut telah berlaku atau berkata sesuatu yang bodoh, atau telah dikerjai. Ketika kita dikerjai, kita akan terkejut. Kejutan adalah salah satu formula universal yang telah disetujui untuk humor. Sebuah lelucon adalah cerita, dan akhir cerita yang diluar dugaan biasanya adalah hal yang membuat tertawa.

Penghargaan terhadap semua bentuk humor berkurang secara drastis melalui hal yang terus diulang, atau ketika akhir ceritanya sudah dapat ditebak. Teknik yang paling umum digunakan untuk menciptakan elemen kejutan adalah *misdirection* (ketika kita telah memerangkap pikiran penonton), dan *incongruity* (dipakai paling efektif saat penonton sangat peka terhadap semua fakta, namun tidak terhadap seseorang yang mereka amati).

Superioritas

Banyak hal yang menjadi alasan kuat mengapa kita perlu merasa berkuasa atau superior. Dalam banyak cara, humor memenuhi kebutuhan yang paling standar ini. Ada dua cara untuk merasa superior. Yang pertama adalah mencapai standar kerja yang menerima pengakuan publik. Hal ini sangat sulit untuk dilakukan. Cara

kedua dan termudah adalah dengan mengkritik secara publik mengenai pencapaian orang lain. Ini mengurangi citra mereka dan sekaligus membawa perhatian kepada kita. Walaupun metode kedua sangat menyalahi etika umum yang berlaku di masyarakat, akan tetapi hal ini lebih ampuh digunakan dan membutuhkan waktu dan tenaga yang lebih sedikit dibandingkan dengan metode pertama.

Komedian profesional harus selalu ingat bahwa penonton sangat senang ketika materi humor disajikan dengan teknik yang membuat mereka merasa superior (Helizter, 2005: 21-25).

2.2.2.4 Jenis-Jenis Komedi

Komedi yang ada saat ini dapat dikategorikan ke dalam beberapa tipe, tergantung dari apa yang disampaikan dalam komedi tersebut. Beberapa jenis komedi yang ada, antara lain:

1. *Black comedy or dark comedy* (lelucon hitam), adalah jenis komedi yang mengeksplor tentang : kematian, perkosaan, terorisme, obat bius, over dosis juga termasuk didalamnya cerita horor.
2. *Blue comedy* (komedi biru), komedi yang mengekspos hal-hal yang dianggap tabu, misalnya kegiatan seksualisme, rasisme, serta homophobia.
3. *Character Comedy* (komedi karakter), adalah permainan komedi dengan mengandalkan pesona seorang komedian, yang berbeda dengan karakter sehari-hari, atau juga karakter yang dibuat oleh seorang komedian untuk menyindir karakter tertentu (stereotype).
4. *Improvisational comedy* (komedi improvisasi), sering juga disebut improv atau spontan, dimana seorang komedian memainkan karakter yang (sepertinya) tidak direncanakan. Biasanya ini dimainkan dalam acara TV untuk mengesankan penonton.
5. *Observational comedy* (komedi observasi), salah satu teknik komedi dengan pembahasan masalah sehari-hari yang aktual, bisa mengenai politik, artis, atau apapun yang sedang hangat diperbincangkan masyarakat.
6. *Alternative comedy* (komedi alternatif), komedi alternatif adalah sebuah istilah yang diciptakan di tahun 1980-an. Artinya adalah sebuah penyampaian komedi atau humor yang menyimpang dari penyampaian komedi atau humor yang ada pada era tertentu. Komedian yang sukses dengan jenis komedi ini adalah Jimmy Carr dan Ross Noble.

7. *Physical comedy/Slapstick* (komedi fisik), lelucon yang mengandalkan penderitaan orang lain secara fisik, seperti terpukul, jatuh, dan lainnya.
8. *Prop comedy* (komedi dengan properti), komedian akan tampil dengan alat bantu berupa properti yang konyol untuk mengundang tawa.
9. *Surreal comedy* (komedi tidak nyata), humor yang dibangun dengan sesuatu yang tidak nyata, kadang bersifat absurd, atau sesuatu yang aneh diluar akal sehat.
10. *Deadpan comedy* (komedi tanpa ekspresi), seorang komedian memainkan karakter yang melucu tanpa ada ekspresi di wajahnya, bahkan senyuman.
11. *Topical comedy/Satire* (lelucon berdasarkan topik), komedi satir adalah komedi yang mengemas kebodohan, perlakuan kejam, dan kelemahan seseorang untuk mengecam, mengejek bahkan menertawakan suatu keadaan dengan maksud membawa sebuah perbaikan. Tujuan drama satir tidak hanya semata-mata sebagai humor biasa, tetapi lebih sebagai sebuah kritik terhadap seseorang, atau kelompok masyarakat dengan cara yang sangat cerdas.
12. *Wit/word play* (permainan kata/plesetan), salah satu teknik komedi yang menuntut kecerdasan komedian untuk memainkan kata-kata menjadi hal yang lucu.
13. *Insult comedy* (penghinaan), lelucon dengan cara menghina orang lain, baik orang yang terkenal ataupun sesama komedian dengan mencari kelemahan seseorang. Kadangkala komedian bisa kebablasan dengan mengeksploitasi kekurangan / cacat fisik. Ini adalah cara melucu yang paling rendah kualitasnya.
14. *Cringe comedy* (komedi menjijikan), komedi yang menimbulkan rasa malu, menjijikan dan kadang bisa membuat orang yang melihat/ mendengarnya menjadi mual dengan cara yang tidak sopan yang melampaui norma masyarakat.
15. *Sketch* (sketsa), cerita pendek singkat, untuk menimbulkan tawa, biasanya tidak dipanggung, lebih sesuai untuk TV Show.
16. *Sitcom* (komedi situasi), cerita humor berdasarkan keadaan tertentu yang dibangun dengan satu skrip yang teratur.
17. *Musical comedy* (komedi musikal), komedi dengan cara bernyanyi dengan lirik yang dibuat lucu, atau bermain musik dengan cara yang tidak umum.
18. *Technical comedy* (komedi pakar), komedi yang melibatkan pakar dengan keahlian tertentu, biasanya untuk menajamkan promo suatu produk, dengan menampilkan seorang ahli yang melakukan stand up.

Dari beberapa jenis komedi yang telah dijabarkan diatas, cerita yang akan dibuat oleh penulis dapat dikategorikan sebagai komedi fisik (*slapstick*) karena di

dalam cerita, pemuda yang berdoa meminta hujan malah tertimpa musibah besar karena ingin dibantu oleh karakter utama yaitu seorang dewa kecil. Selain itu, cerita ini juga dapat dikategorikan sebagai komedi observasi (*observational comedy*), karena mengangkat topik yang masih hangat yaitu seputar ralaman akhir dunia dari suku Maya dan jatuhnya meteor di Rusia baru-baru ini.

(sumber: <http://tipntip.blogspot.com/2012/09/jenis-jenis-komedi.html>)

2.2.2.5 Efek psikologis Humor

Humor dipakai secara umum untuk mendapatkan perhatian dari orang-orang sekitar. Efek tertawa bagi tubuh manusia secara fisik sama dengan jogging, tertawa membuat fisik seseorang sehat, bugar, dan kuat. Akan tetapi, tidak seperti jogging, humor menawarkan kepuasan langsung lebih dari bentuk seni yang lain.

Ada banyak cara yang dapat digunakan untuk menarik perhatian orang lain: kita dapat mencoba mencapai sesuatu yang luar biasa, mengkritik seseorang, atau menjadi sesuatu yang tidak konvensional, sebagai contoh. Akan tetapi kita dapat meningkatkan efek dari hal-hal ini dengan humor. Humor adalah sesuatu yang lebih dari sekedar hiburan atau *joke telling*, humor adalah katalis sosial yang sangat kuat yang dapat mempermudah dan memperkaya komunikasi, relasi interpersonal, dan edukasi. Humor adalah pembuka wacana universal karena humor dapat membuat seorang pembicara langsung mendapat perhatian dengan penuh hormat. Secara psikologis, sangat tidak mungkin bagi seseorang untuk membenci orang lain yang dapat membuat dirinya tertawa.

Humor juga dapat membantu seseorang mendapatkan kesuksesan dan penghormatan dalam hampir setiap profesi (kecuali jika anda adalah seorang yang bekerja di bidang pemakaman). Humor tidak hanya memberikan anda perhatian, akan tetapi membuat anda mendapat perhatian yang sangat menguntungkan, dan dihormati (Helitzer, 2005: 10-11).

2.2.3 Komedi dan Film Animasi

Saat ini banyak sekali film yang memasukkan unsur komedi ke dalam alur ceritanya, atau bahkan mengangkat tema ini sebagai esensi utama. Situs film terkemuka imdb.com mengeluarkan daftar film paling populer tahun 2012, dan pada urutan pertama daftar itu berasal dari genre komedi, *Silver Linings Playbook*. Sedangkan, kategori film komedi animasi berada di urutan kelima daftar ini, yaitu *Wreck-it Ralph*. Lalu, dari daftar film animasi paling populer tahun 2012, *Wreck-it*

Ralph dengan genre komedi menduduki peringkat pertama. Hal ini membuktikan bahwa saat ini film dengan genre komedi sangat digemari oleh masyarakat dunia. Film animasi juga makin disambut hangat oleh masyarakat luas.

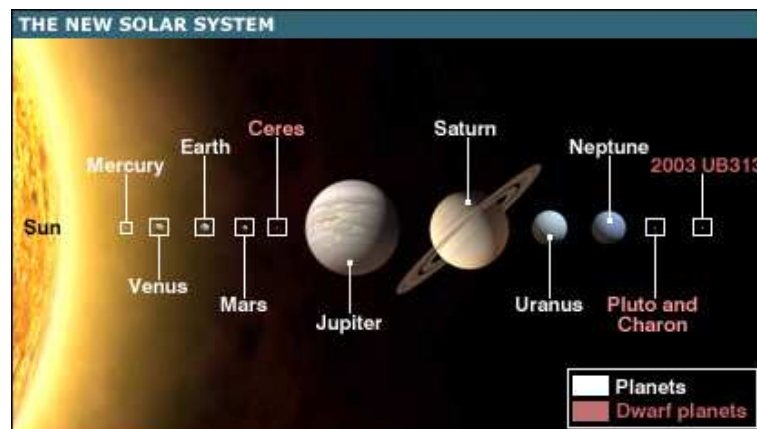
Film animasi komedi merupakan paduan yang sangat tepat, karena sifat dasar dari film animasi adalah untuk menghibur. Film animasi berbeda dengan film dengan *real shot*, walaupun dapat dibuat serupa. Tampilan visual dan karakter yang dapat dlebih-lebihkan (*Exaggeration*) sudah menghibur orang yang melihatnya. Bila ditambahkan dengan elemen komedi, maka tentu saja kesan lucu dan menghiburnya akan terasa sangat kuat. Hal ini juga dapat dilihat dari daftar film animasi paling populer selama tahun 2012 di situs imdb.com. 8 dari 10 film animasi paling populer mengusung genre komedi.

2.3 Data Cerita dan Karakter

2.3.1 Data Cerita

2.3.1.1 Tata Surya

Tata surya adalah sekumpulan benda langit yang terdiri atas sebuah bintang yang disebut Matahari dan semua objek yang terikat oleh gaya gravitasinya. Objek-objek tersebut termasuk delapan buah planet yang sudah diidentifikasi dan mengelilingi Matahari dalam orbit berbentuk elips, lima planet kerdil/katai, 173 satelit alami, dan jutaan benda langit lainnya (asteroid, meteor, komet).



Gambar 2.2 Tata Surya

(Sumber gambar: <http://forums.di.fn/outer-space-and-the-universe/pluto-is-not-planet-anymore-106271/index2.html>)

Berdasarkan jaraknya dari Matahari, kedelapan planet dalam sistem Tata Surya ialah Merkurius (57,9 juta km), Venus (108 juta km), Bumi (150 juta km), Mars (228 juta km), Yupiter (779 juta km), Saturnus (1.430 juta km), Uranus (2.880 juta km), dan Neptunus (4.500 juta km). Sejak pertengahan 2008, ada lima objek angkasa yang diklasifikasikan sebagai planet kerdil. Orbit planet-planet kerdil, kecuali Ceres, berada lebih jauh dari Neptunus. Kelima planet kerdil tersebut ialah Ceres (415 juta km di sabuk asteroid; dulunya diklasifikasikan sebagai planet kelima), Pluto (5.906 juta km; dulunya diklasifikasikan sebagai planet kesembilan), Haumea (6.450 juta km), Makemake (6.850 juta km), dan Eris (10.100 juta km). Enam dari kedelapan planet dan tiga dari kelima planet kerdil itu dikelilingi oleh satelit alami. Masing-masing planet bagian luar dikelilingi oleh cincin planet yang terdiri dari debu dan partikel lain.

(sumber: <http://severalcut.blogspot.com/2012/06/pengertian-dan-penjelasan-tata-surya.html>)

2.3.1.2 Cuaca dan Peristiwa Alam yang Terjadi di Bumi Secara Ilmiah

2.3.1.2.1 Proses Terjadinya Petir dan Dampaknya Bagi Manusia

Petir merupakan fenomena alam yang umum terjadi pada saat musim hujan. Terjadinya petir diawali dengan kilatan cahaya dan sesaat kemudian akan terdengar suara menggemuruh. Hal ini terjadi karena cahaya bergerak lebih cepat daripada suara, sehingga yang terjadi terlebih dulu adalah kilatan cahaya dan baru diiringi dengan bunyi.

Petir sebenarnya adalah lompatan energi listrik dalam jumlah yang sangat besar dari awan-awan bermuatan listrik ke permukaan Bumi. Proses terjadinya muatan di dalam awan, karena awan berjalan secara teratur, dan selama perjalanannya dia akan berhubungan dengan awan-awan lainnya yang mengakibatkan berkumpulnya muatan negatif di salah satu sisi, entah itu di atas atau di bawah. Sedangkan muatan positif berkumpul di sisi lainnya. Apabila perbedaan potensial diantara awan dan bumi besar, akan mengakibatkan terjadinya pembuangan muatan negatif atau elektron. Dalam proses pembuangan ini, udara merupakan media yang akan dilalui elektron. Pada saat muatan elektron menembus batas isolasi udara inilah yang menjadikan suara ledakan atau guntur. Petir lebih sering terjadi di musim hujan karena pada saat musim hujan, udara mengandung lebih banyak kadar air yang mengakibatkan daya isolasi udara turun dan arus lebih mudah berpindah.

Petir sangat berbahaya bagi manusia. Bila tubuh manusia dialiri muatan listrik yang sangat besar dari petir, maka organ tubuh manusia dapat mengalami kerusakan atau dampak terparahnya meninggal. Petir juga dapat mengganggu dan merusak alat-alat manusia yang menggunakan listrik. Oleh karena itu, pada tempat-tempat yang sering terjadi petir dipasang penangkal petir dengan tujuan memberikan jalan bagi petir ke tanah sehingga tidak menyambar sembarangan.

(sumber: <http://ilmupengetahuan.org/terjadinya-petir/>)



Gambar 2.3 Petir

(Sumber gambar: <http://ilmupengetahuan.org/terjadinya-petir/>)

2.3.1.2.2 Proses Terbentuknya Hujan Badai dan Dampaknya Bagi Manusia

Hujan badai (*rainstorm*) dapat terjadi dimana saja bila ada massa udara lembab yang lebih hangat dibandingkan dengan daerah sekitarnya. Proses terjadinya diawali dengan pemanasan udara di atas permukaan tanah pada siang hari oleh radiasi matahari. Udara di dekat permukaan tanah memuai dan air di permukaan tanah menguap. Kondisi ini menyebabkan udara menjadi lembab dan ringan sehingga naik dalam jumlah yang cukup besar.

Pada ketinggian tertentu uap air mulai terkondensasi menjadi butir-butir air halus membentuk awan hitam. Semakin bertambahnya ketinggian, kondensasi makin meningkat. Kondisi itu dapat pula disertai terbentuknya kristal es yang juga melepaskan panas sehingga menyebabkan gerakan udara terus meninggi hingga lebih dari 12 kilometer. Pembentukan butiran air dan kristal es tak mampu lagi didorong naik oleh udara sehingga jatuh ke bumi dalam bentuk hujan deras disertai angin kencang, seringkali juga disertai sambaran petir. Akibat tekanan rendah di bawah

awan cumulus yang terus naik maka udara yang lebih rapat dari samping tertarik sehingga timbul angin kencang. Bila kondisi itu disertai petir maka fenomena alam itu disebut badai petir (*thunderstorm*).

Hujan badai yang besar dapat merobohkan bangunan-bangunan yang kurang kokoh dan juga pohon-pohon, sehingga pada saat hujan badai terjadi sangat disarankan untuk tidak berada di dekat pohon yang tinggi atau bangunan yang kurang stabil.

(sumber: <http://green.kompasiana.com/iklim/2012/01/15/tanda-awal-hujan-badai-dan-cara-menghindari-bahayanya-427575.html>)



Gambar 2.4 Hujan Badai

(Sumber gambar: <http://www.tempo.co/read/news/2011/11/16/178366942/Hujan-Badai-Atap-Tribun-Stadion-Lodaya-Roboh>)

2.3.1.2.3 Proses Terjadinya Angin Topan dan Dampaknya Bagi Manusia

Angin topan, atau disebut juga angin puting beliung atau tornado adalah pusaran angin kencang dengan kecepatan 120 km/jam atau lebih yang sering terjadi di wilayah tropis diantara garis balik utara dan selatan, kecuali di daerah-daerah yang sangat berdekatan dengan khatulistiwa. Angin Topan salah satu angin sekaligus badai yang paling kejam di Bumi, dengan potensi untuk menyebabkan kerusakan yang sangat serius.

Angin topan tropis dapat terjadi secara mendadak, tetapi sebagian besar badai tersebut terbentuk melalui suatu proses selama beberapa jam atau hari yang dapat dipantau melalui satelit cuaca. Angin topan biasanya terjadi pada musim pancaroba di saat siang hari ketika suhu udara panas, pengap, dan awan hitam berkumpul akibat radiasi matahari. Pada saat seperti itu tumbuh awan secara vertikal, selanjutnya di dalam awan tersebut terjadi pergolakan arus udara naik dan turun dengan kecepatan

yang cukup tinggi. Pergerakan udara keatas sangat cepat. Angin dari sisi samping menyebabkan arah yang berbeda dan membentuk sebuah pusaran. Arus udara yang turun dengan kecepatan yang tinggi juga menghembus ke permukaan bumi secara tiba-tiba dan berjalan secara acak.

Dampak angin topan hampir serupa dengan hujan badai, seperti menumbangkan pohon-pohon, tiang listrik, dan bangunan. Akan tetapi, sifat merusak yang dimiliki oleh angin topan jauh lebih besar.

(sumber: <http://wartapedia.com/edukasi/ensiklopedia/2672-angin-topan.html>)



Gambar 2.5 angin topan

(Sumber gambar: <http://www.anneahira.com/angin-topan.htm>)

2.3.1.3 Mitologi Yunani Tentang Alam

Apabila dikaji secara ilmiah, proses terjadinya peristiwa-peristiwa alam dapat dijelaskan secara runtut dan teoritis. Namun, hal ini berbeda jauh apabila dikaji dalam kacamata aliran kepercayaan masyarakat setempat. Setiap masyarakat mempunyai kepercayaannya masing-masing mengenai bagaimana sebuah peristiwa alam terjadi. Dalam tugas akhir ini penulis akan membahas mengenai peristiwa-peristiwa alam yang terjadi dari sisi kepercayaan Yunani.

Masyarakat Yunani memiliki kepercayaan bahwa setiap hal yang ada di Bumi ini dikendalikan oleh para dewa. Masing-masing dewa menguasai satu hal yang spesifik, misalnya Zeus yang mengendalikan petir. Bila ada peristiwa alam hebat seperti badai atau gunung meletus, mereka percaya bahwa dewa yang bersangkutan pasti sedang marah, oleh karena itu mereka menyembahnya dengan tujuan agar bencana alam itu dapat berakhir.

Dalam hal cuaca, kepercayaan Yunani memiliki beberapa dewa yang bertugas mengatur hal ini. Pada dasarnya, Zeus dikatakan sebagai penguasa segala hal yang berada di langit, dan suasana hatinya dapat mempengaruhi cuaca. Akan tetapi, semua dewa Yunani dapat mempengaruhi cuaca sampai ke tingkat-tingkat tertentu. Poseidon memiliki kekuasaan khusus terhadap laut dan dia mengontrol semua aspek yang ada di dalamnya. Badai yang terjadi di laut adalah perbuatannya.

Dewa dari cuaca dan langit dinamakan "Theoi Ouranioi" atau "Theoi Meteoroi". Mereka berada langsung di bawah komando Zeus dan Hera, raja dan ratu langit. Beberapa dewa yang termasuk didalamnya adalah:

- Anemoi, dewi angin
- Boreas, dewa angin utara dan musim dingin
- Eurus, dewa angin timur
- Notus, dewa angin selatan
- Zefirus, dewa angin barat
- Aerae, dewa angin sepoi-sepoi
- Harpyiae, dewi angin topan
- Helios, dewa matahari
- Horae, dewi musim
- Nyx, dewi malam
- Selene, dewi bulan

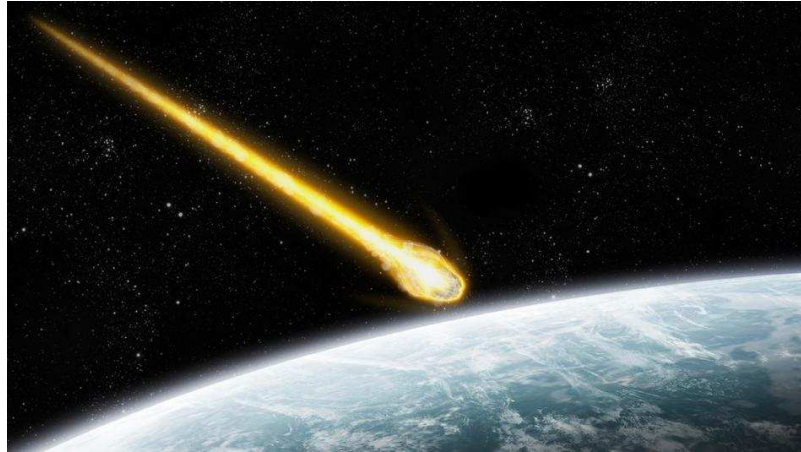
Anemoi adalah sebutan untuk para dewa angin yang namanya masing-masing diambil dari keempat arah mata angin, sesuai dengan asal dari dewa-dewa tersebut. Mereka kadang digambarkan seperti sekelompok angin yang berputar, kadang digambarkan seperti manusia bersayap, dan pernah juga digambarkan seperti kuda yang berada dalam daerah dewa petir.

(sumber: <http://www.theoi.com/greek-mythology/sky-gods.html>)

2.3.1.4 Meteor dan Dampaknya Bagi Bumi

Meteor merupakan sisa asteroid atau bintang yang telah hancur atau sisa-sisa dari pembentukan tata surya antarplanet. Saat Bumi yang berada dalam tata surya Matahari berpapasan dengan obyek antariksa itu, meteor akan tertarik oleh gravitasi Bumi hingga masuk ke atmosfer. Kecepatan meteor yang jatuh ke Bumi berkisar antara 10-70 km per detik dengan sudut masuk paling mungkin adalah 45 derajat, dan paling lama berpijar di langit Bumi sekitar tiga detik. Hingga kini, belum ada

sistem pemantau yang mampu mendeteksi meteor yang berukuran kurang dari 10 meter, apalagi meteor yang gerakannya sangat acak. Berbeda dengan jatuhnya sampah antariksa, hujan meteor bisa diprediksi setiap bulannya. Hujan meteor berupa butiran seukuran pasir berasal dari gugusan debu sisa komet.



Gambar 2.6 Meteor

(Sumber gambar: <http://mashable.com/2013/03/23/nasa-meteor/>)

Tercelupnya meteor ke dalam atmosfer akan memperlambat gerakannya. Benda yang kecil akan sepenuhnya hancur karena gesekan dengan atmosfer sehingga tidak dapat menginjak tanah. Benda yang cukup besar akan mampu menerobos hingga menghantam permukaan Bumi dan menghasilkan kawah besar disertai beberapa proses yang mempengaruhi lingkungan lokal, regional bahkan global.

Pengaruh lingkungan yang dihasilkan tumbukan terkait erat dengan Energi dari meteor tersebut. Energi yang dimiliki meteor adalah energi kinetik, dan karenanya tergantung pada kecepatan dan massa dari meteor tersebut. Semakin cepat dan semakin besar meteor tersebut akibatnya energinya semakin tinggi dan dampaknya semakin parah. Untungnya semakin besar energi yang dimiliki meteor, semakin langka ia menabrak Bumi.

Meteor yang berhasil sampai ke permukaan Bumi dapat mengakibatkan beberapa hal, yaitu membentuk kawah, menghasilkan bola api, letupan udara, lontaran permukaan tanah, atau terjadi tsunami bila terjatuh di lautan. Efek dari jatuhnya meteor yang besar sangat dahsyat. Meteor besar berdiameter lebih dari tujuh kilometer diyakini sebagai penyebab utama kematian hewan purba Dinosaurus ratusan juta tahun lalu.

(sumber: <http://teropong.co.id/dampak-meteor-menghantam-bumi/>)

2.3.1.5 Perpustakaan

Dalam tugas akhir ini, penulis mengambil latar tempat utama pada sebuah singgasana sang dewa pengatur tata surya, yang berbentuk sebuah ruang kerja yang berbentuk melingkar dengan banyak koleksi buku dan literatur. Penulis lalu mencoba mencari referensi ruang berbentuk melingkar yang memiliki banyak buku, dan perpustakaan adalah tempat yang dapat dijadikan sebagai bahan pembanding.

Perpustakaan adalah tempat penyimpanan buku-buku dan literatur, serta benda-benda penting lainnya yang berguna sebagai sumber data dan referensi pengetahuan. Perpustakaan sangat identik dengan ilmu, dan di dalamnya seringkali terdapat kursi, meja, dan alat-alat kebutuhan kerja yang berhubungan dengan data. Berikut adalah beberapa referensi perpustakaan dengan bentuk melingkar yang didapat oleh penulis:



Gambar 2.7 referensi visual perpustakaan dengan bentuk melingkar

(Sumber gambar: <http://www.nuvol.com/opinio/els-mooc-i-el-futur-de-la-universitat/>,
<http://www.iapss.org/index.php/iapss-news-and-opportunities/iapss-news-and-opportunities/e-libraries>, <http://radenbrea.com/libraries-of-wonder-delight/>)

2.3.1.6 Tempat Tandus

Pada tempat yang tandus, ketersediaan air sangat sedikit. Oleh karena itu, makhluk hidup yang berada disana harus dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan ekstrim seperti itu. Latar tempat seperti ini sangat cocok dengan cerita yang dibawakan penulis, yang didalamnya terdapat pemuda yang berdoa kepada dewa untuk meminta air. Penulis mengambil referensi tempat tandus ini dari gurun pasir dan sabana. Gurun pasir adalah daerah dengan curah hujan sangat rendah dan bersifat sangat kering serta terik, sementara sabana adalah daerah padang rumput yang diselingi oleh pohon-pohon yang tumbuhnya menyebar, biasanya pohon palem dan akasia. Dalam penggambaran cerita, penulis memakai tempat yang tadinya adalah kawasan hijau, namun berubah menjadi daratan kering dimana semua tumbuhan dan pohon sudah meranggas.

Berikut adalah beberapa referensi visual tentang gurun yang diperoleh penulis:



Gambar 2.8 referensi visual tempat tandus

(Sumber gambar: <http://goafrica.about.com/od/africaphotos/ig/Photos-of-Africa/Western-Sahara-Desert--Morocco.--2k.htm>, http://www.bugbog.com/gallery/namibia_pictures/namib_desert.html, <http://www.walllibs.com/desktopwallpaper/1920x1080/lone-palm-sahara-desert-13837.html>)

2.3.2 Data Karakter

Dalam film pendek animasi ini terdapat 4 karakter, yaitu Helios sang dewa pengatur tata surya, anak Helios yaitu Timmy yang nantinya akan menjadi penerus Helios, Nike yang merupakan teman dari Helios, dan seorang pemuda kepala suku yang berdoa meminta hujan kepada dewa. Untuk menggambarkan karakter dan penokohan mereka, penulis menggunakan beberapa referensi yang relevan sebagai berikut:

2.3.2.1 Dewa

Dewa (maskulin) dan Dewi (feminin) adalah keberadaan supranatural yang menguasai unsur-unsur alam atau aspek-aspek tertentu dalam kehidupan manusia. Mereka disembah, dianggap suci dan keramat, dan dihormati oleh manusia.

Dewa memiliki bermacam-macam wujud, biasanya berwujud manusia atau binatang. Mereka hidup abadi dan memiliki kepribadian masing-masing. Mereka memiliki emosi dan kecerdasan seperti layaknya manusia. Beberapa fenomena alam seperti petir, hujan, banjir, badai, dan sebagainya, termasuk keajaiban adalah ciri khas mereka sebagai pengatur alam. Mereka dapat pula memberi hukuman kepada makhluk yang lebih rendah darinya. Beberapa dewa tidak memiliki kemahakuasaan penuh, sehingga mereka disembah dengan sederhana.

Kata Dewa muncul dari agama Hindu, yakni dari kata Deva atau Daiwa (bahasa Sansekerta), yang berasal dari kata div, yang berarti sinar. Kata dewa dalam bahasa Inggris sama dengan Deity, berasal dari bahasa Latin deus. Bahasa Latin dies dan divum, mirip dengan bahasa Sanskerta div dan diu, yang berarti langit, sinar.

Istilah dewa diidentikkan sebagai makhluk suci yang berkuasa terhadap alam semesta. Meskipun pada aliran politeisme menyebut adanya banyak Tuhan, namun dalam bahasa Indonesia, istilah yang dipakai adalah "Dewa" (contoh: Dewa Zeus, bukan Tuhan Zeus). Biasanya istilah dewa dipakai sebagai kata sandang untuk menyebut penguasa alam semesta yang jamak, bisa dibayangkan dan dilukiskan secara nyata, sedangkan istilah Tuhan dipakai untuk penguasa alam semesta yang maha tunggal dan abstrak, tidak bisa dilukiskan, tidak bisa dibayangkan.

(sumber: <http://www.referensimakalah.com/2012/12/pengertian-dewa-dan-dewata.html>)

2.3.2.1.1 Analisa Perbandingan Visual Dewa-Dewa Dari Kebudayaan Asia dan Eropa

Dewa memiliki penggambaran yang berbeda tergantung dari tempat dimana cerita mereka berkembang. Terdapat perbedaan yang sangat jelas dalam visual dewa dari Asia dan Eropa. Perbedaan yang paling utama terlihat dari proporsi tubuh dan busana dari dewa-dewa tersebut. Dewa yang berasal dari Eropa memiliki penggambaran manusia yang tinggal disana, demikian juga dengan dewa yang berasal dari Asia:



Gambar 2.9 referensi visual dewa dari kebudayaan Asia

(Sumber gambar: <http://shownd.com/DavidLieberman/1238/Cartoons--Caricatures--Concept-Art--Sketches-and-Other-Stuff>, <http://yurkary.deviantart.com/art/GOD-Series-Character-design-02-120961686>, <http://www.guangong.hk/Kinson/wenhua/std.asp?id=1443>)



Gambar 2.10 referensi visual dewa dari kebudayaan Eropa

*(Sumber gambar: <http://genzoman.deviantart.com/art/Ares-135998313>,
<http://genzoman.deviantart.com/art/Athena-84910577>, <http://genzoman.deviantart.com/art/Father-Zeus-105217778>)*

Dari contoh-contoh referensi diatas, dapat dilihat bahwa dewa dari kebudayaan Asia digambarkan menyerupai masyarakat yang hidup di benua tersebut pada jaman dahulu. Hal ini dapat dilihat dari penggambaran wajah, busana, dan proporsi tubuh. Demikian juga dengan dewa-dewa dari kebudayaan Eropa.

Dalam tugas akhir ini, referensi visual dewa yang diambil penulis adalah dewa yang berasal dari kebudayaan Eropa. Hal ini dikarenakan visual dari dewa-dewa Eropa lebih cocok dan sesuai digunakan dalam cerita yang telah dipikirkan oleh penulis. Selain itu, penamaan benda-benda angkasa juga kebanyakan memakai nama dewa-dewa dari kebudayaan Eropa, seperti penamaan planet-planet dalam sistem tata surya (contohnya planet Merkurius dan Venus) dan juga penamaan beberapa galaksi besar (contohnya galaksi Andromeda).

2.3.2.1.2 Timmy

Timmy merupakan tokoh utama dalam cerita ini. Ia adalah dewa kecil yang nantinya akan menjadi penerus sang ayah, Helios si pengatur tata surya. Nama Timmy dipilih karena nama ini dapat merepresentasikan figur anak kecil dengan baik. Timmy sebenarnya merupakan nama singkatan dari Timotius, yang berarti "memuliakan Tuhan".

Timmy lahir pada 19 Februari 1473. Penulis sengaja memilih hari yang bertepatan dengan tahun kelahiran Nicolaus Kopernikus, seorang ilmuwan yang mengemukakan teori bahwa Matahari adalah pusat tata surya. Walaupun umurnya sudah ratusan tahun, akan tetapi di dunia dewa dia masih tergolong anak kecil, yang kira-kira hampir sama dengan kelompok anak yang masih duduk di bangku sekolah

dasar. Timmy memiliki golongan darah B yang membuatnya sangat aktif dan cerita, lalu memiliki tinggi 120cm dan berat 40kg. Warna matanya adalah biru, dengan warna rambut hitam.

Secara umum, tingkah lakunya sangat mirip dengan anak TK, proaktif, murah hati, suka menolong sesama, akan tetapi nakal dan sangat sulit untuk dapat serius. Dia sangat mahir dalam bidang astronomi dan menggambar, namun lemah dalam memasak. Hobinya di kala senggang adalah bermain catur dan *baseball*.

Berikut adalah referensi yang digunakan oleh penulis dalam membangun karakter dan visualisasi Timmy:



Gambar 2.11 referensi karakter Timmy

(Sumber gambar: <http://ewenksantay.blogspot.com/2010/11/balapan-sinchan-yang-penting-menang.html>, <http://pixarplanet.com/blog/index.php?c=la-luna>, <http://bartsimpsonpictures.squarelogic.net/>)

2.3.2.1.3 Helios

Helios adalah dewa pengatur tata surya, ayah dari Timmy. Nama Helios diambil dari sebutan dalam mitologi Yunani kepada dewa Matahari. Tanggal kelahirannya tidak diketahui, namun usianya saat ini sudah menginjak 14.875 tahun. Ia memiliki golongan darah AB, dengan tinggi 2,5m dan berat 220kg. Warna matanya hitam dan rambutnya putih. Helios memiliki proporsi yang tegap dan gagah, dengan bagian tubuh atas jauh lebih besar dibandingkan bagian tubuh bawah, mirip seperti proporsi superhero dari Amerika.

Kepribadian Helios secara umum adalah tenang dalam menghadapi sesuatu, namun selera humor berlebihan yang dimilikinya membuatnya suka menceritakan hal-hal lucu dan berlaku aneh. Dia adalah pribadi yang baik, suka menolong seperti

Timmy, namun sulit untuk berkonsentrasi. Ia juga pelit dan memiliki rasa percaya diri yang berlebihan.

Berikut adalah referensi yang digunakan oleh penulis dalam membangun karakter dan visualisasi Helios:



Gambar 2.12 referensi karakter Helios

(Sumber gambar: <http://ioshik.deviantart.com/art/one-piece-611-King-Neptune-194208025>,
<http://www.fanpop.com/clubs/megamind/images/16949071/title/metro-man-screencap>,
<http://disneyfemales.wordpress.com/jasmine/movie-plot/>,
http://spongebob.wikia.com/wiki/File:King_Neptune_%26_Spongebob2.jpg)

2.3.2.1.4 Nike

Nike adalah karakter figuran yang muncul dalam cerita untuk memberikan informasi peraturan baru dari dewan pengurus semesta kepada Helios. Nama Nike diambil dari dewi kemenangan dalam mitologi Yunani dengan nama yang sama. Sama seperti Helios, data tentang kelahirannya tidak diketahui, namun sudah berusia 14.500 tahun. Ia memiliki tinggi 170cm dengan berat 55kg, warna mata biru, dan warna rambut hitam.

Dalam cerita ini, Nike adalah Asisten Manajer Dewan Semesta, sehingga memiliki sifat yang serius dan rinci dalam kesehariannya. Akan tetapi, dia sangat senang bergosip dan menghabiskan banyak waktu luangnya untuk menonton tayangan-tayangan itu. Ia sangat mahir dalam astronomi dan akuntansi serta *public speaking*, namun kurang mampu dalam bidang fisika dan seni.

Berikut adalah referensi yang digunakan oleh penulis dalam membangun karakter dan visualisasi Nike:



Gambar 2.13 referensi karakter Nike

(Sumber gambar: <http://weheartit.com/entry/23630879>, <http://alayna.deviantart.com/art/Greek-goddess-Athena-119681522>, <http://genzoman.deviantart.com/art/Nike-goddess-of-victory-120719773>)

2.3.2.2 Pemuda Kepala Suku

Pemuda ini berdoa meminta hujan bagi sukunya kepada dewa. Sukunya adalah salah satu suku kecil di daratan Afrika yang bertahan hidup di gurun pasir. Mereka sangat kekurangan air, sehingga sang pemuda terus memohon kepada dewa meminta hujan. Pemuda ini lahir pada 14 Maret 1985, memiliki golongan darah O, dengan warna mata hitam, warna rambut hitam, dan warna kulit coklat tua.

Kepribadian dari pemuda ini adalah, dia sangat cerewet. Ia juga sangat beriman dan percaya terhadap kekuatan sebuah doa. Ia sering menjalani meditasi selama sehari penuh demi mendekatkan diri kepada para dewa. Ia sangat optimis dan berani, namun kadang bertindak bodoh.

Berikut adalah referensi yang digunakan oleh penulis dalam membangun karakter dan visualisasi pemuda kepala suku ini:



Gambar 2.14 referensi karakter kepala suku

(Sumber gambar: [http://forums.heroesofnewerth.com/showthread.php?412486-Nomad-\(x2\)](http://forums.heroesofnewerth.com/showthread.php?412486-Nomad-(x2)), <http://www.ebay.com/itm/14-African-Tribesman-Zulu-Chieftain-Combat-and-Training-Warrior-King-Statue-/290798203775>)

2.4 Analisa Data Survei

Hasil dari survei yang dilakukan oleh penulis adalah, sebagian besar anak-anak SMP saat ini gemar menonton film animasi. Mereka rata-rata lebih sering menonton film animasi melalui televisi daripada menonton film animasi di bioskop, dan dalam sehari mereka menghabiskan sekitar satu hingga dua jam untuk menonton film animasi. Untuk pilihan genre, yang paling diminati adalah komedi, lalu bagi sebagian besar anak laki-laki memilih *action*, sedangkan bagi anak perempuan genre drama menjadi pilihan favorit kedua. Bagi anak-anak sekolah menengah pertama ini, tokoh atau karakter yang ada dalam film animasi menjadi faktor yang paling disukai pada saat menonton, lalu cerita menempati urutan kedua.

Dari segi hal yang berhubungan dengan cerita pada tugas akhir penulis, sebagian besar anak-anak menjawab menyukai tata surya dan hal-hal yang berada di dalamnya. Mereka juga ternyata pernah mengalami kejadian dimana anak kecil ditinggal bersama dengan benda yang penting atau berbahaya oleh orang dewasa. Lalu, kebanyakan dari mereka mengetahui tentang cerita yang berhubungan dengan dewa-dewa, dan tertarik bila ada film animasi yang menceritakan tentang dewa yang mengatur tata surya.

Sedangkan, hasil dari survei yang dilakukan secara *online* adalah, mereka yang mengisi menyatakan menyukai film animasi, dan paling suka dengan film dari genre komedi dan fantasi. Dalam menonton sebuah film, mereka lebih tertarik dengan cerita dan konsep visual yang menarik dibandingkan dengan karakter dan pesan moral yang ditampilkan.

Dari sisi hal yang berhubungan dengan cerita, sebagian besar dari mereka juga pernah mengalami atau melihat kondisi anak kecil yang ditinggalkan bersama dengan benda-benda penting atau berbahaya oleh orang dewasa. Mereka juga tertarik dengan tata surya, mengetahui cerita-cerita tentang dewa-dewa namun belum pernah mendengar dewa yang mengatur tata surya. Lalu, mereka juga menyatakan tertarik bila ada sebuah film yang menceritakan tentang dewa dan tata surya.

Hasil survei ini membuat penulis makin yakin bahwa cerita ini layak diangkat sebagai tema tugas akhir.

2.5 Data Produk

2.5.1 Film Pendek

Menurut EICAR, sekolah perfilman dan pertelevisian internasional di Paris, Perancis, film pendek adalah film dengan durasi lebih dari satu menit dan kurang dari 15 menit. Selain perbedaan durasi yang lebih pendek, tidak ada pembandingan khusus antara film pendek dengan film biasa. Karena keterbatasan waktu, biasanya film pendek hanya menceritakan tentang hal-hal yang *simple* dan sederhana dengan satu atau dua ide pokok supaya lebih mudah dimengerti. Ide cerita dapat berupa hal-hal sederhana seperti peristiwa sehari-hari, biografi, olahraga, dan musik.

2.5.2 Film Animasi 3D

Film animasi 3D merupakan film animasi yang diciptakan dengan menggunakan metode CGI (*Computer-Generated Imagery*). Film animasi jenis ini mampu menghasilkan visual yang mendekati realita dengan menciptakan volume bentuk yang konsisten dan pengaturan pencahayaan yang baik.

2.6 Analisa Target Audience

Berikut adalah analisa target audience yang dilakukan oleh penulis:

2.6.1 Target Primer

Target utama dari film pendek animasi ini adalah warga negara Indonesia yang berusia antara 12-15 tahun, laki-laki dan perempuan, berpendidikan minimal SMP, menyukai seni dan desain, dengan status sosial ekonomi menengah keatas.

2.6.2 Target Sekunder

Target sekunder dari film pendek animasi ini adalah masyarakat dengan rentang umur diatas target primer, dengan jenjang antara 16 hingga 30 tahun.

2.6.3 Analisa Target Primer

Pada usia 12 hingga 15 tahun adalah saat seorang anak menjalani masa sekolah menengah pertamanya. Anak mulai belajar bagaimana caranya memahami apa yang sudah mereka pelajari, bukan sekedar mengetahui saja seperti yang dilakukan pada saat duduk di sekolah dasar. Fungsi otak berpikir mulai diseimbangkan dengan otak emosional, artinya mereka tidak hanya belajar secara kognitif, namun mulai mengenal sifat-sifat dunia yang mereka tinggali.

Rentang usia ini juga merupakan usia peralihan dari jiwa kanak-kanak menuju jiwa remaja. Mereka juga menjadi senang mencoba-coba hal baru. Pada masa-masa ini anak menjadi sangat emosional, semua hal diinginkan, semua hal dibenci, semua hal disukai, semua hal pun tidak dipedulikan. Singkatnya, mereka mulai memahami dan mengerti hal-hal yang terjadi disekitarnya. Pada masa peralihan ini juga terdapat beberapa masalah umum, yaitu rasa tidak nyaman dimana seringkali orangtua atau lingkungan memperlakukan mereka dengan sikap kurang tepat. Kadang mereka diperlakukan seperti anak kecil, namun juga kadang dituntut untuk bersikap dewasa. Hal ini kadang dapat menimbulkan stress tersendiri bagi anak-anak tersebut.

Berada di masa peralihan, dengan tekanan pelajaran yang semakin berat dan kondisi sosial yang semakin marak dengan isu-isu seputar kesehatan, pencemaran lingkungan, dan lain sebagainya tentu menimbulkan beban pikiran yang berat bagi anak. Bila diamati, anak-anak saat ini menjadi lebih cepat dewasa. Hal ini dikarenakan semakin sedikit konten yang sesuai bagi jenjang umur mereka. Saat ini, anak-anak lebih sering menonton tayangan gosip selebriti dan sinetron, yang seharusnya menjadi konsumsi bagi orang yang lebih dewasa. Fakta bahwa anak-anak ini layak mendapat tayangan yang sesuai dengan umur mereka membuat penulis memilih anak dengan rentang umur 12 hingga 15 tahun sebagai target primer dari film pendek animasi ini, dimana pada jenjang ini jugalah mereka dihadapkan dengan banyak persoalan hidup baru seperti yang telah disebutkan diatas. Penulis tidak memilih anak-anak dengan rentang usia sekolah dasar (siswa kelas empat hingga enam SD) sebagai target primer karena unsur-unsur cerita dan alur yang cukup kompleks.

2.6.4 Analisa Target Sekunder

Target sekunder adalah masyarakat dengan jenjang umur berada di atas target primer, yaitu berusia 16 hingga 30 tahun. Pada masa-masa ini, para remaja dihadapkan dengan maraknya hal-hal negatif yang ada, seperti narkoba, tawuran antarpelajar atau antargolongan, dan juga masalah kesehatan yang terus bermunculan. Tingkat stress yang dihadapipun semakin bertambah dan berat dari hari ke hari. Untuk itu mereka perlu sarana penghilang stress yang mudah didapat dan mampu memperbaiki *mood* mereka. Penulis melihat hal ini sebagai sebuah kesempatan untuk menyediakan sebuah film pendek animasi yang bermutu dan dapat

menghibur serta memperbaiki *mood* masyarakat dengan golongan tersebut. Dengan durasi film yang tidak terlalu panjang dan berkualitas prima, diharapkan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.

2.7 Pembandingan

2.7.1 Sebagai Film Animasi

2.7.1.1 Animasi Lokal

Dari segi film animasi, kompetitor untuk produk ini cukup banyak. Pada saat ini, banyak studio-studio lokal yang berdiri di Indonesia. Kendala terbesar studio lokal adalah, kurangnya sumber daya dan waktu yang cukup, sehingga studio animasi lokal masih sulit bersaing dengan studio internasional. Akan tetapi, ada beberapa hasil karya film animasi berkualitas baik di Indonesia, diantaranya adalah :

1. *Hebring*

Hebring adalah kisah mengenai petualangan seorang superhero dalam membantu masyarakat. Film ini dibalut dengan unsur komedi yang kental. *Hebring* adalah pemenang ajang kompetisi INAICTA 2007, dan pada tahun 2009 kembali menjadi pemenang dengan *Hebring 2*.

2. *Semut Wars*

Semut Wars merupakan sebuah animasi film pendek yang menceritakan tentang pertempuran dua koloni semut dengan tema perang dunia kedua. Animasi ini dibuat oleh *Spinner Somnium Studio*.



Gambar 2.15 *Hebring*



Gambar 2.16 *Semut Wars*

(Sumber gambar: <http://kafegaul.com/showthread.php/194180-Vid-Hebring-2-Jagoan-super-lokal>,
<http://animation.binus.ac.id/2012/03/30/semut-wars-animasi-perang-segala-usia/>)

2.7.1.2 Animasi Internasional

Film pendek animasi internasional memiliki kualitas yang sangat baik. Kebanyakan film animasi pendek yang dibuat memiliki unsur cerita yang sederhana, dan dikemas dalam visual yang sangat menarik dengan *style* yang berbeda-beda.

Beberapa film animasi pendek yang dapat menjadi pembanding adalah *Boboiboy* (*Animonsta*) dan *No Light* (*Quriem Animation Studio*). Sedangkan, film animasi internasional dengan cerita yang mirip seperti cerita ini yang dapat dijadikan sebagai bahan pembanding adalah *Devils, Angels, & Dating* (*Michael Cawood*).



Gambar 2.17 Boboiboy



Gambar 2.18 No Light



Gambar 2.19 Devils, Angels, & Dating

(Sumber gambar: <http://www.animonsta.com/pages/projects>,
http://www.uniem.org/index.php?action=show_page&ID=1221&lang=en,
<http://devilsangelsanddating.ning.com/>)

2.7.2 Sebagai Media Hiburan

Bila dibandingkan sebagai media hiburan, saat ini ada banyak sekali alternatif media hiburan yang ada selain film. Salah satu contohnya adalah game. Saat ini game yang ada memiliki banyak sekali format dan jenis. Game masa kini dapat dimainkan via konsol, internet, bahkan melalui telepon genggam.

2.8 Analisis SWOT

Strength, cerita dalam film pendek ini adalah hasil pemikiran pribadi penulis, dan belum ada produk film animasi yang mengangkat unsur tata surya dan dewa seperti cerita ini di pasar Indonesia. Hal ini menjadi kekuatan utama produk ini.

Weakness, dikarenakan ini adalah cerita baru, maka reaksi masyarakat terhadap film ini belum dapat ditebak. Selain itu, penggambaran visual yang berkaitan dengan cuaca Bumi cukup sulit untuk dilakukan.

Opportunity, saat ini film animasi sudah mendapat sambutan hangat dari masyarakat luas. Masyarakat mulai mengenal dan menyukai media ini dikarenakan dapat membawa imajinasi yang luas dan penggambarannya yang enak dilihat. Selain itu, film komedi juga makin diminati sebagai sarana penghilang stress yang sangat efektif.

Threat, banyaknya film animasi pendek berkualitas prima dari studio-studio berkelas dunia menjadi ancaman bagi film animasi pendek dalam negeri. Lalu, semakin maraknya hiburan dengan media baru terus bermunculan sehingga eksistensi film sebagai sarana hiburan makin tergerus.