

## **BAB 2**

### **DATA DAN ANALISA**

#### **2.1 Sumber Data**

Dalam perancangan komunikasi visual film pendek animasi ini, penulis melakukan riset untuk memperoleh data yang mendukung dan referensi visual yang sesuai. Beberapa metode yang telah dilakukan diantaranya adalah: literatur buku, literatur internet, dan referensi video.

#### **2.2 Analisis Umum**

Dongeng-dongeng seperti Malin Kundang, Keong Mas, Bawang Merah Bawang Putih dan sebagainya sudah seringkali dijumpai di buku-buku cerita rakyat untuk anak-anak. Semuanya adalah cerita yang baik dan mengajarkan pesan moral kepada anak-anak, namun cerita-cerita tersebut sudah seringkali kita jumpai di berbagai tempat dan media sehingga terkadang menjadi membosankan. Lain halnya dengan kisah The King's Mask yang masih jarang didengar masyarakat. Walaupun begitu, kisah ini mengandung pesan moral yang tidak kalah pentingnya dengan dongeng-dongeng di atas. Selain itu, ceritanya yang bersifat fiksi akan lebih menarik perhatian anak-anak yang menontonnya. Kisah The King's Mask yang bercerita tentang seorang raja yang pemaarah dan selalu cemberut ini berlatar belakang kerajaan di suatu negeri.

#### **2.3 Animasi**

Animasi atau *Animate* memiliki arti yaitu “*menghidupkan*”, menghidupkan atau menggerakkan benda mati, dengan menggunakan rekayasa visual berupa kumpulan gambar-gambar atau frame yang saling kontinuiti sehingga memberikan efek ilusi visual bergerak.

##### **2.3.1 Animasi 3D**

Animasi komputer modern biasanya menggunakan komputer grafis 3D, meskipun komputer 2D grafis masih digunakan. Animasi komputer adalah pada dasarnya penerus digital teknik *stop-motion* yang digunakan dalam animasi tradisional dengan model 3D dan *frame-by frame*.

Beberapa animasi awal dengan menggunakan komputer digital dilakukan pada telepon Bell Laboratories pada paruh pertama tahun 1960-an oleh Edward E. Zajac, Frank W. Sinden, Kenneth C. Knowlton, dan Michael A. Noll. Awal animasi digital juga dilakukan di Lawrence Livermore laboratorium. Langkah awal yang lain dalam sejarah animasi komputer adalah film tahun 1973 *Westworld*, sebuah film fiksi tentang sebuah masyarakat di mana robot hidup dan bekerja di antara manusia.

Perkembangan dalam teknologi CGI dilaporkan setiap tahun di SIGGRAPH, sebuah konferensi tahunan pada komputer grafis dan teknik interaktif, konferensi itu dihadiri setiap tahun oleh puluhan ribuan profesional dalam bidang komputer. Pengembang game komputer dan video 3D berusaha mencapai kualitas visual yang sama di komputer pribadi secara real-time seperti untuk CGI film dan animasi. Dengan kemajuan pesat kualitas render *real-time*, seniman mulai menggunakan mesin permainan untuk membuat film yang tidak interaktif. Bentuk seni ini disebut *machinima*. Fitur panjang komputer animasi film pertamanya adalah film 1995 *Toy Story* oleh Pixar (<http://animationd.weebly.com/animasi-komputer.html>)

## **2.4 Film Pendek**

Film pendek ialah salah satu bentuk film paling simple dan paling kompleks. Di awal perkembangannya film pendek sempat dipopulerkan oleh comedian Charlie Chaplin. Secara teknis film pendek merupakan film yang memiliki durasi dibawah 50 menit. Mengenai cara bertuturnya, film pendek memberikan kebebasan bagi para pembuat dan pemirsanya, sehingga bentuknya menjadi sangat bervariasi. Film pendek dapat saja hanya berdurasi 60 detik, yang penting ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif. Yang menjadi menarik justru ketika variasi-variasi tersebut menciptakan cara pandang-cara pandang baru tentang bentuk film secara umum, dan kemudian berhasil memberikan banyak sekali kontribusi bagi perkembangan sinema.

Pada hakikatnya film pendek bukan merupakan reduksi dari film dengan cerita panjang, atau sebagai wahana pelatihan bagi pemula yang baru masuk kedunia perfilman. Film pendek memiliki ciri/karakteristik sendiri yang membuatnya berbeda dengan film cerita panjang, bukan karena sempit dalam pemaknaan atau

pembuatannya lebih mudah serta anggaran yang minim. Tapi karena film pendek memberikan ruang gerak ekspresi yang lebih leluasa untuk para pemainnya. (<http://daniindarto.wordpress.com/2010/12/02/film-indie-dan-film-pendek-2/>)

## **2.5 Bentuk Pemerintahan Monarki / Kerajaan**

Monarki, berasal dari bahasa Yunani monos yang berarti satu, dan archein yang berarti pemerintah. Monarki merupakan sejenis pemerintahan di mana Raja menjadi Kepala Negara. Monarki atau sistem pemerintahan kerajaan adalah sistem tertua di dunia. Garner menyatakan; setiap pemerintahan yang didalamnya menerapkan kekuasaan yang akhir atau tertinggi pada personel atau seseorang, tanpa melihat pada sumber sifat – sifat dasar pemilihan dan batas waktu jabatannya maka itulah monarki. Pendapat lain menegaskan, monarki merupakan kehendak atau keputusan seseorang yang akhirnya berlaku dalam segala perkara di dalam pemerintahan.

Jellinek menegaskan; monarki adalah pemerintahan kehendak satu fisik dan menekankan bahwa karakteristik sifat – sifat dasar monarki adalah kompetensi, untuk memperlihatkan kekuasaan tertinggi Negara. Pada awal kurun ke-19, terdapat lebih 900 buah tahta kerajaan di dunia, tetapi menurun menjadi 240 buah dalam abad ke-20. Sedangkan pada dekade kelapan abad ke-20, hanya 40 takhta saja yang masih ada. Dari jumlah tersebut, hanya empat negara mempunyai raja atau monarki yang mutlak dan selebihnya terbatas pada system pemerintahan konstitusi.

Perbedaan diantara raja dengan presiden sebagai kepala negara adalah raja menjadi kepala negara sepanjang hayatnya, sedangkan presiden biasanya memegang jabatan ini untuk jangka waktu tertentu. Namun dalam negara-negara federasi seperti Malaysia, raja atau agong hanya berkuasa selama 5 tahun dan akan digantikan dengan raja dari negeri lain dalam persekutuan.

Dalam zaman sekarang, konsep monarki mutlak hampir tidak ada lagi dan kebanyakannya adalah monarki konstitusional, yaitu raja yang terbatas kekuasaannya oleh konstitusi. Monarki juga merujuk kepada orang atau institusi yang berkaitan dengan Raja atau kerajaan di mana raja berfungsi sebagai kepala eksekutif.

Monarki demokratis atau dalam bahasa Inggris Elective Monarchy, berbeda dengan konsep raja yang sebenarnya. Pada kebiasaannya raja itu akan mewarisi tahtanya (*hereditary monarchies*). Tetapi dalam sistem monarki demokratis, takhta raja akan bergilir-gilir di kalangan beberapa sultan. Malaysia misalnya, mengamalkan kedua sistem yaitu kerajaan konstitusional serta monarki demokratis.

Bagi kebanyakan negara, raja merupakan simbol kesinambungan serta kedaulatan negara tersebut. Selain itu, raja biasanya ketua agama serta panglima besar angkatan bersenjata sebuah negara. Contohnya di Malaysia, Yang di-Pertuan Agong merupakan ketua agama Islam, sedangkan di Britania Raya dan negara di bawah naungannya, Ratu Elizabeth II adalah ketua agama Kristen Anglikan. Meskipun demikian, pada masa sekarang ini biasanya peran sebagai ketua agama tersebut adalah bersifat simbolis saja.

(<http://jefrihutagalung.wordpress.com/2009/05/04/bentuk-pemerintahan-monarkikerajaan/>)

## 2.6 Emosi

Ada 5 hal yang dapat memandu kita dalam memahami emosi manusia :

1. Emosi adalah sesuatu yang kita rasakan pada saat terjadi, misalnya ketika marah; kita merasakan bahwa kita marah.
2. Emosi dikenal bersifat fisiologis dan berbasis pada perasaan emosional, artinya emosi mempengaruhi fisik, semacam jantung berdebar, berkeringat, melonjaknya hormon-hormon dalam darah, dan lain sebagainya.
3. Emosi pada saat kedatangannya menimbulkan efek pada persepsi, pemikiran, dan perilaku.
4. Emosi menimbulkan dorongan atau motivasi pada orang yang mengalaminya. Dengan kata lain, emosi melahirkan energi yang menjadikan seseorang “bergerak”.
5. Emosi mengacu pada cara pengekspresian yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, ekspresi wajah, isyarat, tindakan tertentu, dan lain-lain.

Teori emosi menyebutkan bahwa emosi bisa menjadi sesuatu yang negatif ataupun positif, karena perasaan mempunyai kekuatan untuk melukai orang lain, diri sendiri dan merusak hubungan baik dengan orang lain. Namun, emosi juga bisa membangun sesuatu yang positif, apabila dipakai dengan baik, bahkan bisa dipakai untuk lebih mengenali diri sendiri. Seperti rasa iri, cemburu terhadap orang lain, bisa dijadikan motivasi untuk melakukan yang terbaik, melebihi orang lain. (<http://www.anneahira.com/teori-emosi.htm>)

### **2.6.1 Psikologi Marah pada Diri Manusia**

Emosi pada diri manusia mempunyai bentuk yang berbeda-beda, yaitu: senang, sedih, marah, takut atau gejala-gejala lainnya yang merupakan respon dari bekerjanya indera yang ada pada diri manusia. Salah satu emosi yang sering muncul pada diri manusia adalah emosi marah. Marah merupakan salah satu reaksi yang muncul ketika kebutuhan dan motif manusia terhambat untuk dipenuhi. Marah merupakan bentuk ekspresi emosi yang ditimbulkan oleh pengaruh lingkungan sekitar manusia, dimana biasanya orang akan menjadi terpancing emosi marahnya apabila mendapatkan stimulus-stimulus yang mengancam atau mengusik ketenangan dan kenyamanan seseorang, misalnya orang akan marah jika dia dicaci maki, di hina, dipukul, atau bahkan dilecehkan oleh orang lain. Faktor-faktor yang mempengaruhi orang sehingga orang bisa menjadi marah, yaitu kondisi fisik, kondisi psikis, dan kemungkinan lain adalah karena moralitas yang tidak baik.

Marah dapat mengakibatkan terganggunya aktualisasi diri manusia di dalam kehidupannya dan marah juga merupakan penyakit jiwa yang ada di dalam diri manusia. Manusia yang memiliki mental yang sehat dan kondisi kejiwaan yang stabil akan dapat membantu dirinya mengontrol emosinya. Sebaliknya orang yang sedang mengalami tekanan, stress, dan depresi. Biasanya mereka akan mudah terpancing emosinya dan akan mudah marah. Biasanya hal-hal yang berifat sepele saja, tapi tidak disukai oleh orang yang mengalami gangguan kejiwaan ini akan memicu kemarahan dan kemurkaan yang luar biasa.

Moralitas yang tidak baik, atau orang-orang yang sering melakukan perbuatan buruk, atau memiliki akhlak yang kurang baik, atau sering berbuat kejahatan, biasanya akan membuat orang tersebut mudah marah. Sifat amarah sudah menjadi tabiat yang melekat pada diri mereka dan secara tidak sadar pun tabiat tersebut akan muncul tanpa dipikirkan.

Kebanyakan marah memang tidak baik bagi diri kita, mengurangi rasa hormat pada diri kita, merusak hubungan (orang lain tidak menghormati kita), bahkan dapat menimbulkan penyakit. Ketika kita sedang marah, kita tidak bisa lagi mengenali mana yang benar dan mana yang salah, siapa yang salah atau siapa yang benar. Ketika marah, kita cenderung menyalahkan orang, kita cenderung merasa selalu benar. Ketika menerima kedzaliman, kita cenderung marah-marah pada yang mendzalimi. Setidaknya istilah terdzalimi itu menurut diri kita. Belum tentu juga kita benar dan belum tentu juga orang yang kita anggap mendzalimi itu salah. Semuanya masih sangat relatif. Namun ego manusia cenderung membenarkan dirinya dan menyalahkan orang lain. Keadaan yang sesungguhnya semakin memperburuk keadaan diri sendiri maupun lingkungan kita.

Marah adalah reaksi dari kesakitan, lalu sikap marah kita akan menimbulkan rasa sakit yang baru kita merasa marah karena dikecewakan atau disakiti, lalu kita meresponi dengan marah, marah-marah hingga kemarahan tersebut tentunya akan menimbulkan rasa sakit pada orang yang kita marahi.

Marah yang dibiarkan menguasai diri manusia akan terus meningkat; mulai dari marah kemudian berlanjut marah-marah, lalu meningkat lagi pada tindakan ingin menyakiti, hingga akhirnya melakukan tindakan kekerasan. Marah pada diri manusia jika dibiarkan sangatlah berbahaya, karena dapat dengan mudah meningkat dari sikap menjadi tindakan.

Marah dapat menimbulkan tekanan, tubuh bergetar, jantung berdegup keras, wajah yang memerah, tidak dapat tidur yang semuanya akan berdampak bagi kesehatan kita. Marah dapat membuat kita merasa tidak nyaman, terabaikan, bingung, frustrasi, terluka, atau merasa disisihkan. Marah dapat membuat kita sedih dan putus asa, dan marah yang sama juga akan

membuat orang yang kita marahi kecewa, frustrasi, atau putus asa. Marah akan memengaruhi perilaku kita menjadi tidak terkontrol, kita akan dapat berteriak, mudah menuntut orang lain berubah, mengajak bertengkar, hingga pada tindakan fisik seperti meninju. Marah akan memengaruhi pikiran kita atau orang yang kita marahi, pikiran yang dapat timbul seperti menyalahkan diri sendiri, membuat kita berpikir sempit dan tidak jernih. Marah akan memengaruhi hubungan kita dengan orang lain; orang lain akan menjaga jarak, menolak kita, komplain tentang kita. (<http://www.ideelok.com/psikologi/mengenali-marah-pada-diri-manusia>)

## 2.7 Study Existing

### 2.7.1 Studi Bentuk

Untuk studi bentuk, penulis menganalisa bentuk-bentuk karakter dan elemen-elemen yang digunakan dalam film animasi Disney Tangled, Sleeping Beauty.



Gambar 2.1 Studi Bentuk Raja dari konsep visual film animasi Tangled (sumber gambar : <http://www.tumblr.com/tagged/jin%20kim>)



Gambar 2.2 Studi bentuk Raja dari konsep visual film animasi Tangled (sumber gambar: <http://www.tumblr.com/tagged/jin%20kim>)



*Gambar 2.3 Studi Bentuk Permaisuri dari film animasi Tangled (sumber gambar : <http://livlily.blogspot.com/2010/11/model-sheets-production-drawings.html>)*



*Gambar 2.4 Studi Bentuk Puteri dari film animasi Sleeping Beauty (sumber gambar: <http://livlily.blogspot.com/2010/11model-sheets-production-drawings.html>)*



Gambar 2.5 Studi Bentuk Penyihir  
dari film animasi *Tangled*

(sumber gambar : <http://livlily.blogspot.com/2010/11/model-sheets-production-drawings.html>)



Gambar 2.6 Studi Bentuk Penyihir  
dari film animasi *Brave*

(sumber gambar: <http://livlily.blogspot.com/2010/11model-sheets-production-drawings.html>)

Gambar-gambar di atas adalah konsep desain karakter dari film-film animasi Disney seperti *Tangled*, *Sleeping Beauty*, dan *Brave*. Dari gambar-gambar tersebut, terlihat bahwa proporsi karakter yang digunakan hamper menyerupai proporsi manusia pada umumnya atau memiliki *style* semi-realis dengan sedikit *exaggeration* pada bentuk tubuh untuk mempertegas karakter dari suatu tokoh.

Untuk tokoh raja, terlihat dari konsep desain karakter *Tangled* lelaki yang berperawakan bidang dan tegap, posturnya juga terlihat gagah.

Sedangkan untuk tokoh permaisuri, bentuk karakter seperti gambar di atas adalah anggun dan langsing, dengan gesture feminin.

Tokoh penyihir pada film animasi *Tangled* dan *Brave* sama-sama wanita tua yang memakai jubah panjang, yang menjadi ciri khas penyihir, serta aura misterius dan penuh rahasia yang dimiliki mereka berdua.

## 2.7.2 Studi Warna

Warna memang merupakan salah satu elemen terpenting dalam sebuah animasi. Warna lah yang berperan dalam mengetahui *mood* suatu adegan.

Penulis melakukan beberapa studi terkait dengan warna dari beberapa film animasi seperti Nurapaten, Tangled, dan Mac n Cheese.



Gambar 2.7 Studi warna dari film pendek animasi Nurapaten  
(sumber gambar:  
<https://vimeo.com/40543372>)



Gambar 2.8 Studi warna dari film pendek animasi Nurapaten  
(sumber gambar:  
<https://vimeo.com/40543372>)



Gambar 2.9 Studi warna dari film pendek animasi Mac n Cheese  
(sumber gambar:  
<https://vimeo.com/27127177>)



Gambar 2.10 Studi warna dari film pendek animasi Mac n Cheese  
(sumber gambar:  
<https://vimeo.com/27127177>)

Gambar-gambar di atas adalah beberapa adegan dalam film pendek animasi. Dalam film pendek Nurapaten dan Mac n Cheese, perpaduan warnanya diaplikasikan pada tekstur karakter dan *environment* yang memiliki *style painting look* atau seperti kuasan cat, namun masih memberikan sentuhan 3 dimensi.

Untuk *environment*, penulis melakukan studi terhadap film animasi *Tangled* yang memiliki *tone* warna-warna pastel dan lembut yang mencerminkan kisah dongeng dan kerajaan.



Gambar 2.11 Studi warna dari film animasi *Tangled*

(sumber gambar : <http://livilily.blogspot.com/2010/11/model-sheets-production-drawings.html>)



Gambar 2.12 Studi warna dari film animasi *Tangled*

(sumber gambar: <http://livilily.blogspot.com/2012/11/model-sheets-production-drawings.html>)

### 2.7.3 Studi Art Direction

Untuk *art direction*, penulis melakukan studi terhadap beberapa film animasi pendek, diantaranya *Alma* dan *Tout Conte Fait*.



Gambar 2.13 Scene dalam film animasi pendek *Alma*

(sumber gambar: <https://vimeo.com/4749536>)



Gambar 2.14 Scene dalam film animasi pendek *Alma*

(sumber gambar: <https://vimeo.com/479536>)



Gambar 2.15 Scene dalam film animasi pendek *Tout Conte Fait*

(sumber gambar:

<https://vimeo.com/37953589>)



Gambar 2.16 Scene dalam film animasi pendek *Tout Conte Fait*

(sumber gambar:

<https://vimeo.com/37953589>)

Dalam film animasi pendek *Alma*, ada beberapa scene yang menggunakan *Golden Rule* dan *Symmetry* dalam komposisinya. Untuk scene awal diberikan *fog* yang memberikan kesan jauh. Camera nya pun cenderung bergerak panning secara perlahan, dan ada juga adegan yang menggunakan sudut pandang orang pertama.

Dalam film pendek *Tout Conte Fait* yang juga mengusung tema kerajaan, di *scene* awal terdapat ilustrasi dari buku yang dibawa ke dunia animasi, dan menggunakan *extreme long shot* untuk menunjukkan suatu istana kerajaan dan *environment* di sekelilingnya.

## 2.8 Data Produk

Produk merupakan sebuah animasi pendek dengan pendekatan tiga dimensi yang dipadukan dengan *digital painting* untuk membuat *visual style* yang lebih artistic. Tema yang diangkat adalah tema drama dan fantasi dengan mengadaptasi cerita dongeng.

## 2.9 Analisis SWOT

*Strength*, animasi yang mengangkat cerita *The King's Mask* belum ada. Bahkan mungkin masih sedikit masyarakat yang mengetahui kisah ini. Selain itu plot cerita ditwist sehingga jadi menarik.

*Weakness*, cerita ini tidak kompleks dan target audiens nya untuk anak-anak, sehingga mungkin tidak dapat terlalu dinikmati oleh remaja dan dewasa. Dengan

waktu pembuatan yang singkat, animasi ini mungkin kurang memiliki detail yang baik.

*Opportunity*, kisah ini mengandung pesan moral yang baik untuk audiens, dan dengan bertemakan kerajaan akan mudah diterima oleh remaja yang biasanya menyukai cerita fiktif dan imajinatif.

*Threat*, masyarakat lebih menyukai cerita komedi yang lebih ringan dan menghibur, dan cerita legenda juga sudah sangat banyak.

## **2.10 Target Audiens**

Secara keseluruhan, animasi ini ditargetkan untuk audiens dengan rentang umur remaja berusia 12 sampai 17 tahun dimana secara psikologis, usia tersebut adalah usia remaja yang masih dalam proses pembentukan karakter dan pencarian jati diri. Selain itu, usia remaja juga pada umumnya menyukai cerita-cerita yang bergenre drama dan fantasi.