

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.

2.1.1 Literatur Buku

Dalam perancangan film pendek ini, Penulis menggunakan literatur buku, majalah atau bacaan lain yang dapat mendukung perancangan karya dan pengumpulan data terkait animasi itu sendiri. Beberapa diantaranya adalah :

1. *“HEAVEN is so REAL” by Choo Thomas*
2. *“Doraemon, Petualangan Nobita dan Kerajaan Awan”*
3. *“Classical Mythology”*
4. *“How to Draw And Paint Crazy Cartoon Characters”.*
5. *“The Complete animation course”*
6. *“Menyeimbangkan Otak Kiri dan Otak Kanan dengan Tertawa”.*

2.1.2 Literatur Internet

Penulis juga mengumpulkan data pendukung lainnya dengan menggunakan media internet, berikut beberapa alamat atau *link website* diantaranya adalah :

1. <http://www.anneahira.com/jenis-jenis-film.htm>
2. <http://id.hugohosting.com/dampak-film-komedi-pada-anak.html>
3. <http://css-weaver.com/animasi-adalah/>
4. <http://filmpelajar.com/tutorial/sekilas-tentang-film-pendek>
5. <http://www.pasarkreasi.com/news/detail/animation/1704/>
6. <http://mjeducation.com/sejarah-film-pendek/>

7. <http://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/10/Sejarah-Teori-Jenis-dan-Fungsi-Humor.pdf>
8. <http://www.anneahira.com/film-lucu.htm>

2.1.3 Referensi Video

Referensi Video yang menjadi sumber inspirasi dan sebagai pendukung atau pembanding data umum diantaranya adalah : *Short Animation : Heavenly Appeals, Gates of Heaven, Pixar Short Film : Partly Cloudy, Immortal, Clash of the Titans, Tom and Jerry, Spongebob Squarepants* dan *Charlie Caplin*.

2.2 Data Umum

2.2.1 Animasi

Animasi berasal dari kata Anima. Anima itu berarti adalah manusia. Dengan demikian animasi berarti adalah “memanusiakan”. Maksudnya disini adalah kita memberi sebuah “kehidupan” pada sesuatu yang tidak hidup, jadi sebuah benda terlihat “hidup” karena digerakkan entah digerakkan dengan program, dengan tangan sendiri, atau dengan teknik *stop motion*, yang penting apabila pada hasilnya tampak sesuatu yang “hidup”, maka berarti anda sudah berhasil membuat sebuah animasi.

Animasi adalah tampilan cepat dari urutan gambar 2-D atau 3-D karya seni atau posisi model untuk membuat ilusi gerakan. Efeknya adalah ilusi optik gerak karena fenomena kegigihan visi, dan dapat dibuat dan didemonstrasikan dalam beberapa cara. Metode yang paling umum dari presentasi animasi sebagai film atau program video, walaupun ada metode lainnya.

Animasi adalah jenis ilusi optik. Ini melibatkan penampilan gerak yang disebabkan oleh masih menampilkan gambar satu demi satu. Seringkali, animasi digunakan untuk tujuan hiburan. Dalam dunia *web design* animasi sudah jadi bagian yang sangat penting, dengan animasi *website* akan terlihat lebih menarik. Dengan perkembangan *web design* saat ini animasi dibuat menggunakan *flash, css, javascript*, ataupun program 3D atau 2D lainnya.

(Sumber : <http://css-weaver.com/animasi-adalah/>)

2.2.1.1 Animasi untuk semua

Film animasi secara luas dipandang sebagai untuk hiburan anak-anak. Namun sebenarnya film animasi tidak hanya bisa dinikmati oleh anak-anak saja. Film animasi juga dapat dinikmati oleh orang-orang dari segala usia di seluruh dunia.

Terutama, ketika seseorang yang sedang bosan menonton film berteman cinta yang menceritakan kehilangan satu sama lain dan bersatu kembali di suatu tempat pada akhir cerita film, Animasi dapat menjadi alternatif untuk menghilangkan rasa bosan untuk orang tersebut. Dunia animasi adalah dunia yang memberikan rasa senang dan petualangan yang menarik untuk menghibur. Selain itu film tersebut adalah salah satu cara yang bagus untuk berkumpul bersama keluarga dan menikmatinya bersama-sama.

Film Animasi Disney contoh yang sukses karena telah menjadi sumber hiburan bagi kaum muda dan tua, Film Animasi Disney memberikan hiburan untuk audiens dengan setiap rilis animasi terbarunya. *The Lion King* telah menjadi salah satu karya paling dihargai dari film Disney. Hal itu membuat hit luar biasa dan masih tetap menjadi film animasi yang sangat dianjurkan untuk ditonton. Bahkan, karakter yang digunakan dalam film seperti Scar, Mufasa dan Simba menjadi sangat populer di kalangan anak-anak dan orang dewasa.

Contoh lain film animasi yang tergolong sukses adalah *Toy Story* yang telah memenangkan penghargaan Oscar. Apalagi kisah *Toy Story 3* yang telah menjadi film terlaris tertinggi di Amerika Serikat dan Kanada sejak 2010, dan juga merupakan film terlaris tertinggi tahun 2010 di seluruh dunia.

Film animasi telah menciptakan patokan baru dalam industri film dengan unsur fiksi, drama, petualangan, musik yang sangat baik dan fotografi yang menakjubkan, setiap film animasi memiliki hal yang menyenangkan dan memberikan hiburan bagi seluruh keluarga.

(Sumber : <http://id.prmob.net/animasi/the-walt-disney-company/academy-award-2766989.html>)

2.2.2 Keragaman jenis film

Keragaman jenis film ini juga disebabkan karena sebuah genre utama membuat turunan yang rumit misalkan jenis film dokumenter yang ternyata bisa dipecah lagi menjadi "*Actuality Film*", "*Docudrama*", "*Docufiction*", atau "*Travel Documentary*". Karena berbagai turunan itu, makla hingga kini secara umum dikenal

hampir 200 jenis film. Namun Secara umum, Film bisa dibedakan menjadi beberapa jenis, antara lain :

1. Film Laga (*Action*)

Jenis Film ini biasanya berisi adegan-adegan berkelahi yang menggunakan kekuatan fisik atau supranatural. Biasanya didominasi oleh aktor, meski sekarang ini banyak juga aktris yang menekuni film laga. Dari sini bisa didapat turunan *genre* seperti : *Girls with guns movie, Heroic Bloodsher, Die Hard Scenario*, dll.

2. Film Petualangan (*Adventure*)

Jenis film ini biasanya berisi cerita seorang tokoh yang melakukan perjalanan, memecahkan teka-teki, atau bergerak dari titik A ke titik B sepanjang film. Dari sini bisa didapat turunan *genre* seperti : *Road movie*.

3. Film Komedi (*Comedy*)

Tidak usah dijelaskan, dari namanya pun terlihat bahwa unsur utama jenis film ini adalah komedi yang kadang tidak memperhatikan logika cerita. Dari sini bisa didapat turunan *genre* seperti : *Anarchic comedy, Comedy horror, Comedy-drama dan Comedy-fantasy*.

4. Film *Criminal (Crime)*

Jenis film ini berfokus pada kehidupan seorang pelaku kriminal. Biasanya yang diangkat adalah para kriminal kelas dunia yang melegenda. Dari Sini didapat turunan *genre* seperti : *Crime Thriller, Film noir, Detective films dan true crime*.

5. Film Documenter (*Documentary*)

Jenis film dokumenter biasanya lebih dikategorikan sebagai film yang memotret suatu kisah secara nyata tanpa dibungkus karakter atau setting fiktif. Dari sini bisa didapat turunan *genre* seperti : *docudrama, docufiction* atau *Travel documentary*.

6. Film Fantasy (*Fantasy*)

Jenis Film ini biasanya didominasi oleh situasi yang tidak biasa dan cenderung aneh. Misalnya cerita-cerita tentang ilmu sihir, naga dan

kehidupan peri. Dari sini bisa didapat turunan *genre* seperti : *High fantasy*, *Sword and sorcery*, dan *Fantasy Anime*.

7. Film *Horror*

Jenis Film ini menghibur penontonnya dengan mengaduk-aduk rasa takut dan ngeri. Ceritanya selalu melibatkan kematian dan alam gaib. Dari sini bisa didapat turunan *genre* seperti : *Cannibal movie*, *J-Horror*, *K-Horror*, *Psychological horror* dan *Slasher movie*.

Diluar itu masih banyak *genre* utama yang lain, misalnya film musikal, film fiksi ilmiah, film porno, film olahraga atau film perang. Bermunculannya sekian banyak turunan dari satu jenis film disebabkan oleh tidak sedikitnya jenis film yang saling berpotongan satu sama lain dan tidak bisa dikelompokkan ke dalam jenis khusus. Misalnya untuk film komedi yang mengandung *genre horror comedy*. Maka setelah itu, sebuah *genre* pun otomatis terbentuk.

Kalau dilihat dari isi dan jalan ceritanya, jenis-jenis film terbagi menjadi dua aliran besar yaitu fiksi dan non fiksi. Jika lebih dicermati lagi, kedua aliran ini terbagi lagi ke dalam beberapa kategori yang lebih spesifik.

(Sumber : <http://www.anneahira.com/jenis-jenis-film.htm>)

2.2.3 Non fiksi dan Fiksi

Masuk ke kategori non-fiksi adalah film dokumenter. Dokumenter adalah rekaman/dokumentasi suatu kejadian sebenarnya yang sedang berlangsung. Saat orang yang terlibat didalamnya sedang berbicara, bergerak dan melakukan sesuatu. Spontan, apa adanya. Film dokumenter tidak hanya bertema manusia. Bahkan, berbagai film dokumenter yang menjuarai event-event dunia mengambil tema alam, flora dan fauna. Jenis film lain yang masuk dalam kategori non fiksi adalah film faktual. Biasanya berisi informasi tentang berita yang terjadi. Selain film berita, dokumentasi dan dokumenter, masih ada beberapa jenis non-cerita lain dengan kegunaan masing-masing, seperti film pariwisata, film iklan dan film instruksional atau pendidikan.

Fiksi

Lebih banyak macam jenis-jenis film yang tergolong fiksi, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Drama /romantis
2. Action / Laga
3. Misteri
4. horror / thriller
5. komedi / humor
6. Sci-fi
7. Animasi
8. Musikal

Dari segi penikmat atau penontonnya, maka jenis-jenis film dapat dikategorikan dalam, film anak-anak, film remaja dan film dewasa serta semua umur. Menurut durasinya, film di pisah menjadi film pendek dan film panjang.

(Sumber : <http://www.anneahira.com/jenis-jenis-film.htm>)

2.2.4 Pengertian Film Pendek

Film pendek merupakan primadona bagi para pembuat film independen. Selain dapat diraih dengan biaya yang relatif lebih murah dari film cerita panjang, film pendek juga memberikan ruang gerak ekspresi yang lebih leluasa. Meski tidak sedikit juga pembuat film yang hanya menganggapnya sebagai sebuah batu loncatan menuju film cerita panjang.

Film pendek pada hakikatnya bukanlah sebuah reduksi dari film cerita panjang, ataupun sekedar wahana pelatihan belaka. Film pendek memiliki karakteristiknya sendiri yang berbeda dengan film cerita panjang, bukan lebih sempit dalam pemaknaan, atau bukan lebih mudah. Sebagai analogi, dalam dunia sastra, seorang penulis cerpen yang baik belum tentu dapat menulis cerpen dengan baik; begitu juga sebaliknya, seorang penulis *novel*, belum tentu dapat memahami cara penuturan simpleks dari sebuah cerpen.

Sebagai sebuah media ekspresi, film pendek selalu termarginalisasi dari sudut pandang pemirsa karena tidak mendapatkan media distribusi dan eksibisi yang pantas seperti yang didapatkan cerpen di dunia sastra.

Secara teknis, film pendek merupakan film-film yang memiliki durasi dibawah 50 menit (Derek Hill dalam Gotot Prakosa, 1997). Meskipun banyak

batasan lain yang muncul dari berbagai pihak lain di dunia, akan tetapi batasan teknis ini lebih banyak dipegang secara konvensi. 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.

(Sumber : <http://filmpelajar.com/tutorial/sekilas-tentang-film-pendek>)

2.2.5 Humor

Humor itu adalah rasa atau gejala yang merangsang kita untuk tertawa atau cenderung tertawa secara mental, ia bisa berupa rasa, atau kesadaran, di dalam diri kita (*sense of humor*); bisa berupa suatu gejala atau hasil cipta dari dalam maupun dari luar diri kita. Bila dihadapkan pada humor, kita bisa langsung tertawa lepas atau cenderung tertawa saja; misalnya tersenyum atau merasa tergelitik di dalam batin saja. Rangsangan yang ditimbulkan haruslah rangsangan mental untuk tertawa, bukan rangsangan fisik seperti dikili-kili yang mendatangkan rasa geli namun bukan akibat humor .

Persoalan humor oleh beberapa orang dianggap sebagai persoalan teori estetika, yang dicoba untuk diterangkan lewat berbagai teori tentang humor. Teori humor mencoba menerangkan bagaimana suatu hal dapat membangkitkan tawa atau geli pada seseorang.

Seperti yang diungkapkan Setiawan (1990) dalam majalah Astaga, teori humor digolongkan menjadi tiga macam, yaitu:

- (1). teori keunggulan; seseorang akan tertawa jika ia secara tiba-tiba memperoleh perasaan unggul atau lebih sempurna dihadapkan pada pihak lain yang melakukan kesalahan, kekurangan atau mengalami keadaan yang tidak menguntungkan. Kita dapat tertawa terbahak-bahak pada waktu melihat pelawak terjatuh, terinjak kaki temannya serta melakukan berbagai kekeliruan dan ketololan
- (2). teori ketaksesuaian; perasaan lucu timbul karena kita dihadapkan pada situasi yang sama sekali tak terduga atau tidak pada tempatnya secara mendadak, sebagai perubahan atas situasi yang sangat diharapkan. Harapan dikacaukan, kita dibawa pada suatu sikap mental yang sama sekali berbeda.

(3). teori kelegaan atau kebebasan; inti humor adalah pelepasan atas kekangan-kekangan yang terdapat pada diri seseorang. Bila dorongan-dorongan batin alamiah mendapat kekangan, dapat dilepaskan atau dikendorkan, misalnya lewat lelucon seks, sindiran jenaka atau umpatan, meledaklah perasaan menjadi tertawa.

(Sumber : <http://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/10/Sejarah-Teori-Jenis-dan-Fungsi-Humor.pdf>)

2.2.6 Efek Psikologi dari Film Komedi

Tawa berderai tak henti walau perut telah sakit karena otot tertaik terus-menerus yang diakibatkan oleh efek rangsangan tertawa ketika menonton sebuah film lucu, tidak akan membuat para penggemar film lucu menghentikan aktifitas menontonnya.

ketika sedang stres dan butuh hiburan, film lucu ini bisa menjadi tempat pelarian yang sangat tepat. kelucuan yang ditampulkan oleh para aktor seperti Jim Carey dengan otot wajah elastisnya benar-benar membuat perasaan sendang dan otak terasa segar.

Efek menonton film lucu ini pun akan berdampak pada pengaruh perasaandan menurunkan tekanan darah dan tingkat gula darah. Tidak dapat dipungkiri bahwa tertawa adalah senam wajah paling efektif. Orang-orang yang sering tertawa akan memperlihatkan wajah yang ramah dan lebih optimis. Wajah ramah ini akan membuat orang lain merasa lebih nyaman dan merasa tidak harus sungkan kalau ingin bergurau atau melemparkan guyonan.

Sudah banyak orang membuktikan kalau menonton film lucu itu membuat badan segar walau otot wajah dan perut terasa tertarik-tarik. Demi melihat efek dari film lucu inilah, lantas banyak yang menjadikannya sebagai terapi dan bahkan membuat film lucu untuk terapi para penderita sakit parah. Kelucuan dan kegembiraan yang ditimbulkan oleh film lucu membuat orang lebih optimis dan belajar menertawakan diri sendiri. Efek Psikologis dari Menonton Film lucu. Menonton film lucu itu selain rasa senang, wajah kita akan terlihat awet muda. Sudah banyak orang yang membuktikan halini. Misalnya. para awak Opera Van Java.

Siapa mengira kalau sang dalang, Parto, telah berusia 50 tahun atau siapa yang mengira kalau Sule itu sudah mempunyai anak remaja. Tertawa itu membuat cara pandang orang terhadap dunia dan kehidupan ini enteng saja dan tidak dibuat susah.

Orang lucu dalam film lucu selain pandai memandang dunia dari sisi yang ringan dan biasa saja, mereka pun akan menjadi penghibur dan akan dikenang selamanya sebagai orang yang senang membuat orang lain senang. Cobalah untuk tidak tertawa selama dua hari saja. Lalu perhatikan raut wajah anda. bisa dipastikan bahwa tampang yang ada di cermin itu pasti sangat mengerikan, berkerut dan penuh mendung tanpa ceria.

Yoga tertawa pun sekarang banyak dikembangkan orang. Dampak tertawa memang luar biasa. Buktikanlah. Pada saat sedang sedih dan berduka, paksakanlah diri anda untuk tertawa tapi jangan dilihat orang. Otot yang tertarik ketika tertawa itu akan membuat aliran oksigen ke otak semakin deras dan dampaknya adalah bahwa anda bisa berpikir lebih jernih.

(Sumber : Sumber : <http://www.anneahira.com/film-lucu.htm>)

2.2.7 Efek Tertawa untuk Kesehatan

Dalam buku *Menyeimbangkan Otak Kiri dan Otak Kanan dengan Tertawa* (Olivia, F. 2011) menjelaskan bahwa Tertawa itu baik untuk kesehatan karena :

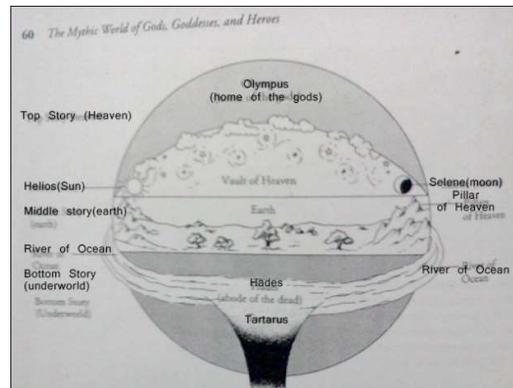
1. Tertawa merilekskan seluruh tubuh. Tertawa yang baik dan berasal dari dalam hati, dapat membantu melepaskan ketegangan fisik dan stres, membuat otot rileks hingga 45 menit kemudian.
2. Tertawa memicu sistem kekebalan tubuh. Tertawa dapat menurunkan hormon stres, serta meningkatkan sel imunitas dan antibodi untuk melawan infeksi. Jadi, tertawa bermanfaat meningkatkan resistensi terhadap penyakit.
3. Tertawa memicu pelepasan Endorfin. Seperti telah dijelaskan sebelumnya, endorfin merupakan bahan kimia alami tubuh yang dapat memicu perasaan nyaman. Endorfin akan memacu seluruh perasaan "baik-baik saja" dan membebaskan kita dari rasa sakit untuk sementara waktu.
4. Tertawa melindungi jantung. Tertawa akan meningkatkan fungsi peredaran darah dan meningkatkan aliran darah, yang membantu melindungi anda dari serangan jantung dan gangguan kardiovaskuler lainnya.

2.3 Data Cerita dan Karakter

2.3.1 Hesiod's Theogony

Dalam Buku *Classical Mythology: Images and Insights* (Harris, Stephen L. 2012) halaman 59 menjelaskan Hesiodos adalah nama dari seorang penyair yang

diteliti oleh para ahli jika Hesiodos separuh bagian dari abad kedelapan Sebelum Masehi dan *Theogony* mengacu pada puisi yang ditulis oleh Hesiodos kurang lebih pada abad 7-8 SM berjudul *Theogonia* yang memiliki arti “kelahiran para dewa”. Hesiod’s *Theogony* menjelaskan tentang alam semesta yang asal mulanya adalah tempat yang dikuasai oleh dewa. diawali dengan evolusi dari tiga elemen kosmos(alam semesta) yaitu Surga, Bumi dan *Underworld*(Neraka) dalam *Hesiod’s Theogony* mencakup teori kosmos, sebuah identitas dari sumber wujud fisik alam semesta.



Gambar 2.1. Tiga elemen dunia, Surga, Bumi dan Neraka

(Sumber : *Classical Mythology: Images and Insights*, halaman 60)

Berdasarkan tradisi kuno dari daerah dekat timur, mythografer yunani memahami bahwa bumi sebagai elemen dengan ukuran yang luar biasa luas dikelilingi oleh area perairan yang membentuk lingkaran sungai dari lautan. Sedangkan bentuk fisik dari surga yang berada diatas, melengkung seperti sebuah mangkuk yang terbalik, bagian tepinya terdapat pilar penyanggah yang dikenal sebagai penguungan. Para dewa *Olympian* tinggal di suatu tempat diatas awan. Dibawahnya bumi, terdapat kerajaan abadi yang dikuasai oleh Hades, layaknya sebuah goa yang sangat luas yang berada dibawah tanah yang dikenal sebagai rumah kematian. Tartarus, sebuah lubang dibawah kerajaan tempat Hades, difungsikan sebagai sebuah penjara bagi para *fallen titans* dan arwah yang memiliki dosa terberat.

2.3.2 Surga itu nyata

Dalam Buku berjudul *Heaven is so Real* (Thomas, C. 2005) halaman 139 menjelaskan tentang kesaksian seorang Choo Thomas yang mendapatkan mujizat untuk dapat mengunjungi surga dan neraka dalam bukunya yang berjudul “*HEAVEN is so REAL*” menjelaskan teori fisik keadaan surga mirip dengan Hesiod’s *Theogony*.

Ia menjelaskan jika ia mengunjungi surga sebanyak 17 kali dalam waktu yang berlainan pada usia kira-kira 15-16 tahun. Salah satu kesaksiannya adalah sebagai berikut.

Pagi 8 April membawanya lagi sebuah pertemuan yang manis dengan Tuhan, Ia Mengunjungi saya dari pukul 06.00 pagi hingga 09.00 pagi. Badan saya bergoncang selama empat puluh menit sebelum saya mendengar suaranya yang tegas memanggil saya. Ia memegang tangan saya, dan didalam badan transformasi saya, kami pergi ke pantai dimana kami berjalan lebih lama dari biasanya, Kemudian kami terbang naik ke surga.

Setelah berganti, kami berjalan menyeberangi jembatan emas dan menuju ke jalan yang biasa kami ambil. Akhirnya kami membelok ke kiri dan mulai berjalan sepanjang sebuah jalan yang putih dan lebar yang dibatasi dengan pohon-pohon yang sangat besar dan rimbun daunnya. Daun-daunan itu berwarna jingga tua terang.

Kami berjalan agak jauh dan kemudian membelok menuju sebuah jalan berbatu-batu yang berliku-liku dan membelok melalui batu-batu yang tinggi. Jalan itu menuju ke sebuah jembatan tinggi yang terbentang di antara dua gunung. Sesudah menyeberangi jembatan ini, kami mendaki sebuah gunung dan melihat pemandangan di depan kami.

Kami berada di atas awan. Sesungguhnya, kemanapun saya memandang adalah awan. Tuhan berkat, “kita ada di atas awan-awan.”

Awan mempunyai arti penting bagi Tuhan. Alkitab mengatakan bahwa pada waktu Ia kembali “mereka yang mati dalam kristus akan lebih dulu bangkit; sesudah itu, kita yang hidup, yang masih tinggal, akan diangkat bersama-sama dengan mereka dalam awan menyongsong Tuhan di angkasa. Karena itu hiburkanlah seorang akan yang



Gambar 2.2. Kerajaan surga

(Sumber :

http://spiritlessons.com/documents/7_jovenes/Indonesian_7_Columbian_Youths_Heaven_Pe_wahyuan_Di_Surga.htm)



Gambar 2.3. Gerbang surga

(Sumber : <http://www.chickensmoothie.com/Forum/viewtopic.php?f=28&t=686022>)

Di samping perjalanan ke Surga, Choo juga ditunjukkan neraka sebanyak 2 kali. Dia menggambarkan penglihatan akan neraka sebagai berikut:

Saya bisa melihat kabut dan asap hitam keluar dari lubang / jurang yang dalam, seperti kawah gunung berapi dan di dalamnya saya dapat melihat nyala api yang panas sedang membakar sekumpulan besar orang yang sedang menjerit dan meraung-raung. Jeritan itu adalah jeritan kesakitan yang hanya orang yang pernah mengalami luka bakar yang sangat parah yang mengetahuinya. Orang-orang itu

telanjang, tidak berambut, dan berdiri dekat satu sama lain atau berdesak-desakan. Mereka menggeliat seperti cacing dan api melahap tubuh mereka. Tak ada jalan keluar bagi mereka yang terperangkap di dalam jurang tersebut. Dinding-dindingnya terlalu curam untuk mereka panjat, dan bara api yang membara meliputi seluruh penghujung dinding.

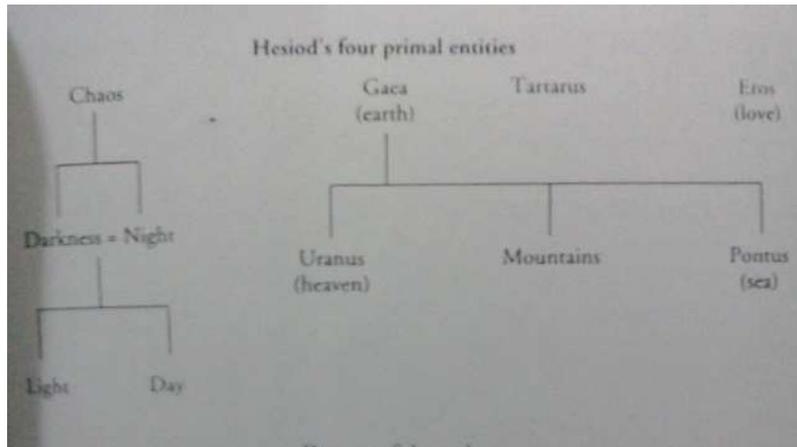
Nyala api secara tiba-tiba menyambar dari segala penjuru. Orang-orang itu bergerak menjauh, dan kemudian ketika mereka pikir mereka telah lolos, nyala api yang lain melahap mereka dari depan mereka. Tiada henti-hentinya korban dosa yang malang ini disiksa. Mereka harus menghabiskan keabadian mereka dalam siksa api neraka dan tidak ada jalan keluar.



Gambar 2.4. Gerbang neraka

(Sumber : http://vampirefreaks.com/group_comment.php?entry=4932612)

2.3.3 Dewa-dewa Mitologi Yunani Kuno



Gambar 2.5. *Hesiod's Four Primal entities*

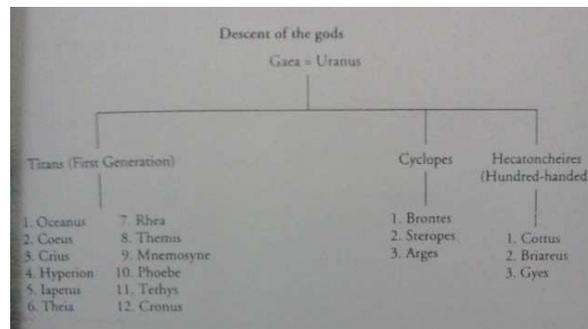
(Sumber : *Classical Mythology: Images and Insights*, halaman 69)

Dalam Buku *Classical Mythology: Images and Insights* (Harris, Stephen L. 2012) halaman 66 Menjelaskan pada awalnya, Tuhan menciptakan Surga dan bumi, dan sekarang bumi sudah tidak berwujud seperti bumi, terdapat kegelapan diatas permukaannya. Tuhan berkata "biarkan ada Cahaya, lalu munculah cahaya, dan Tuhan membagikan cahaya di dalam kegelapan. Tuhan berkata cahaya adalah siang(day) dan kegelapan adalah malam(night). Lalu Tuhan berkata biarkan ada kubah untuk perairan maka terbentuk laut.

"Mitos asal-usul" atau "mitos penciptaan" melambangkan usaha untuk menguraikan alam semesta dan menjelaskan asal mula dunia supaya dapat dipahami oleh akal manusia. Versi yang paling banyak diterima pada saat ini, meskipun merupakan suatu kisah filosofis mengenai asal usul segala sesuatu, diceritakan oleh Hesiodos, dalam karyanya *Theogonia*. Dia mulai dengan Khaos, suatu entitas yang tak berbentuk dan misterius. Dari Khaos ini muncullah Gaia (dewi bumi) serta beberapa makhluk dewata primer lainnya, diantaranya adalah Eros (Cinta), Tartaros (Perut bumi), Erebos (Kegelapan) dan Niks (Malam). Niks bercinta dengan Erebos dan melahirkan Aither (Langit atas) dan Hemera (Siang). Tanpa pasangan pria, Gaia melahirkan Uranus (dewa langit) dan Pontos (dewa laut).

Uranus kemudian menjadi suami Gaia. Dari hubungan mereka, terlahirlah para Titan pertama, yang terdiri dari enam Titan pria yaitu Koios, Krios, Kronos, Hiperion, Iapetos dan Okeanos serta enam Titan wanita, yaitu Mnemosine, Foibe, Rea, Theia, Themis dan Tethis.

Setelah Kronos lahir, Gaia dan Uranus memutuskan bahwa tidak ada Titan lagi yang boleh lahir. Anak-anak Gaia dan Uranus yang lahir kemudian adalah para Kiklops (raksasa bermata satu) dan Hekatonkheire (raksasa bertangan seratus). Karena memiliki rupa yang mengerikan, para cyclopes dan Hekatonkheire dikurung oleh Uranus. Gaia marah atas tindakan Uranus dan mengajak para Titan untuk memberontak melawan Uranus. Kronos, anak Gaia yang "paling cerdas, muda, dan mengerikan", melaksanakan perintah Gaia dan dia pun memotong alat kelamin ayahnya sendiri. Setelah itu Kronos menjadi penguasa para dewa dengan Rhea, yang merupakan kakak sekaligus istrinya, sebagai pasangannya, dan para Titan yang lain menjadi anak buahnya.

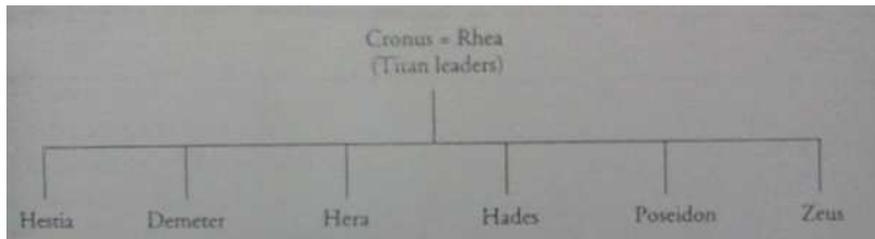


Gambar 2.6. Anak-anak Dewa Uranus dan Dewi Gaia

(Sumber : *Classical Mythology: Images and Insights*, halaman 69)

Kisah mengenai konflik antara ayah dan anak kembali terulang ketika Kronos dikonfrontasi oleh putranya, Zeus. Ini bermula dari rasa takut kronos. Karena Kronos telah mengkhianati ayahnya, dia takut bahwa keturunannya akan melakukan hal yang sama. Jadi tiap kali Rhea melahirkan, Kronos merebut bayinya dan menelannya. Mulai dari Hestia, Demeter, Hera, Hades, Poisedon dan Zeus. Rhea marah atas tindakan suaminya dan memutuskan untuk melakukan suatu tipuan. Setelah melahirkan Zeus, Rhea langsung menyembunyikannya dan memberikan batu yang terbungkus kain pada Kronos, yang langsung saja menelannya. Setelah dewasa, Zeus berhasil memperdaya Kronos untuk meminum suatu ramuan yang mengakibatkan Kronos memuntahkan semua anak-anak yang pernah ditelannya. Zeus lalu menyatakan perlawanan terhadap Kronos untuk merebut kepemimpinan para dewa. Pada akhirnya, dengan bantuan para Kiklops dan Hekatonkheire (yang dibebaskan oleh Zeus) serta melalui Titanomakhia (perang Titan) selama sepuluh tahun, Zeus dan saudara-saudarinya memperoleh kemenangan. Sementara itu Kronos

dan para Titan pria, kecuali Atlas, dikurung di Tartaros. Atlas sendiri memperoleh hukuman khusus, yakni dia mesti memikul langit.



Gambar 2.7. Anak-anak Kronos dan Rhea

(Sumber : *Classical Mythology: Images and Insights*, halaman 69)

Meskipun terdapat banyak sekali dewa dewi dalam cerita mitologi Yunani kuno, penulis hanya menggunakan tokoh Zeus yang cocok untuk sebagai pembimbing menuju surga dan Hades sebagai pembimbing menuju Neraka.

2.4 Analisa Karakter dan Cerita

2.4.1 Cerita di Atas Awan

Seperti dalam buku *HEAVEN is so REAL* yang menjelaskan keberadaan surga secara nyata di atas awan, sama halnya dengan cerita fiksi fantasi yang dibuat oleh Fujiko F. Fujio, dalam cerita petualangan Doraemon, Nobita dan kawan-kawannya berpetualangan di suatu tempat di atas awan. Ada juga cerita animasi film pendek lainnya yang menceritakan tentang surga yang berada di atas awan seperti *Heavenly Appeals* dan *Gates of Heaven*. Terdapat daya tarik sendiri dalam cerita yang mengambil *setting* di atas awan sebab dapat berimajinasi seperti apakah kehidupan di atas awan yang tidak mungkin dapat kita rasakan dalam kehidupan nyata.



Gambar 2.8. Petualangan Nobita dan kerajaan awan

Sumber : <http://www.rcti.tv/programs/view/193/doraemon-dan-nobita-di-kerajaan-awan>

2.4.2 Dewa Zeus

Zeus adalah nama seorang dewa Yunani kuno. Dewa ini juga dikenal di Roma kuno dan India kuno. Dalam bahasa Latin disebut *Jupiter*.

Dalam mitologi Yunani kuno, Zeus adalah raja bagi segala dewa-dewi di Olympus. Zeus kemudian membagi dunia menjadi tiga dan membagi dunia-dunia tersebut dengan kedua saudaranya, Poseidon yang menjadi Dewa Penguasa Lautan, dan Hades yang menjadi Dewa Penguasa Alam Kematian di underworld.

Zeus adalah dewa langit dan petir. Simbolnya adalah petir, elang, banteng, dan pohon ek. Zeus sering digambarkan oleh seniman Yunani dalam posisi berdiri dengan tangan memegang petir atau duduk di tahtanya. Zeus juga dikenal di Romawi Kuno dan India kuno.



Gambar 2.9. Karakter Dewa Zeus

Sumber : <http://www.chaztruog.com/Mythology.html>

2.4.3 Dewa Hades

Hades adalah dewa kematian atau dewa neraka dalam Mitologi Yunani. Hades juga dikenal dengan nama *Pluto* dalam Mitologi Romawi. Karakter Hades sering digambarkan bersama anjing berkepala tiga bernama Cerberus di dunia bawah tanah (neraka), dan memegang senjata khasnya yang berupa Dwisula.

Dalam Mitologi Yunani, *Underworld* adalah sebuah tempat yang dihuni oleh para makhluk yang jahat seperti neraka yang kita ketahui dalam bahasa umumnya, dan keberadaannya pun bertolak belakang dengan keberadaannya surga yang berada di atas awan yaitu di bawah tanah.



Gambar 2.10. Dewa Hades

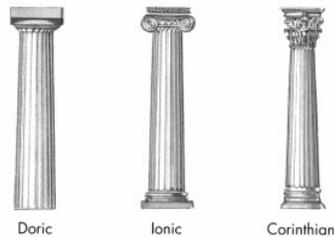
Sumber : <http://drmsketchbook.com/2011/01/20/hades/>

2.4.4 Arwah bernama Sinner

Karakter arwah ini merupakan adaptasi dari gabungan tokoh Spongebob, Jerry dan Charlie Caplin dalam pembentukan tokoh yang pantang menyerah, seperti Spongebob yang selalu berusaha keras untuk mendapatkan sim mobil meskipun selalu gagal namun banyak akal seperti Charlie Caplin serta memiliki hati nurani yang seperti Jerry meskipun sering dihatin oleh Tom namun ia masih mau menolong Tom di waktu-waktu tertentu.

2.4.5 Data Properti atau Bangunan

Berikut adalah properti yang digunakan dalam cerita 51 % of Heaven, yakni pilar-pilar yang terbagi menjadi 3 jenis dari yang paling sederhana adalah *Doric*, lalu diikuti dengan *Ionic* dan yang paling rumit adalah *Corinthian*. Pilar-pilar ini merupakan salah satu ciri khas yang dimiliki oleh Yunani kuno sebagai pendukung arsitektur kuil para dewa yang terdapat di Yunani kuno. Oleh karena itu penulis menggunakannya sebagai pendukung tema cerita yang berkaitan dengan Yunani kuno.



Gambar 2.11. Pilar Khas Yunani

Sumber : <http://varner.typepad.com/irby/greek-columns.html>

Lalu juga terdapat patung prajurit dengan pakaian khas layaknya seorang gladiator yang siap untuk berperang demi melindungi apa yang menurutnya penting baginya.



2.12. Patung Prajurit

Sumber : <http://www.history.com/photos/sparta/photo4>

Dalam Zodiak yang kita ketahui terdapat 12 jenis dan salah satunya adalah bintang Libra yang memiliki simbol khasnya yaitu berupa timbangan, dan sejarah munculnya istilah zodiak ini pun dimulai oleh orang-orang Yunani.



2.13. Timbangan Yunani dengan Lambang Libra

Sumber : <http://tattoos.vn/zodiac-symbol-tattoos/libra-tattoos/zodiac-tattoo-designs-libra.html>

Dalam salah satu karya animasi yang berjudul *Devils Angels and Dating*, para dewa-dewinya menduduki suatu singgasana yang seperti sebuah kursi yang dapat melayang di udara, dan hal ini sangat menginspirasi penulis untuk membuat versi tersendiri dalam cerita.



2.14. Inspirasi Bangku Dewa

Sumber : <http://www.youtube.com/watch?v=rkddkbu-EMA>

2.5 Perbandingan

Berikut adalah beberapa cerita pendek yang mengusung tema tentang cerita diatas awan :

a. Heavenly Appeals

Cerita Short animation tentang seorang iblis yang ingin masuk surga namun oleh penjaganya tidak diijinkan dan penjaganya adalah seorang malaikat jahat, ia membuli-buli iblis yang ternyata baik hati, pada akhir cerita malaikat dan iblis bertukar posisi, malaikat menjadi iblis dan iblis menjadi malaikat.



Gambar 2.15. Heavenly Appeal

Sumber : http://www.youtube.com/watch?v=MYq_35xJtFY

b. Gates of Heaven

Cerita Short Animation tentang seorang anak yang tidak mengerti akan cara masuk surga, ia membawa mainan dan persiapan lainnya untuk tinggal disurga namun penjaganya mengajarkan bahwa bukan itu yang dibutuhkan untuk tinggal disurga melainkan kepercayaan dan kesucian hati.



Gambar 2.16. Gates of Heaven

Sumber : http://www.youtube.com/watch?v=bV7q5eEOJ_g

c. Doraemon, Petualangan Nobita di kerajaan Awan

Siapa yang tidak kenal doraemon, dalam versinya ini menceritakan petualangan Nobita dan kawan-kawannya betualang ke Negeri awan yang dihuni oleh manusia langit



Gambar 2.17. Doraemon, Petualangan Nobita di kerajaan Awan

Sumber : <http://www.rcti.tv/programs/view/193/doraemon-dan-nobita-di-kerajaan-awan>

d. Pixar Short Film : Partly Cloudy

Menceritakan tentang interaksi seekor burung bangau dengan awan yang hidup dan bisa berbicara.



Gambar 2.18. Pixar Short Film : Partly Cloudy

Sumber : <http://www.youtube.com/watch?v=-a6Pe1ovKHg>

2.6 Pertimbangan Pengambilan Cerita

Membuat cerita komedi fantasi tidaklah mudah, meskipun membuat seperti dalam khayalan yang tidak nyata dan tidak terlihat langsung oleh mata kepala sendiri namun itulah tantangannya, ditambah lagi unsur komedi humornya yang memang ditujukan untuk menghibur dan membuat tertawa penonton. Dengan cerita yang sedikit unsur religious namun sebenarnya bisa ditonton untuk semua kalangan tanpa terkecuali, karena pesan ceritanya adalah hal yang umum orang ketahui seperti kalau berdosa maka akan masuk neraka, sekaligus mengingatkan kembali bahwa perbanyaklah berbuat baik. Itu pesan moral utama dalam cerita ini sambil menghibur, ditambah lagi dengan adanya tokoh mitologi yunani, untuk memperkenalkan bahwa tokoh legenda yunani kuno itu menarik, penulis memang dari awal sebelum membuat proposal Tugas Akhir ini sudah sangat menyukai cerita mitologi tersebut. alasan itulah yang membuat penulis mengambil cerita ini.

2.7 Target Audience

Penulis mempunyai target utama *audiencenya* adalah ukuran anak-anak hingga remaja, baik itu lelaki atau perempuan. Alasannya adalah tidak seperti orang dewasa, anak-anak tidak mengerti kedalaman emosi seperti kesedihan. Ketika datang ke film, mereka lebih memilih untuk menonton film-film yang lucu karena menonton

film seperti memberi mereka kesenangan. Kartun yang dibuat dengan tujuan menargetkan anak-anak sebagai penonton dan ini melibatkan menempatkan bersama-sama banyak komedi. Sebuah film komedi adalah genre film yang berfokus pada kecerdasan. Film ini dibuat dengan tujuan untuk menambahkan sejumlah hal menyenangkan dalam kehidupan manusia. Film komedi adalah genre film tertua. Sebelumnya film komedi yang lebih banyak diam. Dan untuk remaja, sangatlah cocok karena masa-masa remaja adalah masa transisi dari masa anak-anak menjadi masa orang dewasa, sering kali kita temui remaja pada sekarang ini banyak yang mudah sedih, galau dan tidak bersemangat oleh karena itu film hiburan yang dapat membuatnya tertawa bisa jadi salah satu alternatif pilihan terbaik. Alasannya adalah karena efek psikologi yang dapat mendorong jiwa remaja tersebut untuk dapat menjalani hari-harinya dengan ceria

2.8 Data Pendukung

Sebagai data pendukung latar belakang masalah yang membuat penulis memilih cerita ini untuk diangkat menjadi tema Tugas Akhir, penulis melakukan survey online untuk remaja diatas 18 tahun keatas dan survey langsung untuk remaja umur 14 – 17 tahun, dengan jumlah partisipan 46 orang untuk survey langsung, dan 97 partisipan untuk survey online dengan sistem kuisisioner. Berikut hasil data surveynya :

2.8.1 Kuisisioner online

1. Apakah Anda menyukai Film Animasi ? iya **95** dan tidak **2**
2. Dari usia berapa anda mulai mengenal Film Animasi ?
usia < 7 tahun = **57**
usia 8 - 13 tahun = **21**
usia 14 - 17 tahun = **4**
usia > 18 tahun = **15**
3. Anda menyukai Film Animasi bergenre apa? (boleh pilih lebih dari 1 dan maksimal 2). .

Action	25
Adventure	37

Comedy	47
Crime	2
Documentary	1
Fantasy	51
Horror	2
Drama	8

4. Apakah anda pernah menonton film animasi dengan cerita tentang kehidupan/mengambil latar di atas awan? (contoh Sun go kong saat mengacaukan kayangan versi animasi) Iya **83** dan Tidak **14**
5. Apakah anda mengetahui dan menyukai cerita tokoh-tokoh dewa-dewi mitologi Yunani Kuno?(seperti Dewa Zeus, Poisedon dll)

Tahu dan saya suka	80
Tahu dan tidak suka	8
Tidak Tahu	9

6. Jika anda menjawab tahu, tolong diisi tokoh yang anda tahu tentang mitologi Yunani Kuno? (pertanyaan optional bagi yang menjawab tidak tahu dan jumlah jawaban bebas)

Zeus	88
Poisedon	76
Hades	68
Apollo	47
Athena	77
Approdite	59
Hestia	3

Gaea	11
Uranus	16
Kronos	38
Hera	44
Rhea	8
Cerberus	50
Medusa	66

7. Seandainya ada film animasi komedi yang mengambil latar di atas awan dengan tokoh-tokoh mitologi Yunani, anda tertarik untuk menontonnya ?

sangat tertarik	27
tertarik	33
cukup tertarik	31
tidak tertarik	5
tidak tertarik sama sekali	1

2.8.2 Kuisisioner langsung

1. Apa gender anda ?
Jawaban : laki-laki **21** dan perempuan **25**
2. Berapa umur anda ?
Jawaban : **14 – 16** tahun
3. Kelas berapa Anda ?
Jawaban : **kelas 10 atau SMA 1**
4. Apa nama sekolah anda ?
Jawaban : Sekolah Budi Agung **28** dan Sekolah Permai **18**
5. Apakah anda menyukai film animasi ?
Jawaban : Suka **42**, tidak **1** dan lumayan **3**
6. Sebutkan Judul film animasi yang paling anda sukai ?

Jawaban :

Tom and Jerry = **15**, Spongebob = **13**, Doraemon = **7**, Naruto = **7**, Crayon
Sinchan = **3**, Pokemon = **2**

The Smurf, Katekyo Hitman reborn, Ninja Hattori, Marukochan, Larva,
Bleach, One Piece, Cyborg Kurochan, High School, Boku Wo Tomudachi Ga
Sukinai, Anime, Kaicho Wa maid Sama = **1**

7. Anda menyukai Film animasi bergenre/tema apa?

(silahkan di Centang/pilih 2)

Adventure **(16)** Horror **(9)**

Comedy **(38)** Fantasy **(20)**

Crime **(3)** Documentary **(2)**

Lainnya FTV, School life = **(1)**

8. Apa yang membuat anda paling bahagia dari film animasi ?

Cerita **(29)**

Pesan Moral **(4)**

Tokoh **(18)**

Lainnya : Judulnya **(1)**

9. Apakah anda mengetahui dan menyukai cerita tokoh-tokoh dewa-dewi
mitologi Yunani Kuno?(seperti Dewa Zeus, Poisedon dll)

Tahu dan suka **(25)**

Tahu dan tidak suka **(15)**

Tidak Tahu **(6)**

10. Jika anda menjawab tahu, tolong diisi tokoh yang anda tahu tentang mitologi
Yunani Kuno?

(jumlah jawaban bebas). . .

