

## **BAB 2**

### **DATA DAN ANALISA**

#### **2.1 Sumber Data**

Dalam pembuatan Animasi pendek diperlukan berbagai aspek penting dalam membuatnya, yaitu penulis melakukan berbagai riset dalam cerita dan referensi visual. Beberapa jenis riset telah dilakukan seperti: literatur buku, literatur internet, dan referensi video.

##### **2.1.2 Literatur Buku**

1. Buku novel : *Match Girl*
2. Buku cerita anak : *Gadis Korek Api*
3. *Animation Survival Kit*
4. *Cinematografi for Animation*
5. Animasi : pengetahuan dasar film animasi Indonesia
6. Strategi visual
7. *Animated Performance*
8. *Setting the Scene : The art and evolution animation layout*

##### **2.1.3 Literatur Website**

1. <http://ferdonan.wordpress.com>
2. <http://www.flyingdutchman.com/>
3. <http://informasi-doni.blogspot.com>
4. <http://www.online-literature.com>
5. <http://www.republika.co.id>
6. <http://www.candlelightstories.com/storybooks/all-about-pirates/>
7. <http://latinamericanhistory.about.com/od/Pirates/tp/Ten-Facts-About->

##### **2.1.4 Literatur Video**

Literatur Video biasanya digunakan untuk referensi visual dan pembandingan, karena pentingnya contoh dari film animasi yang sudah ada, contoh film: *Grave Of The Fire Flies*, *Match girl*, *Somewhere In Dreamland*, dan *In Sickness*.

## **2.2 Data Karakter**

### **2.2.1 Pengemis Dan Gelandangan**

Pengemis dan gelandangan adalah orang-orang yang miskin, tidak memiliki pekerjaan, tersingkirkan, hidupnya sulit dan biasanya berakhir dengan kematian. Di setiap Negara pasti ada pengemis dan gelandangan dan mereka memang sudah ada sejak jaman dahulu kala, karena setiap orang didunia pasti memiliki masalah dan nasib yang sedang tidak baik yang akhirnya membuat mereka terpaksa menjadi gelandangan, namun fakta yang mengejutkan tentang gelandangan dan pengemis, tidak semua dari mereka berakhir seperti itu karena terkena musibah dan nasib buruk, ada yang sengaja menjadi seorang pengemis hanya untuk menambah duit “jajan” atau bisa dibilang mereka hanyalah berpura-pura padahal mampu, itu fenomena yang terjadi banyak sekali di Indonesia, semata-mata memohon belas kasihan dari orang lain tanpa mau berusaha.

Jumlah pengemis dan gelandangan memang terus bertambah setiap tahunnya apalagi kita tidak mengetahui mana yang benar-benar pengemis dan mana yang hanyalah berpura-pura saja, karena banyak ditemukan pengemis-pengemis kecil yang meminta sedekah, sedangkan ibunya atau bahkan bukan ibu aslinya hanya duduk-duduk saja, inilah yang menjadi kekhawatiran dan masalah yang terus tidak ada penyelesaiannya, di sisi lain memang terdapat gelandangan dan pengemis yang memang sudah sulit menempuh jalan hidup lain, namun disisi lain ada yang hanya memanfaatkannya, sudah ada tindak penertiban yang tegas! Namun apabila kita melihatnya secara langsung hati kita pastilah tersentak dengan dilemma yang ada melihat betapa mereka ketakutan saat dirazia, merasa terancam, dan tidak tahu harus bagaimana lagi menjalani hidup, karena beberapa dari mereka pastilah bukan berpura-pura menjadi gelandangan, namun memang nasib buruk yang menimpanya, kita tidak bisa berbuat banyak terhadap mereka, karena secara system pemerintahan kita dikelola oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab, tidak seperti Negara lain.



**Gambar 2.1** Pengemis membawa kedua anaknya

Sumber Gambar : [www.maricari.com](http://www.maricari.com)



**Gambar 2.2** Gelandangan kecil

Sumber Gambar : [www.fokusriau.com](http://www.fokusriau.com)



**Gambar 2.3** Pengemis Lansia

Sumber Gambar : [en.Wikipedia.org](http://en.Wikipedia.org)



**Gambar 2.4** Pengemis yang memohon

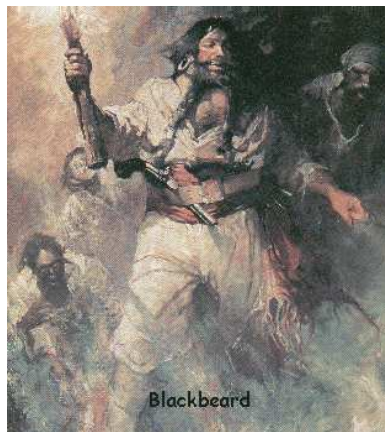
Sumber Gambar : [www.baltryia.com](http://www.baltryia.com)

Pengemis dan Gelandangan, aliseptionsyah, diakses mei 2013 dari, [:http://aliseptionsyah.wordpress.com/2013/01/24/sekilas-tentang-gelandangan-pengemis-gepeng/](http://aliseptionsyah.wordpress.com/2013/01/24/sekilas-tentang-gelandangan-pengemis-gepeng/)

### 2.2.2 Bajak Laut

Bajak laut adalah sekelompok perompak kapal yang dipimpin oleh seorang kapten kapal, mereka terkenal sering melayari daerah samudera karibia, hal ini dikarenakan samudera karibia meliputi pulau *Bahama*, *Kuba*, *Jamaika*, *Haiti*, Republik *Dominika*, *Puerto Rico* dan kepulauan *Cayman*, disana adalah tempat yang sempurna bagi bajak laut untuk merampas dan menyimpan kapal mereka, bajak laut jaman dahulu terkenal suka menyimpan harta mereka disebuah pulau dan menimbunnya didalam tanah untuk menghindari perampasan dari pihak lain, menggunakan ilmu navigator dan membuat peta tempat mereka menyimpan harta, biasanya dalam film-film kartun mereka menandai X ditempat mereka menyimpan harta dan pada peta, dan yang memegang kendali penuh adalah sang kapten.

Menurut *Christopher Minster* biasanya ciri khas kapten bajak laut memakai topi besar, berkumis hitam lebat, memakai penutup mata, menggunakan tangan palsu berupa kail, dan kaki palsu, Memang gambaran tersebut bukan mengada-ada namun hal itu memang nyata, seperti beberapa bajak laut terkenal, *Edward Teach (Blackbeard)*, *William Kid*, *Rekharm*, *Black Bart Roberts*, dan beberapa fakta unik memang ada dikalangan para bajak laut ini, seperti menyimpan harta didalam tanah, walaupun mereka perampok namun mereka mematuhi kode kode etik, beberapa kapten bajak laut tidak hidup lama karena sering bertarung, ada bajak laut wanita (sangat jarang ), bajak laut yang dihukum tidak berjalan di atas papan, dan beberapa dari mereka bukanlah kriminal.



**Gambar 2.5** Edward Teach



**Gambar 2.6** Black Bart Roberts

Sumber Gambar : [www.sunrisevilla.com](http://www.sunrisevilla.com)

Sumber Gambar : [www.sunrisevilla.com](http://www.sunrisevilla.com)

*Ten Fact About Pirates*, *Christopher Minster*, diakses mei 2013 dari, [latinamericastory.About.com](http://latinamericastory.About.com), <http://www.candlelightstories.com/storybooks/all-about-pirates/>

### 2.2.3 Davy Jones

Sering kali kita mendengar cerita tentang *Davy Jones* dan Lokernya yang terkenal, mungkin karena memang legendanya yang begitu populer dalam sejarah bajak laut, atau juga kita mengetahuinya melalui film *The Pirates Of The Caribbean : A' Dead Men's Chest*, namun kisahnya di dalam film tersebut tidaklah nyata kecuali fakta bahwa dia adalah kapten kapal *The Flying Dutchman* yang sangat terkenal. Namanya dikenal luas dan ditakuti oleh para perlaut lain, ceritanya menyebar melalui mulut ke mulut menceritakan kisah yang menyeramkan tentangnya, tapi

siapakah *Davy Jones* sebenarnya? dan darimana legenda *Davy Jones Locker* itu berasal?

Banyak kisah yang menjelaskan bahwa *Davy Jones* adalah iblis jahat yang mengumpulkan jiwa-jiwa yang mati di lautan, ada juga yang mengatakan ia hanyalah seorang pembunuh dan kapten kapal hantu, kisah-kisah tersebut banyak diutarakan oleh para pelaut dulu dan versi dari ceritanya pun beragam, namun yang paling terkenal adalah *Davy Jones Locker*, tempat *Davy Jones* menyimpan jiwa-jiwa pelaut yang mati dilautan, dan berikut beberapa versi cerita tentang *Davy Jones*:

- **Bar Owner** : ada yang mengatakan *Davy Jones* memiliki sebuah bar di Inggris, membius para pelaut atau bajak laut lain mabuk dan pada akhirnya tubuh mereka disimpan didalam loker, dan menaruh tubuh mereka di dalam kapal melewati pelabuhan. cerita ini juga menceritakan tentang barman yang sudah bangkrut pada akhirnya ia memutuskan untuk menjadi seorang bajak laut dengan mencuri kapal, lalu membajak kapal lain, mengancam akan memenggal kepala mereka, lalu awak yang masih hidup dikunci didalam kapal dan tenggelam ke dasar laut. Dalam cerita tersebut menceritakan pemilik bar yang mengunci jiwa-jiwa untuk setan.
- **Captain Of The Flying Dutchmen**: ada juga yang mengatakan *Davy Jones* adalah kapten dari sebuah kapal *The Flying Dutchmen* dengan nama "*Vanderdecken*". *The Flying Dutchmen* diceritakan sebagai kapal hantu karena berlayar selamanya dan tidak bisa kembali ke pelabuhan, ada juga yang mengatakan kapal tersebut berlayar diatas langit, seperti layaknya diberikan kuasa oleh "Tuhan atau Iblis" untuk menghakimi para pelaut, dengan harga yang harus dibayar yaitu mengarungi lautan selamanya.
- **Satan**: ada yang percaya dan menceritakan bahwa *Davy Jones* nama Iblis, dibuat oleh para pelaut.



**Gambar 2.7** Davy Jones

Sumber gambar : *en.Wikipedia.org*

*DavyJones02, The Incredible story of Davy Jones*, diakses mei 2013 dari,  
<http://davyjones02.hubpages.com/hub/Old-sea-legends-The-Incredible-story-of-Davy-Jones-and-his-Locker>

#### **2.2.4 The Flying Dutchman**

Menurut *James Donahue* *The Flying Dutchman* adalah legenda kapal terkutuk yang sangat di kenal dikalangan pelaut dulu pada abad ke 17. *The Flying Dutchman* melayari lautan tanpa tujuan, memburu pikiran-pikiran para pelaut dan bermain dengan imajinasi-imajinasi pelaut diseluruh dunia. Darimanakah legenda ini berasal? Refrensi cerita *The Flying Duthcmen* pertama ditulis oleh *George Barrington* pada tahun 1700, dia yang membuat cerita tentang kapal terkutuk yang menghilang diatas awan gelap. Bagi para pelaut menceritakan atau mengatakan hal-hal tentang *The Flying Dutchmen* hanya akan menjadi malapetaka bagi pelaut, mereka tidak ingin sekalipun melihat kapal tersebut, karena bila siapa dikunjungi oleh kapal tersebut maka kehidupannya sudah dikutuk.

Dalam film serial Animasi “*Spongebob Squerpants*”, *The Flying Dutchmen* digambarkan dengan sosok bajak laut berjanggut ( refrensi dari *Edward Teach* ) dan seluruh tubuhnya berwarna hijau seperti hantu, menaiki kapal tua yang sudah usang dan berlayar di atas langit, didalam film serial tersebut memang *The Flying Dutchmen* dikenal sebagai roh jahat yang mengambil jiwa-jiwa orang dan mengirimnya ke dalam *Davy Jones Locker*, jadi mereka memang mengambil refrensi dari legenda-legenda pelaut. Dalam film Animasi yang saya buat memang mengambil refrensi yang sama, namun dengan sedikit perbedaan, mereka tidak terkutuk menyeramkan, ataupun menjadi mimpi buruk bagi siapapun yang didatangi,

namun *Davy Jones* dan *The Flying Dutchmen* yang saya coba gabung adalah sosok yang membantu jiwa-jiwa yang sedih menuju tempat dimana mereka bisa mendapatkan kebahagiaan.



**Gambar 2.8** Flying Dutchman Spongebob

Sumber Gambar : *dragoart.com*



**Gambar 2.9** Flying Dutchman

Sumber Gambar : *en.Wikipedia.org*

*James Donahue, The Flying Dutchman*, diakses 23 mei dari, <http://perdurabo10.tripod.com/ships/id19.html>, <http://spongebob.wikia.com>

## 2.2.5 Data Pembanding Karakter Andi

Andi seorang gelandangan kecil, dia adalah karakter protagonist dalam cerita ini, ia berumur sekitar 9 tahun, memakai baju yang sudah dijait-jait namun tidak compang-camping jadi masi terlihat sedikit rapi, walaupun memiliki kehidupan yang sulit dan tidak memiliki apa-apa, namun Andi masih memiliki hati yang baik, ia rela memberikan makananya kepada anjing kelaparan, walaupun dirinya sedang kelaparan sekalipun, dan yang membuatnya bertahan dari kesedihan adalah peninggalan orang tuanya yang sudah meninggal, Refrensi karakter Andi diambil dari:

### 1. Young Goob

Dia adalah karakter dalam film Animasi "*Meet The Robinson*", ia adalah seorang yatim piatu, dan dia sekamar dengan tokoh utama dalam film tersebut yaitu *Lewis*, ia memiliki raut wajah yang sedih, nasibnya buruk, dan ia selalu mendapat masalah, ia tidak pernah sekalipun mendapatkan apa yang ia harapkan, seperti menangkap bola dalam pertandingan baseball, ataupun diadopsi oleh Orang tua, nasibnya selalu berakhir dengan buruk yang sampai pada akhirnya ia menjadi anak yang malang dan kesepian.



**Gambar 2.10** Young Goob

Sumber Gambar : [meet-the-robinsons.wikia.com](http://meet-the-robinsons.wikia.com)

Sumber Data : imdb, *Meet The Robinson*,  
<http://www.imdb.com/character/ch0041824/bio>

## 2. Setsuko

Dia adalah karakter dalam film garapan studio *Ghibli* berjudul *Grave Of The Fireflies*, seorang gadis kecil yang terpaksa tinggal hanya berdua dengan kakaknya karena kedua orang tuanya meninggal akibat perang, setsuko adalah karakter yang periang walaupun kondisi mereka sangatlah mengenaskan ditengah sulitnya mendapat makanan dan sakit yang diderita namun ia sangat bersyukur masi bisa bersama kakanya yang sangat ia anggap “berharga”.



**Gambar 2.11** Setsuko

Sumber Gambar : [Studioghibli.wikia.com](http://studioghibli.wikia.com)

Sumber Data : imdb, *Grave Of The Fireflies*,  
[http://www.imdb.com/title/tt0095327/?ref\\_=sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0095327/?ref_=sr_1)

### 2.2.6 Data Pembanding Karakter Jones

Dia adalah sosok kapten yang sangat bersemangat, periang, dan tegas, penampilannya sedikit konyol dan lucu, tatapan matanya seola-olah seperti siap untuk berpetualang, yah dialah kapten Jones yang memiliki pekerjaan mengantarkan orang-orang yang sedih ketempat dimana mereka berakhir dengan bahagia. Tubuhnya memang kecil dan pendek, namun dirinya dapat diandalkan, ia mengajak Andi berlayar untuk mencari “Harta berharga”, menemani Andi berpetualang sampai pada akhir perjalanannya. Refrensi karakter Kapten diambil dari :

#### 1. Kapten *Knuckles*

Dia adalah karakter dalam Film serial Animasi *Cartoon Networks* berjudul “*Flapjack*”, perawakannya seperti kapten bajak laut, wajahnya konyol, dan memiliki penampilan yang lucu dengan hidungnya yang besar. Gaya berbicaranya memang keras, dengan suaranya yang berat layaknya bajak laut tua, namun ia sebenarnya adalah bajak laut yang pemalas, dan tidak begitu tangguh, namun *Flapjack* selalu menyukainya, ia terinspirasi dengannya karena *Kapten Knuckles* selalu menceritakan tentang petualangan hidupnya kepada *Flapjack*. Knuckles bukanlah orang yang sebaik itu, kadang dia egois dan pemaarah, namun terkadang ia juga merasa kesepian karena tingkah dan ulahnya, sifatnya yang konyol dan aneh membuat *Flapjack* selalu ingin didekatnya.



**Gambar 2.12** Captain knuckles

Sumber Gambar : [www.cartoonnetworkhq.net](http://www.cartoonnetworkhq.net)

Sumber Data : wikia, *Flapjack*, <http://flapjack.wikia.com/wiki/K%27nuckles>

## 2. *Sinbad*

*Sinbad* adalah seorang bajak laut yang tangguh, periang, dan memiliki karisma, walaupun dalam Film Animasi garapan *DreamWorks* “*Sinbad The legend Of Seven Seas*” memiliki sifat yang buruk yaitu suka menipu dan tidak menepati janji, namun dia adalah orang yang bisa diandalkan, baik hati, memiliki jiwa petualangan yang tinggi, dan sampai pada akhirnya persahabatannya diuji, ternyata dirinyapun bisa berubah menjadi seorang yang dapat memegang janjinya sebagai laki-laki, saya senang dengan sifatnya yang sangat periang, dan jiwa petualangannya sangat besar, saya mengambil sifat tersebut.



**Gambar 2.13** Sinbad

Sumber Gambar : [www.imdb.com](http://www.imdb.com)

Sumber Data : imdb, *Sinbad*,

[http://www.imdb.com/character/ch0022470/?ref\\_=tt\\_cl\\_t1](http://www.imdb.com/character/ch0022470/?ref_=tt_cl_t1)

## 2.3 Data Cerita

### 2.3.1 Film Pendek

Film pendek adalah film yang memiliki durasi sekitar 5-15 menit, dengan berbagai shot yang dipilih dengan baik sehingga dengan durasi yang sedikit bisa menampilkan visual dan cerita dapat dimengerti dengan baik oleh penonton, ide film bisa diambil dari pengalaman hidup seseorang, dokumenter, novel, buku dongeng dan lain-lain.

*Rebecca Davies* (2010), *The Long Story About Short Film*, diakses Mei 2013 dari, <http://www.telegraph.co.uk/culture/film/film-life/7593291/The-long-history-of-short-films.html>

### 2.3.2 Film Animasi 3D

Film Animasi 3D adalah, film yang ditampilkan dengan menggunakan program 3D dan memiliki visual kedalaman, volume, texture, dan pencahayaan, dengan menggunakan teknik modelling dan lighting, film Animasi 3D memungkinkan menciptakan visual mendekati realis atau penggunaan special effect yang tidak mungkin dilakukan dalam real-shoot.

*NMATRIX Animation Studios*, diakses mei 2013, <http://www.nmtrix.com/en/about-3d-animation.html>

### 2.3.3 Data Pemandangan Cerita

Kisah sedih seorang anak gelandangan yang berusaha hidup dan mencari makan di tengah malamnya dingin, namun dirinya masi memiliki hati dengan membagi makanan kepada anjing yang kelapara, namun sampai pada akhirnya benda paling berharga yang ia miliki, peninggalan dari orang tuanya yang sudah meninggal hilang begitu saja didepan matanya, lalu ditengah hatinya yang hancur dan sakit yang dideritanya, tiba-tiba ia mendapatkan pertualangan luar biasa bersama kapten bajak laut yang tidak pernah ia lupakan untuk mencari harta berharganya, sampai pada akhirnya ia menemukan kebahagiaan bertemu kedua Orang tuanya. Dan saya mengambil refrensi cerita dari beberapa video Animasi pendek.

#### 1. *The Little Match Girl 3D*



**Gambar 2.14** The Little Match Girl 3D

Sumber Gambar : [news.chaobuoisang.net](http://news.chaobuoisang.net)

Studio : *True-D Animation*

Durasi : 7.12 menit

youtube, The Little Match Girl 3D, diakses mei 2013 dari,

<http://www.youtube.com/watch?v=DGS6QBamfZI>

Menceritakan tentang seorang gadis kecil yang berusaha menjual korek apinya untuk mencari nafkah, ia berjualan sepanjang hari ditengah malam yang bersalju, saat itu kondisi suhu pasti sangatlah dingin namun ia terus bersikeras menjual korek tersebut, namun tidak satupun korek terjual, semua yang melewatinya tidak peduli dengannya malah ada yang mengusirnya secara dingin, namun ia tidak menyerah dan terus berusaha menjualnya, walaupun dirinya kelaparan ia masi memberikan makanannya kepada anjing kecil, ia gadis yang sangat baik hati.

Saat koreknya tidak kunjung laku ia melihat anak-anak berjalan bersama keluarganya makan bersama dalam perayaan natal, ia melihat begitu lezatnya makanan tersebut, melihat begitu indahnya pohon natal yang ada didalam rumah tersebut, dan yang paling ia inginkan adalah berkumpul dengan keluarga dirumah yang hangat, hatinya sangat sedih melihat hal itu dan berharap dirinya bisa sebahagia itu, namun kondisi cuaca yang terus bertambah dingin membuatnya terpaksa menggunakan korek tersebut untuk menghangatkan dirinya, saat korek dinyalakan ia membayangkan korek tersebut adalah sebuah perapian yang hangat dan nyaman, dan korek api itupun mati, ia cepat-cepat menyalakannya lagi, dan kemudian munculah pohon natal yang indah, lebih indah dari pohon natal yang ia lihat, lalu korek api itupun mati kembali, ia menyalakan satu lagi dan muncul begitu banyak makanan yang sangat lezat, namun saat ia ingin memakan korek api itu kembali mati, lalu ia menyalakan semua korek yang ia punya, munculah kereta kuda yang cantik dan mengantarkannya kepada sebuah rumah yang ternyata didalamnya terdapat neneknya, ia dipeluk dan diajak masuk kerumah neneknya, lalu saat itu juga ia diajak pergi bersama neneknya ketempat yang bahagia, pada saat itu ia menghembuskan nafas terakhirnya dan meninggal di tengah salju yang dingin.

## 2. *In Sicknes*



**Gambar 2.15** *In Sicknes*

Sumber Gambar : [www.imagineanimation.net](http://www.imagineanimation.net)

Studio : *Student Of Animation School*

Durasi : 4.33 menit

*youtube, In Sicknes*, diakses mei 2013 dari,

<http://www.youtube.com/watch?v=xgpMutZKsY4>

Seorang lelaki mendapatkan dirinya berada disebuah hutan yang menyeramkan, ia mencoba bangun dari kasurnya dan tiba-tiba makhluk-makhluk menyeramkan mencoba menyerangnya, ia berusaha lari kedalam hutan dan sampai akhirnya ia bertemu dengan orang memakai baju dan topeng dokter untuk bedah, dan mencoba menghampirinya sambil menusukan jarum yang besar ditangannya, ternyata orang tersebut berusaha untuk menolongnya menghadapi makhluk-makhluk tersebut, laki-laki terus berusaha lari, para makhluk itu berhasil mengalahkan dokter tersebut dan terus mengejarnya, sampai akhirnya ia bertemu dengan istrinya dan mengajaknya lari, namun monster itu mengejar dan berkumpul menjadi satu berubah menjadi sesosok malaikat pencabut nyawa, sudah tidak ada jalan kabur lagi mereka akhirnya berhenti dan berpelukan untuk terakhir kali, malaikat itu menyentuh pundak sang lelaki, tiba-tiba saat itu juga cahaya terang menyinari dirinya dan merubah semua hutan menyeramkan itu menjadi indah. Ternyata laki-laki itu meninggal dan istrinya selalu memeluk suaminya di atas kasur, dokter sudah menyatakan dia meninggal.

### 3. Grave Of The Fireflies



**Gambar 2.16** Grave Of The Fireflies

Sumber Gambar : *Studioghibli.wikia.com*

Studio : Ghibli

Tanggal liris : 16 April 1988, *Japan*

Durasi : 89 menit

IMDB (1988) *The Grave Of The Fire Flies, Movies*, diakses mei 2013 dari, <http://www.imdb.com>

Menceritakan tentang perjuangan Kakak beradik untuk bertahan hidup, dimulai saat terjadi perang di Jepang, pesawat Amerika terus menerus melancarkan bom dan mengenai tempat tinggal mereka, Seita yang berusia 14 th berusaha kabur membawa adik perempuannya Setsuko dan ibunya berusaha melindungi mereka, walaupun mereka berhasil bertahan namun ibu mereka ditangkap dan ikut terbakar, walau sudah dibawa ke rumah sakit namun kondisinya sudah tidak bisa diselamatkan lagi. Tinggalah mereka berdua bersama bibinya, bibinya meyakinkan Seita untuk menjual kimono ibunya agar mendapatkan beras, awalnya bibinya sangat menjaga mereka dan memberi mereka makan, namun saat persediaan mulai berkurang dan tinggal sedikit, bibinya marah sekali mengatakan bahwa mereka hanya memakan persediaan makan tanpa bisa mendapatkan sesuatu. Akhirnya Seita dan adiknya meninggalkan bibinya.

Mereka tinggal di sebuah tempat berlindung dari bom, Seita mencoba berusaha untuk mencari makan, ia mencoba mencuri beras dari petani dan tempat persediaan makanan, namun ia tertangkap dan pasrah, saat ia

mendengar dikrumunan orang berbicara tentang Jepang telah menyerah tanpa syarat, ia berfikir ayahnya kapten angkatan laut yang pernah mengatakan bahwa Jepang tidak bisa dikalahkan mungkin sudah mati, karena hampir semua armada angkatan laut Jepang tenggelam, karena kondisi setsuko yang semakin parah karena gizi buruk, ia mencoba menarik semua uang direkening bank ibunya, dan kembali ketempat mereka berlindung untuk memasak makanan, namun ia mendapatkan Setsuko sudah tidak bernyawa, Seita sangat sedih dan akhirnya mengkremsi adiknya, tidak lama setelah itu Seita meninggal akibat gizi buruk, dan kedua roh mereka bertemu kembali.

## 2.4 Data Sejarah Kotak Musik

Kotak musik adalah alat yang dapat mengeluarkan musik dengan menggunakan serangkaian pin yang ditempatkan di suatu silinder atau cakram sehingga menyentuh gigi-gigi dari suatu sisir besi. Ditemukan pada abad ke-19, dan yang membuat pertama kali adalah seorang pembuat jam, dan produksi pertama kali terdapat di *Switzerland*. Pabrik kotak music pertama kali dibuka tahun 1815 oleh *Jeremie Recordon* dan *Samuel Junod*, dan beberapa juga terdapat di Bohemia dan German. Biasanya silinder dalam kotak musik terbuat dari metal dan baja, suara yang dihasilkan pun berbeda-beda sesuai dengan bentuk dari silinder dan gerigi didalamnya, dan sistematis dari kotak musik yang masi tradisional biasanya menggunakan alat bantu untuk memutarinya. Jaman sekarang kotak musik sudah berkembang banyak, ada yang sudah memakai tenaga baterai jadi tidak perlu memutarinya, cukup membuka tutup kotak tersebut maka akan secara otomatis musicnya bekerja, namun masi banyak yang mempertahankan metode lama dalam memainkan musik tersebut.

*Alix Gueissaz* (2003), *Music Box History*, diakses mei 2013 dari, [www.gueissaz.com/history\\_of\\_music\\_boxes/music\\_box\\_history.htm](http://www.gueissaz.com/history_of_music_boxes/music_box_history.htm)

## 2.5 Target Audience

### 2.5.1 Target Primer

Demografi : Laki-laki dan Perempuan, umur 10-15 th, semua kalangan terutama yang sering mengikuti perkembangan film.

Psikografi : Suka menonton film, mengetahui cerita bajak laut, menyukai animasi.

Geografi : Kota besar seperti Jakarta dan Bandung.

### **2.5.2 Target Sekunder**

Demografi : Laki-laki dan Perempuan, umur 15-20 th.

Psikografi : Mengikuti perkembangan perfilman, mengetahui cerita bajak laut.

Geografi : Kota besar seperti Jakarta dan Bandung.

## **2.6 Analisa S.W.O.T**

### **2.6.1 *Strenght***

Kekuatan dalam cerita pendek yang saya buat adalah, kesan dan alur cerita yang membuat kita merasakan kesedihan yang dialami sang tokoh, pesan yang disampaikan melalui alur, dan penggunaan sudut pandang kamera yang memberikan kesan yang lebih dalam tentang apa yang dialami tokoh.

### **2.6.2 *Weakness***

Kelemahan dalam film ini terdapat di penggunaan tokoh bajak laut, tidak semua orang mengetahui dan memahami tentang bajak laut, penggunaan simbolis dalam cerita.

### **2.6.3 *Opportunities***

Peluang yang terdapat dalam cerita pendek ini cukup baik, dikarenakan konsep cerita yang tidak biasa, menggabungkan beberapa cerita-cerita menjadi baru.

### **2.6.4 *Threats***

Kemampuan teknis dan manajemen waktu kurang, pada akhirnya membuat film pendek animasi tersebut tidak maksimal.

## **2.6.5 Faktor Pendukung dan Penghambat**

### **2.6.5.1 Faktor Pendukung**

1. Film pendek dengan *genre* sedih, dapat menyampaikan pesan kepada hati para penonton dan menyentuh perasaan para penonton.
2. Mediasi Animasi dapat menekankan cerita menjadi lebih dramatis dan alur cerita lebih imajinatif.
3. Plot cerita mengenai kisah yang menyentuh, dan petualangan yang dapat dinikmati berbagai kalangan.

### **2.6.5.2 Faktor Penghambat**

1. Bagaimana membuat penonton dapat mengerti plot dan pesan dari cerita tersebut.
2. Membuat penonton mengerti penokohan dalam cerita.