

BAB 2

DATA DAN ANALISA

2.1 Sumber Data

Dalam pengumpulan data untuk film pendek ini, penulis mengumpulkan data dari berbagai sumber sebagai berikut.

<http://bagussugihharno.blogspot.com>

<http://indofiles.org>

<http://sukafilmpendek.blogspot.com>

<http://terpelanting.wordpress.com>

<http://bangaip.org/>

<http://dkv.binus.ac.id/>

2.2 Data Umum

2.2.1 Animasi 3D

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

- Dalam pembuatan film.
- Pembuatan sebuah iklan *multimedia*
- Pengisi *special effect* dalam pembuatan video klip music atau film.
- Pembuatan presentasi *multimedia*
- Mendesain sebuah *web* yang dinamis dan interaktif

Jika dikaji lebih jauh bahwa seorang *animator* dapat mengkreasi sebuah objek atau efek yang tidak mampu dihasilkan kamera, misalnya seorang *animator* mampu menghidupkan kembali dinosaurus yang sudah punah beberapa abad silam, menciptakan monster, meledakkan satu negara, membuat kapal titanic tenggelam.

Peranan animasi terutama animasi dalam dunia komputer dan peranan *animator* sebagai sang arsitek pendesain sebuah animasi. Dengan adanya dukungan *software* animasi berbasis 3 dimensi ini, maka sutradara tidak perlu lagi mendatangkan seorang aktris atau aktor yang bayarannya mahal dalam pembuatan film. Misalnya cukup dengan mempunyai foto tampak samping dan tampak depan maka aktor tersebut dapat dibuat dalam bentuk tiga dimensi (3D).

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

Pengertian dasar animasi diakses tanggal 1 juni 2013 dari
<http://bagussugihharno.blogspot.com/2012/09/pengertian-dasar-animasi.html>

2.2.2 Film Pendek

Film pendek adalah bentuk film yang paling simpel sekaligus kompleks. Secara teknis film pendek merupakan film yang memiliki durasi dibawah 40 menit atau dapat saja hanya berdurasi 60 detik. Pada hakikatnya film pendek bukan merupakan reduksi dari film dengan cerita panjang, atau sebagai wahana pelatihan bagi pemula yang baru masuk ke dunia 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.

Pengertian film pendek diakses pada tanggal 1 juni 2013 dari <http://sukafilmpendek.blogspot.com/2013/03/pengertian-film-pendek.html>

2.2.3 Parodi

Parodi, dalam penggunaan yang umum, artinya adalah suatu hasil karya yang digunakan untuk memelestikan, memberikan komentar atas karya asli, judulnya ataupun tentang pengarangnya dengan cara yang lucu atau dengan bahasa satire.

Pengertian parodi diakses pada tanggal 1 juni 2013 dari link <http://terpelanting.wordpress.com/2012/03/15/parodi-rekreasi-dan-kreasi-puisi/>

2.2.4 Pengertian Mafia

Mafia berasal dari bahasa Sisilia kuno, *Mafiusu*, yang diduga mengambil kata Arab *mahyusu* yang artinya tempat perlindungan atau pertapaan. Setelah revolusi pada 1848, keadaan pulau Sisilia morat-marit sehingga mereka perlu membentuk ikatan suci yang melindungi mereka dari serangan bangsa lain dalam hal ini bangsa Spanyol. Nama mafia mulai terkenal setelah sebuah sandiwara dimainkan pada 1863 dengan judul *I mafiusi di la Vicaria* (Cantiknya rakyat Vicaria), yang menceritakan tentang kehidupan pada gang penjahat di penjara Palermo. Sekalipun tidak jelas siapa yang mendirikan, namun pendirian organisasi ini mula-mula berdasarkan ikatan persaudaraan diantara sesama warga keturunan pulau Sisilia. Dalam perjalanan sejarah, kelompok yang semula kecil menjadi besar dan membutuhkan dukungan keuangan yang lebih banyak sehingga misi pendirian organisasi mulai bergeser menjadi mencari keuntungan sebesar-besarnya dengan tidak mengindahkan tata aturan masyarakat yang lain. Yang mengherankan para anggotanya merasa tidak melakukan tindakan kriminal sebab di mata mereka, apa yang dilakukannya adalah sekedar memberikan proteksi atau perlindungan terhadap kelompok lain yang mengalami tekanan atau pemerasan. Sehingga pelaku merasa bangga dan terhormat dapat “menolong” seseorang dari kesusahan. Sejak itulah kata *Mafiusu* berubah arti menjadi orang atau organisasi “terhormat.”. Nama lain dari Mafia adalah *Cosa Nostra*, anggotanya selalu menulis kata ini dengan penuh

hormat yaitu ditulis dengan awal huruf besar. Pengertian *Cosa Nostra* sendiri adalah “*our thing*” atau sama-sama satu bangsa, satu pemikiran atau “orang kita.” Namun dalam buku terjemahan Mafia Manajer oleh Bern Hidayat disebut bahwa terjemahan *Cosa Nostra* adalah “urusan kita.”

Ketika beberapa pentolan Mafia seperti Johnny “si rubah” Torrio bermigrasi ke lahan yang lebih menjanjikan yaitu Amerika sekitar 1930, maka dunia kejahatan Amerika mulai diwarnai darah yang dihasilkan oleh orang berdarah Italia. Apalagi Johnny merasa perlu membawa seorang tangan kanannya yang dikenal licin dan kejam terhadap musuh-musuhnya yang kelak akan merepotkan pemerintah Amerika, Al Capone. Mafia berubah jadi organisasi kriminal lantaran meluasnya kekuatan mereka. Ini berkat lobi yang sukses ke para birokrat di Sisilia, Italia, demi lancarnya kegiatan perdagangan narkoba organisasi ini. Meski organisasi ini sempat dilarang pada masa kekuasaan rezim fasis, kegiatan kriminal mereka tidak lantas berhenti. Para gembong mafia yang di tahan tetap menjalankan roda bisnisnya dari balik terali penjara. Kekuatan mafia lantas mencuat lagi seiring jatuhnya rezim fasis akibat kekalahan Italia sebagai sekutu Jerman pada perang dunia 2. Hanya saja kekuatannya terbagi- bagi dengan munculnya sejumlah klan nyaris di seluruh Italia. Yang pasti pamornya sebagai organisasi kriminal tetap bertahan.

Sebagai organisasi Kriminal tentu saja tiap kelompok mafia yang di buru oleh pihak penegak hukum Italia. Sejumlah gembong mafia top pun berhasil di bekuk sejak tahun 1950-an. Mereka antara lain Calogero Vizzini, Giuseppe Genco Russo, Tommaso Buscetta, Salvatore Riina. Yang terakhir berhasil di tangkap adalah Bernardo Provenzano pada 11 april 2006 lalu. Meski begitu organisasi ini tidak lantas mati. Masih ada pewaris- pewaris yang melanjutkan bisnis haramnya. Saat ini yang di curigai sebagai gembong mafia baru adalah Matteo Messina Denaro serta Salvatore Lo Piccolo.

Seputar sejarah mafia didunia diakses tanggal 1 juni 2013 dari
<http://www.indofiles.web.id/showthread.php?t=69832>

2.2.5 Sejarah Mafia di Amerika

Saat organisasi mafia di Italia dilarang oleh rezim fasis, sejumlah pemimpinnya lari keluar negeri buat menghindari dari hukuman. Negara yang jadi tujuan utama mereka adalah Amerika. Selain menghindari dari tangkapan rezim fasis, mereka berniat melanjutkan bisnis pula. Makanya kemudian muncullah klan- klan mafia di amerika.

Mafia amerika pertama muncul di kota New York. Waktu itu nama yang di pakai adalah *The Black Hand*. Mereka mengintimidasi para imigran asal Italia dan negara lain untuk membayar perlindungan. Kelompok ini kemudian berkembang pesat dan mulai menguasai jaringan dunia hitam. Akhirnya pada satu masa jumlah kelompok mafia di amerika secara total mencapai 26 klan mafia.

Banyaknya jumlah klan mafia ini pun memicu pertempuran sengit antar mereka. Pembantaian demi pembantaian para anggota klan mafia oleh anggota klan mafia lainnya pun jadi pemandangan biasa di jalanan kota- kota amerika. Hingga akhirnya ada 5 klan mafia besar berkuasa yang berpusat di kota New York. Mereka adalah klan Bonnano, Colombo, Gambino, Genovese, dan Lucchese. Klan ini jadi besar lantaran kerja sama dengan gembong mafia legendaris yaitu Al Capone dan Joe Porello. Hingga saat ini mafia amerika masih tetap eksis.

Anggota Mafia disebut "*mafioso*", yang berarti "pria terhormat".

Seputar sejarah mafia didunia diakses tanggal 1 juni 2013 dari
<http://www.indofiles.web.id/showthread.php?t=69832>

2.2.6 Mafioso Amerika yang Terkenal

Alphonse Gabriel Capone (lahir 17 Januari 1899 – meninggal 25 Januari 1947 pada umur 48 tahun), secara populer dikenal sebagai Al Capone atau *Scarface*, adalah seorang *Gangster* Amerika Serikat yang memimpin sindikat kriminal memiliki dedikasi terhadap penyeludupan dan menjual secara gelap minuman keras dan aktivitas ilegal lainnya selama Era Pelarangan minuman keras tahun 1920-an dan 1930-an.

Al Capone Sendiri lahir pada tanggal 17 Januari dengan nama asli Alphonse Gabriel Capone, yang merupakan anak keempat dari pasangan Gabriele dan Teresina Capone, imigran asal Italia Selatan yang berimigrasi ke Amerika Serikat tahun 1893. Di Amerika keluarga Capone pertama tinggal di

95 Navy Street. Saat Al berusia 11 tahun, keluarga Capone pindah ke 21 Garfield Place di Park Slope, Brooklyn.

Al Capone putus dari sekolah umum di Brooklyn, ia kemudian bekerja serabutan di Brooklyn termasuk di sebuah toko permen dan bowling. Selama masa itu Al Capone dipengaruhi oleh Giovanni Torrio Alias John "Papa Johnny" Torrio atau disebut juga "*The Fox*" yang kelak menjadi mentornya. Setelah pekejaannya sebagai pencuri kelas teri, Al Capone bergabung dengan komplotan yang terkenal buruknya yaitu *Five Points Gang*. kemudian dia dipekerjakan sebagai tukang pukul di *Coney Island Dance Hall and Saloon* oleh Frankie Yale Si Tukang Palak. Disinilah Al Capone menerima bekas luka yang membuat ia mendapat panggilan "*Scarface*".

Pada 30 Desember 1918, Al Capone menikah dengan Mae Josephine Coughlin seorang perempuan Irlandia dan dikaruniai seorang anak yang diberi nama Albert Francis "Sonny" Capone. Kemudian sekitar tahun 1921, Al Capone dan keluarga kecilnya memutuskan pindah ke Chicago dan menempati rumah di 7244 South Prairi Ave, selatan kota Chicago. Capone datang atas undangan Torrio yang sedang mencari peluang usaha berdagang barang2 gelap. Masa itu Torrio memperoleh kekayaan dari hasil kejahatan James "*Big Jim*" Colosimo yang terbunuh (dugaan dibunuh oleh Frankie Yale, walaupun tuduhan itu tidak terbukti karena kekurangan bukti) setelah menolak memasuki bidang bisnis baru dan Al Capone pada masa itu juga telah didakwa melakukan pembunuhan.

Setelah pemilihan walikota 1923, walikota Chicago Terpilih William Emmet Dever melakukan reformasi, pemerintah kota Chicago mulai menaruh tekanan terhadap *gangster* dan penjahat di kota Chicago. Hal ini membuat para *gangster* dan penjahat gerah. Untuk menaruh markas besarnya di luar jangkauan hukum kota Chicago, organisasi *Capone (Chicago Outfit)* masuk dengan cara kekerasan ke kota Cicero, Illinois. Mereka bertarung dengan penjahat Cicero, Myles O'Donnell dan William "Klondike" O'Donnell untuk memperebutkan kekuasaan di Pusat Kota Cicero. Kemenangan ada ditangan Capone, dan itu merupakan kemenangan Capone yang paling luar biasa; pengambil alihan pemerintah kota Cicero pada 1924. Perang tersebut mengakibatkan lebih dari 200 orang tewas.

Capone (lewat pengikutnya Murray *The Hump*), mendalangi pembunuhan yang paling terkenal dalam dunia gang abad 19, *Saint Valentine's Day Massacre* 1929. Di Chicago, pada 14 Februari 1929, terjadi peristiwa penembakan tujuh anggota *gangster* Mafia Bugs Moran secara kejam. Meskipun rincian dari pembunuhan disebutkan hanya tujuh korban yang ditemukan disebuah garasi 2212 North Clark Street tapi diperkirakan sesungguhnya korban tewas lebih dari itu. Dari kejadian itu langsung dihubungkan dengan Capone dan para pengikutnya terutama Murray *The Hump* dan Jack "*Machine Gun*" McGurn tapi tidak seorang pun pernah didakwa atas peristiwa tersebut.

Akhir dari sepak terjang Al Capone sendiri bukan karena pembunuhan, penganiayaan, perampokan, pencurian ataupun penyuapan, namun karena kasus penyelundupan. Al Capone ditangkap saat menyelundupkan minuman keras oleh agen FBI yang bernama Eliot Ness, yang sudah mengincar Al Capone sejak lama. Kasus itulah yang akhirnya menjadi pintu bagi para penegak hukum di AS untuk mengadilinya secara berlapis di meja hijau.

Al Capone akhirnya meninggal pada 25 Januari 1947 karena sakit setelah melewati hari-harinya selama 11 tahun di penjara dan di rumah sakit.

Seputar sejarah mafia didunia diakses tanggal 1 juni 2013 dari
<http://www.indofiles.web.id/showthread.php?t=69832>

2.2.7 Definisi Perdagangan Manusia

Perdagangan manusia adalah segala bentuk transaksi jual beli terhadap manusia dimana aktifitas transaksi meliputi :

- a. perekrutan,
- b. transportasi,
- c. penampungan,
- d. atau penadahan manusia korban perdagangan

Tujuan perdagangan manusia antara lain:

- a. Perbudakan
- b. Pelacuran
- c. Kerja paksa (termasuk tenaga kerja atau disimpan dalam gudang hutang, yaitu dimana seseorang dipaksa untuk melunasi pinjaman dengan tenaga kerja secara langsung, melalui jangka waktu yang

tidak jelas/janggal. Dalam masa melunasi hutang, para pekerja dipaksa/terpaksa terperangkap dalam hutang yang lebih besar. Bisa jadi terperangkap hutang akibat judi, obat-obatan atau bahkan hingga yang pokok seperti pakaian atau makanan. Ketika pekerja yang berhutang tersebut tidak mampu membayar, mereka dipaksa untuk membayar dan terperangkap dalam kerja paksa yang disebut gudang hutang.)

d. Jasa-jasa

Definisi perdagangan manusia diakses pada tanggal 1 juni 2013 dari <http://bangaip.org/2009/08/perdagangan-manusia/#definisi>

2.2.8 Polisi

Polisi adalah suatu pranata umum sipil yang mengatur tata tertib (orde) dan hukum. Namun kadangkala pranata ini bersifat militaristis, seperti di Indonesia sebelum Polri dilepas dari ABRI. Polisi dalam lingkungan pengadilan bertugas sebagai penyidik. Dalam tugasnya dia mencari barang bukti, keterangan-keterangan dari berbagai sumber, baik keterangan saksi-saksi maupun keterangan saksi ahli.

Istilah polisi berasal dari bahasa Belanda *politie* yang mengambil dari bahasa Latin *politia* berasal dari kata Yunani *politeia* yang berarti warga kota atau pemerintahan kota. Kata ini pada mulanya dipergunakan untuk menyebut “orang yang menjadi warga Negara dari kota Athena“, kemudian pengertian itu berkembang menjadi “kota“ dan dipakai untuk menyebut “semua usaha kota“. Oleh karena pada zaman itu kota merupakan Negara yang berdiri sendiri. Yang disebut juga *Polis*, maka *Politea* atau *Polis* diartikan sebagai semua usaha dan kegiatan Negara, juga termasuk kegiatan keagamaan.

Pengertian polisi diakses pada tanggal 1 juni 2013 dari link <http://sodikin3.wordpress.com/tag/pengertian-polisi/>

2.2.9 Detektif

Detektif adalah seseorang yang melakukan penyelidikan terhadap suatu kejahatan, baik sebagai detektif polisi maupun sebagai detektif swasta. Detektif swasta biasanya bekerja secara komersial dan memerlukan lisensi. Secara informal, terutama dalam kisah-kisah fiksi, detektif sering digambarkan sebagai seorang tanpa lisensi yang mengusut suatu tindakan kriminal. Contoh

detektif fiksi terkenal antara lain adalah Sherlock Holmes (karangan Sir Arthur Conan Doyle) dan Hercule Poirot (karangan Agatha Christie).

Pengertian detektif diakses pada tanggal 1 juni 2013 dari link <http://fauzi2.blogspot.com/2009/01/detektif-sebagai-penanda.html>

2.3 Data Cerita dan Karakter

2.3.1 Apartemen

Apartemen adalah tempat tinggal yang tidak berupa rumah, melainkan berupa ruangan yang tersedia dalam bangunan gedung yang bisa berjumlah ratusan unit dalam satu gedung. Apartemen biasanya dapat diperoleh dengan bayar sewa maupun beli.

Ukuran apartemen sangat beragam mulai dari yang hanya berupa sebuah kamar tidur hingga yang memiliki luas yang selayaknya rumah dengan terdapatnya kamar tidur, kamar mandi, dapur dan ruang keluarga.

Definisi apartemen diakses pada tanggal 1 juni 2013 dari <http://artikata.com/arti-319373-apartemen.html>



Gambar 2.1 Apartemen

Sumber gambar: http://www.mafia2game.com/community/us/features_joe_apt.php

2.3.2 Bar

Bar merupakan tempat hiburan yang umumnya menyediakan minuman beralkohol bagi para pengunjungnya yang dilayani oleh *bartender*.

Bar pada umumnya memiliki meja panjang yang terdapat sejumlah bangku didepannya dimana para pelanggan akan langsung menghadap pada *bartender* untuk minta dilayani.

Pengertian bar diakses pada tanggal 1 juni 2013 dari link

<http://teguhkarisma.wordpress.com/food-and-beverage/organisasi-food-beverage-department/food-and-beverage-service/pengertian-bar/>



Gambar 2.2 Bar

Sumber gambar: http://alehouse.lv/blog/?attachment_id=380

2.3.3 Gudang Penyimpanan

Gudang adalah sebuah ruangan yang digunakan untuk menyimpan berbagai macam barang. Setiap jenis bangunan bisa saja memiliki gudang, misalnya saja gudang pada bangunan pabrik, toko, dan bahkan rumah tinggal. Karena digunakan untuk menyimpan berbagai macam barang, biasanya gudang berpotensi untuk menyimpan debu. Karena itu, peletakan gudang perlu diperhatikan agar tidak mengganggu aktivitas lain dalam bangunan tersebut.

Gudang umumnya terletak di lokasi yang tidak lembap agar barang-barang tak gampang rusak. Asal tidak lembap, gudang bisa diletakkan di mana saja. Agar

tak menghabiskan lahan pada rumah tinggal, gudang bisa diletakkan di bawah tangga atau di loteng. Biasanya gudang ini mencakup banyak sekali barang dan jenis-jenis lain.

Definisi gudang diakses pada tanggal 1 juni 2013 dari link <http://sistemgudang.blogspot.com/2012/03/definisi-gudang.html>



Gambar 2.3 Gudang

Sumber gambar: <http://bldgblog.blogspot.com/2007/12/future-warehouse-of-unwanted-books.html>

2.3.4 Data Karakter

Dalam film pendek ini terdapat dua karakter utama yang menjadi fokus cerita yaitu Detektif Chikin Mc Furry dan Capo Al Sanders yang menggunakan referensi karakter sebagai berikut, selain itu juga terdapat sejumlah karakter figuran yang cukup berpengaruh dalam cerita.

2.3.4.1 Sherlock Holmes

Sherlock Holmes adalah tokoh detektif rekaan dari Sir Arthur Conan Doyle yang memiliki kecerdasan di atas rata-rata dan memiliki intuisi yang kuat.

Sherlock Holmes diakses pada tanggal 1 juni 2013 dari link <http://www.sherlock-holmes.com/wear.htm>



Gambar 2.4 Sherlock Holmes

Sumber gambar: <http://www.sherlock-holmes.com/wear.htm>

2.3.4.2 *Inspector Gadget*

Inspector Gadget adalah detektif *cyborg*, manusia yang memiliki banyak peralatan *bionic* yang terpasang dalam tubuhnya.

Inspector Gadget diakses pada tanggal 1 juni 2013 dari link <http://static.comicvine.com>



Gambar 2.5 Inspector Gadget

Sumber gambar:

<http://static.comicvine.com/uploads/original/4/47029/1802281-80s012.jpg>

2.3.4.3 Colonel Sanders

Colonel Sanders adalah pendiri dari restoran *Kentucky Fried Chicken*.

Colonel Sanders diakses pada tanggal 1 juni 2013 dari link http://media.melty.fr/article-734546-ajust_930/le-colonel-sanders-vous-remercie



Gambar 2.6 Colonel Sanders

Sumber gambar: http://media.melty.fr/article-734546-ajust_930/le-colonel-sanders-vous-remercie.jpg

2.4 Wawancara

Berikut hasil ringkasan wawancara dengan Gotot Prakosa dan Wahyu Aditya yang dikutip dari wawancara yang dilakukan oleh Raissa Christie:

2.4.1 Gatot Prakosa - Akademisi

Apa itu animasi menurut Bapak?

Animasi dari kata *animare* = memberi kehidupan. Menghidupkan.
Film animasi yaitu film yang dibuat dengan teknik satu persatu *frame*.
Contoh sederhana : *muppet show*, wayang, gambar di goa.

Animasi mengambil dari kebudayaan masing-masing di negaranya.
Misalnya *manga* di Jepang, mengambil gambar-gambar dari kuil-kuil di Jepang zaman dulu. Di Indonesia misalnya wayang.

Apakah itu *short movie*?

Film dibedakan menjadi beberapa jenis, ada:

a. *Spot film* film yang durasinya sangat pendek 10-20 dt, maksimal 1 mt. Biasanya terdapat di iklan, tapi bisa juga sebagai suatu *art*.

b. *Short film* → film pendek

Pada tahun 40-an Kriteria film pendek adalah film yang tidak lebih dari 60 mt. Setiap festival atau perlombaan memiliki kriteria durasi yang berbeda-beda. Pada Jakarta *International Film Festival (JIFEST)* kriteria film pendek yakni berdurasi 15-20 mt. Film-film pendek seperti ini di Indonesia disebut *film Indies* (1-20 menit).

Omnibus : Gabungan film-film pendek dengan tema sama yang dijadikan satu. Biasanya untuk memenuhi syarat film pendek agar diputar di bioskop yang memiliki ketentuan durasi antara 80-130 mt.

Apa saja tips membuat film pendek yang menarik?

a. Menguasai bahasa film misalnya : Komposisi, *pan*, *close up* karena merupakan bahasa visual dalam film.

b. *Storyboard/Skenario*

c. Menggunakan simbol-simbol sebagai strategi karena menggunakan bahasa yang berbeda dengan film panjang.

Tips membuat film pendek yang bisa menang dalam festival?

a. Berbeda dari biasanya, unik.

b. Sadar membuat film pendek adalah panggilan hati sendiri, kejujuran.

c. Membuat sesuatu yang suatu saat akan punah, misalnya tema lingkungan, nenek. Membuat orang menggali kembali memori mereka. Romantisme (ingin sesuatu yang indah dalam pikiran kita bisa terulang lagi)

d. Membuat sesuatu yang kita sukai, dengan bahasa yang benar, objek lain akan mengikuti.

e. Membuat perencanaan yang benar dan baik.

f. Menggunakan bahasa dan kebudayaan yang tepat sesuai cerita.

g. *Local content* penting untuk membuatnya lebih unik dibanding yang lain.

Film bisu yaitu:

Film yang tidak menggunakan bahasa, hanya gerakan-gerakan gestur atau bahasa tubuh. Misalnya Charlie Chaplin. Namun belakangan muncul sebuah fenomena film bisu terbaru yaitu menggunakan tulisan di tengah-tengah film untuk menceritakan narasi. Cerita yang tertulis. Misalnya sutradara Jean-Luc Godard.

Audio Visual dalam film :

Arti audio visual adalah Suara dan gambar jadi seharusnya dalam membuat film berarti, suara dahulu baru kemudian gambar diisi.

Salah satu tugas utama seorang sutradara yakni mengolah suara , selain untuk terdengar bagus di film, juga untuk mengubah karakter aktor, sehingga aktor tersebut terlihat berbeda dengan film-film dia lainnya.

2.4.2 Wahyu Aditya - Praktisi

Apakah itu *Short movie* menurut Anda?

Film pendek, secara teknis bebas, durasi di bawah 30 menit. Film pendek merupakan lompatan ke medium yang lebih panjang, juga sebagai media yang dapat dinikmati oleh orang urban yang sibuk dan membutuhkan bentuk konten-konten yang cepat dan singkat. Film pendek adalah medium untuk eksperimen sesuatu yang baru, segar, karena sifatnya pendek.

Apa saja kriteria *short movie* yang bagus?

Tolak ukur festival : disukai dan sesuai dengan selera para juri.

Tolak ukur *audiens* : Jumlah *viewernya*, *like*, berapa banyak yang diperbincangkan di ranah media sosial, *quantity* penonton.

Short movie era sekarang sudah berbeda, banyak medium baru bagi para penonton yang lebih *accessible*, sehingga lebih terbuka dan luas bagi banyak orang, sekarang tidak perlu membeli tiket untuk

memasuki festival, tapi bisa juga melalui media sosial lainnya, seperti *facebook*, *you tube*, dsb.

Film adalah medium untuk mengungkapkan gagasan baru, ruang berekspresi, memberi inspirasi, sehingga film yang bagus adalah yang film yang memberi nilai tambah bagi penontonnya. Memberi inspirasi. Jika tidak sama saja bohong dan sia-sia.

Cara menyampaikan pesan dalam bentuk singkat sebuah film pendek?

- a. Esensi film semakin pendek semakin bagus.
- b. Jangan memanjang-manjangkan pesan jika sebetulnya pendek.

Film pendek yang bagus menggunakan dialog atau tidak?

Tolak ukur bagus tidaknya, tidak bisa bergantung dari segi teknis seperti itu, tetapi harus dilihat apakah memiliki dampak sosial yang besar atau tidak, memberi inspirasi atau tidak. Kadang perlu dialog, kadang tidak perlu. Tergantung kebutuhan.

Bagaimana pendapat anda mengenai film-film yang sering dimenangkan di festival, yang mungkin memang bagus, namun sulit dipahami dan dimengerti oleh penonton awam?

Creator memang beragam, tidak bisa dikatakan bahwa festival selalu untuk film-film berat, sangat beragam, hanya saja memang rata-rata yang dipilih adalah film-film yang nyeleneh, berbeda, yang tidak terlalu mudah untuk dipikirkan. Bagi saya pribadi, saya akan memilih film yang tidak semua peserta menggunakan gaya yang sama. Tidak hanya menggunakan special effect yang mewah tanpa makna. Membandingkan dari keseluruhan dan mencari sesuatu yang beda dari film lain, misalnya diantara sekian banyak peserta yang menggunakan *3d advance*, ada yang membuat animasi dari cukilan kayu, ia berani membuat sesuatu yang berbeda. Ada yang cara berceritanya dibalik. Festival adalah ajang mencari suatu cara penyampaian yang baru dan segar, jika hanya meniru dari pemenang sebelumnya, ia tidak akan menonjol.

Pentingkah adanya *Local content* dalam sebuah film?

Local content dirindukan oleh penonton lokal, namun sebetulnya konten yang bisa masuk ke dalam berbagai macam budaya adalah konten yang universal, mengungkapkan masalah-masalah universal. Konten yang sukses di dunia adalah konten yang betul-betul dunia imajinasi, misalnya Pokemon, One Piece.

Indonesia diuntungkan dengan demografis dan wilayah yang besar dan butuh konten yang satu paham dengan mereka yakni konten lokal. Dengan kemasan yang bagus harusnya bisa lebih diterima.

Apakah dalam festival, isi *local content* akan meningkatkan nilai tambah?

Kalau bagi juri iya, namun jika dilihat dari juri penonton bisa iya atau tidak. Intinya, publik membutuhkan apa yang sering mereka lihat, sedangkan juri melihat sesuatu yang baru, yang kadang-kadang lebih rumit dan lebih berat.

Apa yang perlu diperhatikan agar sebuah film animasi pendek memiliki karakteristik tersendiri?

Setiap film memiliki penontonnya tersendiri. Apabila film tersebut bisa sampai kepada penonton yang dituju maka film itu sukses. Konten yang menarik dan sukses adalah konten yang bisa meraih perhatian penonton, karena penonton adalah orang yang sibuk dan media pesaing lain sudah begitu banyak, maka bagaimana bisa menarik perhatian penonton itu penting.

Jadi *short movie* apa yang seharusnya kita buat, apakah sesuai keinginan juri, atau penonton?

Kembali pada tujuan pembuatan film pendek anda, apakah hanya untuk nilai, atau untuk festival, apakah untuk menghibur publik, apakah untuk penunjang karir sehingga menjadi *showreel* / portfolio incaran karir tertentu, misalnya ingin menunjukkan kualitas animasi anda atau special effect, atau misalnya desain karakter.

Dalam sebuah penjurian, mana yang menjadi prioritas anda, ide cerita, konten, animasi , visual, atau hal lainnya?

Secara teori memang harus dilihat seperti itu, namun dalam melakukan penjurian kenyataannya tidak bisa sepotong-sepotong, semuanya harus utuh dan pada akhirnya bermain atau tergantung pada *feeling*, kesukaan.

2.5 Studi Pemandangan

Cerita mengenai detektif bukanlah hal baru, bahkan sudah merupakan cerita yang berulang kali diangkat kedalam media film. Berikut adalah film animasi yang memiliki setting, atau konsep yang mirip dengan film animasi pendek “Dark Corner”, antara lain:

2.5.1 Film pendek

2.5.1.1 Red

Red adalah film pendek yang menceritakan kisah seorang fotografer kepolisian yang berusaha menguak kasus pembunuhan yang menjadikan wanita dengan gaun merah sebagai korbannya.



Gambar 2.7 Red

Sumber gambar: http://www.youtube.com/watch?v=RCqi411_KaQ

2.6 Analisa

Analisa produk animasi film pendek ini didasarkan pada analisa SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity* dan *Threat*).

Strength, produk animasi ini memberikan alternatif cerita animasi dan pendekatan unsur komedi dalam bentuk parodi. Selain itu belum banyak produk animasi film pendek yang membahas tema dunia hitam.

Weakness, produk animasi ini memiliki banyak kompetitor dengan produk-produk lain yang memiliki tema parodi.

Opportunity, tema-tema cerita dunia hitam dengan pemberian alternatif cerita bisa dikatakan belum ada termasuk pendekatan komedi yang digunakan dalam produk animasi film pendek ini.

Threat, image film animasi dalam masyarakat lebih dikenal sebagai tontonan bagi anak-anak.