

BAB 2

DATA & ANALISA

2.1 Sumber Data

2.1.1 Literatur Buku

1. Kumpulan Cerpen Kompas 2005 – Sepasang Kera yang Berjalan Dari Pura ke Pura oleh Sunaryono Basuki.

Sinopsis

Sepasang suami isteri yang hidup di zaman lampau, hidup bahagia. Lalu atas permintaan istri, sang suami mencari kijang di hutan. Sang suami melakukan perbuatan terlarang hingga akhirnya mendapat karma buruk bagi dia dan istrinya. Pada kesempatan keduanya, si suami dan istrinya lahir kembali sebagai kera, mereka mengemban tugas untuk membebaskan diri mereka dan bersatu dengan Yang Maha Kuasa, dengan cara melakukan perjalanan dari Pura di Barat menuju Pura di Timur.

Cerpen Kompas (2005) ini berbeda dari cerpen biasanya, si penulis membahas ketuhanan dan tujuan hidup melalui perspektif reinkarnasi. Dia mengambil contoh perbandingan antara manusia dan hewan. Melalui reinkarnasi tokohnya mendapat kesempatan kedua untuk menyelesaikan tugas dari Tuhan. Untuk membuktikan ketulusan dia sebagai makhluk Tuhan yang tunduk pada Tuhan. Cerita ini membawa kita pada latar Bali di jaman dahulu, dengan sistem suku yang kental. Yang membuat sepasang suami isteri ini dikutuk mejadi kera, adalah karena mereka telah me,nimij seekor rusa yang sedang hamil. Hal itu melanggar hukum alam, yaitu membunuh makhluk hidup yang sedang hamil. Karena hal ini mereka direinkarnasikan menjadi sepasang kera. Tugas mereka adalah berkalan dari Pura Barat menuju Pura Timur. Apabila berhasil, mereka akan kembali suci dan bersatu dengan

Tuhan Yang Maha Kuasa. Pada akhir cerita si isteri dibunuh oleh pemburu sebelum dia menyelesaikan tugasnya, pemburu itu pun mengalami reinkarnasi karena telah menghambat perjalanan si isteri kera. Pada cerita ini diperlihatkan bahwa karma baik dan buruk itu menular dan akan menyebabkan proses (reinkarnasi). Seluk beluk reinkarnasi dikupas tuntas melalui cerpen ini, baik dari segi agama, budaya, penyebab, dan tujuannya.

2.1.2 Data Film Tema Reinkarnasi

1. *Dead Again* (1991)

Mike Church adalah detektif yang ingin menyelesaikan kasus orang hilang, Hal ini ada hubungannya dengan Grace yang sering mengalami mimpi buruk. Mimpi itu memperlihatkan reinkarnasinya sebelum ini dan di tahun 1940. Mimpi – mimpi tersebut membantu Mike Church menyelesaikan kasus orang hilang.

Sumber: http://www.imdb.com/title/tt0101669/?ref_=fn_al_tt_1

2. *Birth* (2004)

Seorang wanita dianggap gila ketika meyakini bahwa dia menemukan ruh reinkarnasi suaminya di badan seorang anak kecil.

Sumber: http://www.imdb.com/title/tt0337876/?ref_=fn_al_tt_1

3. *The Search For Bridey Murphy* (1957)

Seorang pasien hipnotisme secara tidak sengaja melihat kehidupannya pada tahun 1798. Dokter menemukan keberadaan seorang wanita bernama Bridey Murphy yang terlibat sebuah kasus kriminal.

Sumber: http://www.imdb.com/title/tt0049729/?ref_=fn_al_tt_1

4. *Little Buddha* (1993)

Lama Norbu pergi ke *Seattle* untuk mencari reinkarnasi dari gurunya, Lama Dorje. Dalam perjalanannya dia bertemu perempuan Indian bernama Jesse Conrad. Bersama mereka pergi ke *Bhutan* untuk mencari makna reinkarnasi dan mempelajari filosofi kehidupan *Buddha*.

Sumber: http://www.imdb.com/title/tt0107426/?ref_=fn_al_tt_1

5. *P.S.*

Seorang wanita yang baru bercerai, menemukan seorang pria yang katanya adalah reinkarnasi dari teman prianya ketika di sekolah dulu.

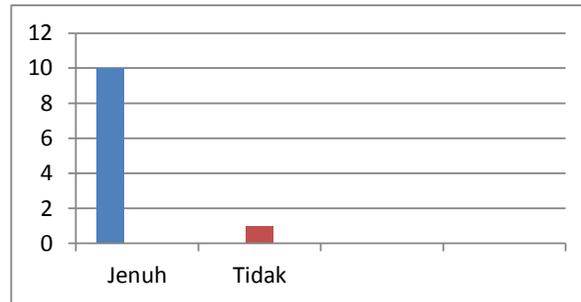
Sumber: http://www.imdb.com/title/tt0078051/?ref_=fn_al_tt_2

6. *Chancers* Are (1989)

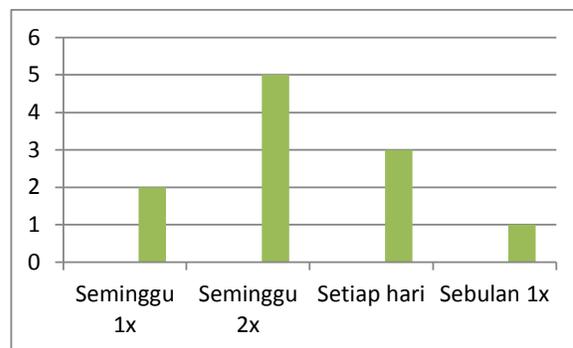
Louise Jeffries menikah dengan Corinne, setelah setahun menikah Louise meninggal ditabrak mobil. Louise mengalami reinkarnasi menjadi Aklex Finch, 20 tahun kemudian Alex Finch bertemu dengan anaknya Corinne dan jatuh cinta. Permasalahan muncul ketika Alex mulai mengingat kehidupan masa lalunya, dan ternyata dia jatuh cinta dengan anaknya sendiri.

Sumber: http://www.imdb.com/title/tt0097044/?ref_=sr_1

2.1.3 Data Tabel



Tabel 2.1 Jenuh Atau Tidak Dengan Film Rohani di Bioskop



Tabel 2.2 Intensitas Menonton Film Bioskop

Data tersebut diberikan kepada *target audience* untuk film pendek ini. Yaitu masyarakat kota besar yang berumur 15 tahun hingga 25 tahun. Berdasarkan data tersebut, terbukti bahwa masyarakat umum merasa jenuh dengan tontonan rohani yang ada di bioskop / televisi. Terdapat siklus yang monoton, yaitu pada Bulan Ramadan akan banyak bermunculan film Islami dan pada Bulan Desember akan banyak muncul film Kristiani. Namun

disayangkan pada hari Waisak tidak muncul film bertema agama Hindu. Indonesia adalah negara yang terdiri dari berbagai macam agama didalamnya. Seharusnya setiap agama mendapat perlakuan yang sama di mata publik. Oleh karena itu, data ini sangat mendukung penulis untuk mengangkat materi agama Hindu ke permukaan. Selain itu, industri film *mainstream* juga tidak membahas reinkarnasi dengan adil. Dari 6 film *Hollywood* yang membahas reinkarnasi, hanya satu film yang fokus membahas filosofi kehidupan, yaitu *Little Buddha*. 5 (lima) film lainnya memiliki *genre thriller*, komedi romantis, ataupun horor. Hampir semua masyarakat moderen yang tinggal di kota besar (Jakarta) pergi menonton ke bioskop melihat film – film *Hollywood*. Sangat disayangkan kalau film – film bertema reinkarnasi yang mereka tonton hanya sekedar kulit, bukan isi. Pada dasarnya film – film tersebut merupakan formula ringan yang diberi label reinkarnasi. 5 (lima) film tersebut tidak membahas makna reinkarnasi, hubungan antara sesama makhluk hidup, dan hubungan antara manusia dengan Tuhannya. Data film ini menjadi dasar pemikiran penulis untuk membuat tugas animasi pendek dengan tema reinkarnasi yang berlandaskan ketuhanan.

Dapat disimpulkan bahwa masyarakat umum sudah jenuh dengan film – film dan acara televisi yang menggunakan materi religi. Sudah saatnya muncul film religi dengan aliran – aliran yang bermacam ragam, sehingga bisa membuka wawasan masyarakat baik dari agama apa pun. Penulis ingin membuat sebuah karya mengenai agama Hindu yang tetap bisa dinikmati oleh penganut agama lain. Sehingga karya ini betul – betul bisa mengangkat agama Hindu ke permukaan publik. Penulis menyimpulkan bahwa film industri *Hollywood* masih *valid* sebagai pembanding, karena terbukti masyarakat di kota besar masih pergi ke bioskop atau menonton televisi swasta untuk menikmati film – film tersebut. Namun disayangkan konten reinkarnasi pada industri *Hollywood* tidak mendalam.

2.1.4. Data Visual Karakter Penduduk Bali



Gambar 2.1 Wajah Orang Bali

Sumber: http://farm7.staticflickr.com/6164/6256886819_8cb8196634_b.jpg



Gambar 2.2 Wajah Ibu – ibu Bali

Sumber: <http://tribudragon.files.wordpress.com/2011/06/old-woman-in-mas.jpg>



AA042C [RM] © www.visualphotos.com

Gambar 2.3 Wajah Gadis Bali

Sumber:

http://www.visualphotos.com/photo/1x6599487/close_up_of_legong_dancers_face_showing_eye_make_up_bali_indonesia_southeast_asia_model_released_im_AA042C.jpg



56133-30104-43 [RM] © www.visualphotos.com

Gambar 2.4 Wajah Gadis Bali Tampak Depan

Sumber:

http://www.visualphotos.com/photo/1x5057281/indonesia_bali_legong_dancer_close_up_of_her_face_b1751_56133-30104-43.jpg

4 (tiga) gambar di atas memperlihatkan karakteristik fisik masyarakat Indonesia bagian timur (Bali). Penulis menemukan bahwa rakyat jelata Bali pada umumnya tidak menggunakan apa – apa. Hanya kepala suku dan keluarganya yang menggunakan atribut dari perak, emas, ataupun perunggu. Pada pembuatan film animasi pendek ini, karakter – karakter yang terlibat adalah penduduk biasa, yang hanya menggunakan penutup menggunakan dedaunan dan penutup dada yang terbuat dari batok kelapa. Pada awalnya penulis ingin membuat pakaian wanitanya tidak menggunakan batok kelapa, namun mengingat *target audience* dari tugas ini termasuk anak di bawah 17 tahun, maka penulis menambahkan batok kelapa. Penulis juga menemukan bahwa muka orang Bali itu terdiri dari mata kecil, hidung pesek, dan bibir yang cenderung tebal. Hal ini penulis terapkan dalam pembuatan karakter Banyu, Sekar, dan pemburu.

2.1.5 Data Visual *Gesture Kera*



Gambar 2.5 Wajah Kera

Sumber:

http://us.images.detik.com/customthumb/2013/02/15/10/180541_kera.jpg?w=460



Gambar 2.6 Pose Kera Duduk

Sumber: <http://ilovebaliku.files.wordpress.com/2011/07/kera-hitam.jpg>



Gambar 2.7 Kera di Atas Pura

Sumber:

http://www.travelingsurfers.com/images/2007_07_26_Going%20To%20Rote,%20West%20Timor/images/IMG_5818.jpg

Kera merupakan salah satu hewan yang dianggap suci bagi penganut agama Hindu. Populasi kera menjalar di kebanyakan Pura, bahkan di Bali sendiri ada tempat di daerah Pura yang dikhususkan bagi sekumpulan kera ini untuk hidup tenang dan berkembang biak. Banyak sekali ditemukan foto – foto kera yang sedang memanjat ataupun berada di tempat ketinggian. Melalui data visual kera ini, penulis bisa menangkap bahwa kera memang memiliki kebiasaan untuk memanjat dan bergerak cepat ke tempat yang lebih tinggi apabila merasa ketakutan. Berdasarkan bentuk fisiknya, tangan kera sangat panjang sekali, melebihi panjang kakinya, hal ini menjadi ciri khas dari kera. Penulis juga menemukan bahwa pada beberapa pose, gerakan mereka terlihat menyerupai manusia, yaitu ketika berjalan atau duduk. Data – data pose kera ini banyak berguna sebagai patokan untuk membuat animasi karakter kera yang hidup.

2.1.6 Data Visual Pura



Gambar 2.8 Pura Sada Kapal Bali

Sumber: <http://wisata-bali.com/wp-content/uploads/2010/12/pura-sada-Kapal.jpg>



Gambar 2.9 Pura Pinggir Danau

Sumber: <http://www.vietrantour.com.vn/images/tour/BALI.jpg>

Peran Pura sangat penting di dalam cerita ini, karakter Banyu dan Sekar yang telah direinkarnasi menjadi kera harus berjalan dari Pura Barat menuju Pura Timur. Penulis menangkap bahwa ciri khas dari tiap pura adalah pintu depannya yang seakan terbelah dua (sisi kanan dan kiri). Pura merupakan tempat peribadatan bagi umat Hindu, tempat bagi mereka memohon ampun kepada Tuhan Yang Maha Kuasa. Penulis mengambil tekstur dari pura – pura di atas untuk *environment* pura di film ini.

2.1.7 Data Visual Tuhan



Gambar 2.10 Patung Dewa Shiva

Sumber:

<http://ccsc-india2011.wikispaces.com/file/view/Lord-Shiva-DSC04687.jpg/202931212/800x1072/Lord-Shiva-DSC04687.jpg>



Gambar 2.11 Visualisasi Tuhan (cahaya)

Sumber: <http://godispointoflight.files.wordpress.com/2011/12/0-1.jpg?w=593>

Gambar di atas adalah Dewa Shiva, salah satu dewa yang disembah oleh kaum Hindu. Sebenarnya Tuhan digambarkan dalam bentuk – bentuk dewa seperti di atas, namun mengingat *second audience* dari film ini adalah penganut agama lain, maka penulis merepresentasikan Tuhan dalam bentuk netral, yaitu bulatan cahaya. Tujuannya adalah untuk membuat sebuah film yang bisa dinikmati secara universal.

2.1.8 Data Visual Hutan



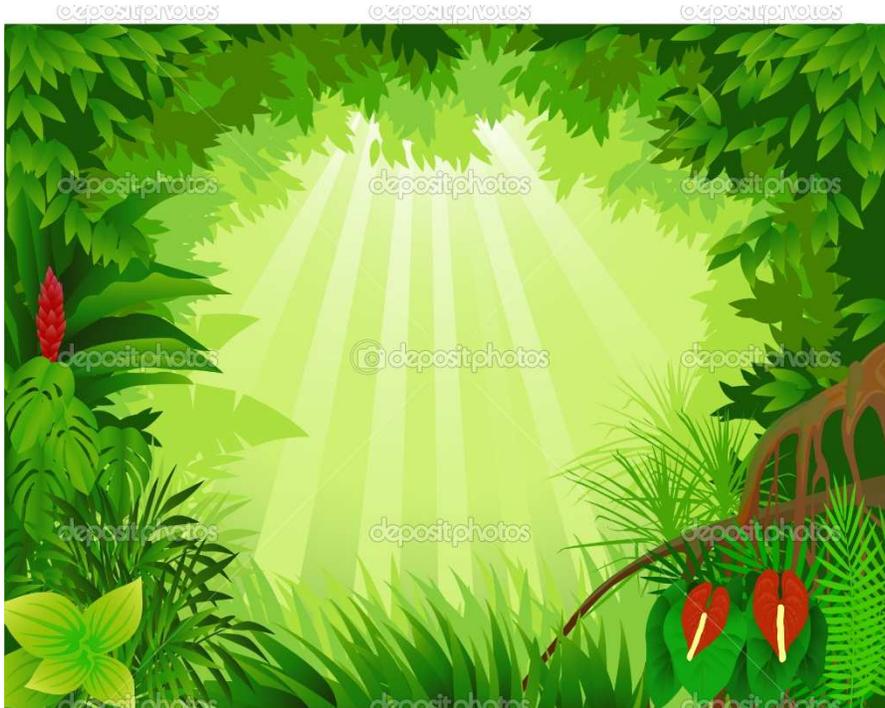
Gambar 2.12 Vektor Hutan Tropis

Sumber: <http://vectordiary.com/wp-content/uploads/2009/07/tropical-forest-background.jpg>



Gambar 2.13 Vektor Dedaunan Tropis

Sumber: http://i.istockimg.com/file_thumbview_approve/20887501/2/stock-illustration-20887501-tropical-forest-background.jpg



Gambar 2.14 Vektor Ragam Warna Dedaunan Tropis

Sumber:

http://static3.depositphotos.com/1010340/264/v/950/depositphotos_2644055-Tropical-Paradise.jpg

Pada karya ini, penulis membuat animasi dalam bentuk *3d* dengan *target audience* dari remaja muda hingga dewasa. Untuk itu, penulis ingin mendapatkan kesan visual realistis namun juga terlihat menyenangkan. Karena itu, penulis memerlukan data visual berupa vektor – vektor yang terasa seperti kartun. Pada gambar – gambar di atas terdapat pohon, tumbuhan, dan rerumputan yang hidup di daerah tropis. Film ini berlatarkan di Bali, yang merupakan salah satu daerah tropis. 100% cerita film ini di dalam hutan, bahkan kedua pura itu juga di dalam hutan, maka penulis memerlukan banyak sekali contoh daun, pohon, dan rerumputan dari daerah tropis. Terdapat pohon kelapa, rumput ilalang, semak – semak, dan beberapa bentuk daun yang memang hanya dimiliki oleh hutan tropis.

2.1.9 Data Visual Rumah Saung



Gambar 2.15 Rumah Saung Bali

Sumber:

http://4.bp.blogspot.com/_UoAn0o3LgF0/TATEEDyN5EI/AAAAAAAAADg/-h7AGVCjiJU/s1600/PICT0065.JPG



Gambar 2.16 Rumah Saung Ukuran Kecil

Sumber:

http://3.bp.blogspot.com/_UoAn0o3LgF0/TAcv974q7aI/AAAAAAAAAEI/2AH9jkfO_qo/s1600/PICT0050.JPG



Gambar 2.17 Teras Rumah Saung

Sumber: http://farm5.staticflickr.com/4091/5095690511_779ddfb0b0_z.jpg

Rumah *Saung* telah ditemukan sejak abad 16 di Pulau Jawa. Rumah ini menyebar dari Pulau Jawa bagian barat hingga timur. Rumah yang terbuat dari bambu ini juga sangat familiar digunakan oleh penduduk Bali yang tinggal di dalam hutan. Pada zamannya, rumah ini tergolong rumah yang sangat aman, bisa melindungi pemiliknya dari hewan buas dan hujan atau banjir. Penulis mengambil bahan dasar dari Rumah *Saung* yang terbuat dari kayu bambu. Penulis menemukan juga atap – atap dari Rumah *Saung* yang terbuat dari jerami ataupun serat kayu. Warna yang mendominasi pada *Saung* pada umumnya coklat, karena memang penduduk kuno belum mengenal cat. Dan hal ini yang penulis terapkan sebagai desain rumah untuk karakter Banyu dan Sekar.

2.2.0.0 Data Visual Gaya Karakter



Gambar 2.17 Lilo & Stitch Background Pantai

Sumber:

http://www.joblo.com/images_wallpapers/376/lilostitch_wp_01_1024.jpg



Gambar 2.18 Karakter Lilo & Stitch

Sumber:

http://3.bp.blogspot.com/_Hdaej6aoqso/SwMjWL6dESI/AAAAAAAAASI/GC4QDuezcRA/s1600/LiloAndStitch.jpg



Gambar 2.19 Pose dan Ekspresi Lilo & Stitch

Sumber:

<http://4.bp.blogspot.com/CwF8Hvr93r4/UJ1Xz2xAPaI/AAAAAAAAAP3o/tJEA K3moXzU/s320/lilo-and-stitch-kiss.jpg>

Penulis ingin membungkus film dengan materi yang berat ini dalam gaya yang menarik. Untuk itu, penulis mengambil inspirasi dari salah satu produk *Walt Disney*, yaitu *Lilo & Stitch*. Film ini memiliki karakter fisik yang menyerupai keperluan cerita film animasi ini. Karena latar belakangnya adalah orang – orang yang tinggal di daerah tropis. Pada film *Lilo & Stitch*, latarnya di *Hawaii* pada tahun 1960. Sedangkan pada film ini, cerita berlatar di Bali pada zaman kuno. Selain itu, kedua karya ini juga memiliki persamaan pada karakter. Pada *Lilo & Stitch*, terdapat alien yang sifatnya menyerupai manusia, sedangkan pada film *Sepasang Kera yang Berjalan Dari Pura ke Pura*, terdapat karakter kera yang menyerupai manusia. Banyu dan Sekar direinkarnasi menjadi kera, sehingga walaupun mereka kera, tingkah lakunya menyerupai manusia. Kedua film animasi ini sama – sama menceritakan hewan yang sifatnya menyerupai manusia. Maka penulis mengambil kesimpulan untuk membawa *mood* dari film *Lilo & Stitch*, yang tentunya akan disesuaikan dengan keperluan cerita.

2.3 Kesimpulan Data

Dari data yang telah dikumpulkan di atas dapat disimpulkan bahwa masyarakat belum familiar dengan film bertemakan agama Hindu atau budaya Bali. Hasil *survey* menunjukkan bahwa masyarakat umum juga jenuh dengan film religi yang monoton, dilihat dari satu aspek saja. Salah satu solusinya adalah dengan mengembangkan cerita mengenai reinkarnasi, untuk membantu masyarakat umum berintrospeksi mengenai kehidupan mereka masing – masing dari sudut pandang yang berbeda. Selain itu, dari data visual juga dapat diambil beberapa warna, bentuk, dan gaya karakter yang cocok untuk mewakili film animasi pendek ini

2.4 Data Umum tentang Judul Tugas Akhir

2.4.1 Pemilihan Judul

Sepasang Kera yang Berjalan Dari Pura ke Pura adalah judul asli dari cerita pendek ini. Karya tulis ini merupakan bagian dari kumpulan cerpen Kompas 2005, karya Sunaryono Basuki K.S.

2.4.2. *Storyline*

Sepasang Kera yang Berjalan Dari Pura ke Pura menceritakan sepasang kera yang melakukan perjalanan dari Pura Barat ke Pura Timur. Sepasang kera ini pada awalnya adalah manusia biasa, yang melanggar peraturan alam, yaitu membunuh seekor kijang yang sedang mengandung. Maka mereka berdua direinkarnasi, mengemban tugas hidup di Bumi sebagai hewan.

2.4.3 Target Audience

Target primer dari film pendek ini mulai dari umur 15 tahun – 25 tahun, yang tinggal di kota besar. Daerah perkotaan yang penuh dengan modernisme terasa jauh dari sentuhan filosofi agama dan budaya timur yang lampau.

Target sekundernya adalah semua lapisan masyarakat yang tertarik dengan film pendek *3D*.

2.5 Analisa SWOT

2.5.1 Strength

Background musik etnik membawa *mood* penonton pada *level* spiritual yang mendalam. Faktor keagamaan yang muncul melalui peradaban Bali akan terasa unik dan segar.

2.5.2 Weakness

Sulitnya bercerita tanpa dialog bisa menjadi sumber kegagalan dalam penyampaian pesan jika tidak disiasati secara benar.

2.5.3 Opportunity

Dapat menjadi acuan bahwa film animasi pun bisa menyampaikan pesan yang bertema cukup berat, yaitu ketuhanan.

2.5.4 Threats

Faktor pendukung:

- Animasi sudah berkembang di dalam masyarakat Indonesia. Dan bukan lagi hanya tontonan untuk anak kecil saja.
- Cerita yang umum dan berdasar kehidupan sehari – hari diharapkan mampu menyampaikan pesan dengan lebih mudah.

Faktor Penghambat:

- Kemampuan menyampaikan pesan cerita tanpa dialog yang cenderung sulit dimengerti.
- Cerita animasi di Indonesia hanya dianggap sebagai hiburan, bukan sebuah media kontemplasi seperti halnya film.