

## **BAB 2**

### **DATA & ANALISA**

#### **2.1 Sumber Data**

Sumber data penulis peroleh dari Internet, Video, Media Cetak dan Wawancara.

##### **2.1.1 Internet**

Pengambilan sumber data dari internet banyak diperoleh dari Website, E-Book, article, Video dan Blog yang dapat dipercaya.

##### **2.1.2 Media Cetak**

Pengambilan sumber data dari Media Cetak untuk memperkuat konsep dan teori , penulis menggunakan buku “ Encyclopedia of Breakdancing, *Monkey See Monkey Do*, dikarang oleh The Breakdancing Ninja .

##### **2.1.3 Video**

Sumber data yang diperlukan juga banyak diperoleh dari video-video dan film layar lebar, sebagai contoh, Step Up 3D, Street Dance , dll

##### **2.1.4 Wawancara**

Wawancara penulis lakukan dengan seorang Bboy yang sudah lama terjun didalam dunia Breakdance, beliau adalah Ronskee (*FloorFinese Crew*)

## 2.2 Data Umum

### 2.2.1 Sejarah Hip-Hop

Didengar dari seseorang yang memiliki antusiasme yang tinggi di dunia *Hip-Hop*. *Hip-Hop* telah lahir di *Sedgwick Avenue di Bronx 1520* oleh *DJ Kool Herc*.

Cerita berlanjut pada tanggal 11 Agustus 1973, *DJ Kool Herc*, sedang mencoba sesuatu yang baru di atas meja putar (Meja DJ), untuk menghibur, pada sebuah pesta di belakang sekolah adiknya, ia memperpanjang instrumental beat (*breaking* atau *scratching*) agar orang dapat menari lebih lama (*break dance*) dan mulai MC'ing (*rap*) selama acara berlangsung. Semenjak itu lahirlah Hip –Hop.



Gambar 1. DJ Kool Herc

Sumber Gambar : [streetwiseunkutt.blogspot.com](http://streetwiseunkutt.blogspot.com)

Tukufu Zuferi ( 2008) *Birthplace of Hip-hop*. Diakses mei 2013 dari <http://www.pbs.org/opb/historydetectives/investigation/birthplace-of-hip-hop/>

### 2.2.2 Breakdance

*Breakdance*, *breaking*, *b-boying* atau *b-girling* adalah gaya tari jalanan yang muncul sebagai bagian dari budaya *Hip-Hop* di antara *African American* dan anak muda dari *Puerto Rico* yang dilakukan di bagian selatan *New York City* pada tahun 1970. Pada umumnya tarian ini diiringi lagu *Hip-Hop* dan *Rap*, atau lagu *remix* (lagu yang di aransemen ulang). Seorang breakdancer, breaker, b-boy atau b-girl adalah orang yang memainkan gerakan breakdance. Lebih dalam lagi menggali tentang tarian ini, dahulu Tarian ini tidaklah di kenal dengan nama “*Breakdance* “.

Tapi BBoy (*Bronx Boy*), Nama tersebut di dapat karena asal mula tarian ini berasal dari kota *Brooklyn*. Dimana budaya ini banyak dilakukan oleh para gangster disana. Untuk berpesta, menarik perhatian para wanita, dan mengadu kemampuan. Dulunya breakdance merupakan sebuah gaya hidup. Hingga sekarang telah berkembang, media masa pun menyebutnya Breakdance.

Mr.wiggles (unknown)Hip-Hop Influence.*Hip-Hop facts*, Diakses mei 2013 dari [http://www.mrwiggles.biz/hip\\_hop\\_influences.htm](http://www.mrwiggles.biz/hip_hop_influences.htm)

### 2.2.3 Yang Mempengaruhi Hip Hop

#### 2.2.3.1 Tokoh dan Ikon

**A. James Brown**, *James Brown* telah mempengaruhi *Hip – Hop* secara keseluruhan, dari tarian, panggilan, respon, dan pengaruhnya pada *Break beats* atau *Funk drum*. Album lagu –lagu singlenya dengan beberapa musisi musicnya telah banyak merajai music di dalam dunia Breakdance.

**B. The DJ ( Kool Herc )**, pada tahun 1955 di *Kingston Jamaica*, seorang anak telah lahir pada salah satu zaman ghetto gelap di Amerika, dan menjadi ayah di dalam budaya music *Hip-hop*. Nama: *Clive Campbell* (alias *Kool Herc*), Tempat: *The Bronx*, Budaya: *Hip- Hop*

*Clive Campbell* hijrah ke New York barat *Bronx* ketika dia berusia 12 tahun. Ketika muda *Clive Campbell* bertemu dengan *Alfred E. Smith*, ia selalu mengangkat beban berat di ruang sekolah, tubuhnya yang besar dan tinggi beserta saudaranya *Kenneth*, sebab itu semua orang memahami mengapa anak-anak lainnya memberinya nama *Hercules*.

Awalnya *Herc* turun dengan kru menulis (*grafiti group*), *Herc* selalu terinspirasi oleh suara dan akar budaya *Jamaican*, dan dubbing (*mc'in dan dj'in*) itulah tempat kelahiran DJ aslinya yang telah tertanamkan di dalam jiwa. *Herc* akhirnya punya sistem sendiri dan mulai *dj'in* lokal agar dapat menghasilkan uang untuk membelikan adik perempuan kecilnya beberapa pakaian sekolah. Pertunjukan pertamanya sebagai DJ adalah pada tahun 1520 *Sedgwick*, di pusat rekreasi kecil yang adiknya sewa sekitar 25\$ , dan peserta akan dikenakan biaya sekitar 25sen untuk anak perempuan dan 50sen untuk orang-orang pada saat itu.

**C. The Mc,** Pada awal *Hip-Hop* seorang *Mc* lebih dikenal dengan nama *disc jockey radio*. Konsep asli seorang *MC* selalu di acu oleh " *Shirley Elli* " dan "*Lagu Hand Clap*". Dan orang-orang seperti itu *Pigmeat Markham* "*Here Comes Hakim*". Juga dikreditkan adalah kelompok-kelompok seperti *The Black Poets, & The Watts Nabi*.

Mereka adalah pembawa acara, pemegang mic. Dengan mengatakan sajak di mic, dan melakukan panggilan kepada kerumunan dan mendapat tanggapan, *MC* menjadi fokus utama, selama atraksi berlangsung. Mereka adalah bintang-bintang dari acara, karena mereka yang paling didengar dan paling terkenal dari semua elemen. Sementara *DJ* memutar ketukan istirahat ( *phattest* ), sehingga membuat *DJ* lain ingin mengetahui apa rekaman itu, *mc* dapat memanipulasi kerumunan dengan permainan kata pintar. Hal ini pada akhirnya mengarah dan membentuk *kru* dengan *DJ* dan membuat kerumunan yang lebih besar yang akan mencakup pertempuran untuk melihat siapa yang memiliki *kru* paling baik. The *mc* pertama pada catatan untuk sajak selama denyut istirahat adalah *Mc* dengan nama "*Coke La Rock*". The *Mc* berikutnya yang meraih mic dalam *Hip-Hop* adalah *Mc* "*Cowboy*" terkenal sebagai anggota akhir "*Furious 5 Mc*". Pada titik ini ada banyak *Mc* yang mengambil mic dan menjadi *Mc*. Beberapa yang paling terkenal dan yang berkontribusi adalah sebagai berikut:

*B Buzy*: Dikenal sebagai raja dalam kerumunan rocker.

*Melle Mel*: *Mel* dikenal karena keahlian dalam lyrical yang luar biasa. Sebelum ada *Rakim Smalls Biggy, dan Big Daddy Kane*.

*Grand Master Caz* : *Caz* juga dikenal karena kemampuan membuat lyric dalam vena yang sama seperti *Melle Mel*.

**D. The Bboys,** Nama "*Bboy*" sebenarnya bukan nama bagi setiap anak yang melakukan breakdance, tetapi frase yang sebenarnya diciptakan oleh bapak *Hip-Hop* "*DJ Kool Herc*", dimana *Bboy* adalah kata jangka pendek untuk "*Break Boy*" atau "*Beat Boy*", dan bahkan "*Bronx Boy*". Seorang penari yang menari-nari diiringi music *Break Beats*. *Herc* memberi nama ini kepada sekelompok penari elit yang turun pada saat acara *Jam* berlangsung. Mereka antara lain :

*Klark Kent, The Amazing Bobo, Salsa, The Nigga, dan El Dorado Mike*.

Para penari ini berada di antara bboys paling yang dihormati di bronx pada tahun 70-an, dan mereka disebut bboys, kepada mereka diberikan nama kru yang spesifik. Bagaimana kata ini menjadi judul sebenarnya untuk tarian? saya akan menebak bahwa legenda tersebut pada akhirnya akan membawa kata Bboy untuk mewakili nama tarian untuk semua anak muda dan para penari yang mengikuti jejak Bboy pada saat itu, tetapi dalam setiap peristiwa, kita mengecualikan nama ini dan sampai hari ini masih merupakan istilah deskriptif terbaik. Meskipun ada banyak ekspresi selama tahun 70an yang digunakan orang untuk menggambarkan tindakan melanggar, istilah seperti "Go Off" yang populer.

Mr.wiggles (unknown)Hip-Hop Influence.*Hip-Hop facts*, Diakses mei 2013 dari [http://www.mrwiggles.biz/hip\\_hop\\_influences.htm](http://www.mrwiggles.biz/hip_hop_influences.htm)

### 2.2.3.2 Music

**A. The Breakbeat** , Untuk sampai ke asal-usul *Hip- Hop*, kita perlu memeriksa salah satu komponen utama yaitu. " *The Break Beats* " kata ini menandakan music dengan gaya drum yang dipengaruhi *Bboys / Bgirls*. Semua irama *Hip Hop* memiliki asal-usul dalam *Music Africa*. Tapi untuk lebih spesifik kita harus kembali ke drummer yang paling berpengaruh, ketika periode *Funk* musik dengan ketukan sedang direkam. Para Drummer antara lain :

*Earl Palmer, Roger Hawkins, Clayton Fillyau, Clyde Melvin Parker, James "Diamond" Williams, James Gidson*, dan banyak lagi drummer yang memberikan kontribusi terhadap suara yang membentuk *Hip - Hop* saat ini.

Mr.wiggles (unknown)Hip-Hop Influence.*Hip-Hop facts*, Diakses mei 2013 dari [http://www.mrwiggles.biz/hip\\_hop\\_influences.htm](http://www.mrwiggles.biz/hip_hop_influences.htm)

**B. Funk Drumming**, Dari *Earl Palmer, Clayton Fillyau lalu Cylde Stubblefield*. *Drum Funk* menciptakan ketukan yang membuat musik *Hip - Hop* seperti sekarang ini.

### 2.2.3.3 Gerakkan Tarian

**A. James Brown Good Foot**, Gerakkan *James brown* banyak memberikan inspirasi para penari breakdance

**B. *Kung Fu Movies***, film seni bela diri begitu populer di kalangan anak muda Amerika Afrika dan Latin. Bboys muda meminjam gerakan dan gaya lalu mencampurnya dengan tariannya. Seperti *Ken Swifts Python toprock*.

**C. *Gymnastics***, banyak para penari breakdance seperti *CrazyLegs*, meminjam gerakan senam lantai dengan berputar sambil berdiri dengan satu tangan yang disebut 1990. Lalu *Thomas Flare* salah satu pelopor yang mencampur gerakan senam lantai dengan breakdance.

**D. *Gang***, Pada setiap aspek di dalam budaya *Hip-Hop* selalu dipengaruhi oleh gang, setiap gang memiliki seorang DJ. Ada dua kubu gang yang terkenal yaitu *Zulu Nation* dan *African Bmbataa*.

Mr.wiggles (unknown)Hip-Hop Influence.*Hip-Hop facts*, Diakses mei 2013 dari [http://www.mrwiggles.biz/hip\\_hop\\_influences.htm](http://www.mrwiggles.biz/hip_hop_influences.htm)

#### **2.2.3.4 Gaya Visual**

##### **2.2.3.4.1 Graffiti**

Graffiti dikenal sebagai *Graff*. Adalah gambar yang di tulis, digores, atau disemprot di dinding atau permukaan lain di tempat umum, Stiker dan perakat bukanlah termasuk grafiti. Graffiti berkisar dari kata-kata tertulis sederhana ke lukisan dinding, dan telah ada sejak zaman kuno, dengan contoh-contoh yang ada di *Mesir Kuno*, *Yunani kuno*, dan *Kekaisaran Romawi*.

##### **A. Graffiti Kuno**

Istilah, grafiti kuno , disebut prasasti, gambar-gambar, dan semacamnya, ditemukan di dinding sepulchers atau reruntuhan kuno, seperti dalam Katakombe Roma atau di Pompeii. Penggunaan kata telah berkembang dan diterapakan kata-kata yang kasar didalam grafis.

Satu-satunya sumber yang terkenal ada dalam bahasa *Safaitic*, suatu bentuk proto-bahasa Arab, dari grafiti: prasasti tergores pada permukaan batu. Batu-batu di padang pasir didominasi basal Suriah selatan, timur dan utara Yordania Arab Saudi. *Safaitic* dari abad pertama SM ke abad keempat Masehi.

## B .Graffiti Modern

Graffiti sering terkait dengan budaya hip hop dan gaya internasional yang berasal dari New York City Subway grafiti, Namun, ada banyak contoh lain dari grafiti terkenal abad ini. Graffiti telah lama muncul di dinding bangunan, di kakus, gerbong boks kereta api, kereta bawah tanah, dan jembatan.



Gambar 2. Graffiti Modern

Gambar 3. Graffiti Kuno

Sumber Gambar : [onebigphoto.com](http://onebigphoto.com), [summersnowcreation.com](http://summersnowcreation.com)

The Breakdancing Ninja (2011) “Encyclopedia of Breakdancing, *Monkey See Monkey Do*.”

### 2.2.4 Unsur gerakan di dalam Breakdance

1. *Toprocks*: Toprock merupakan bentuk tarian dimana penari mengexpresikan diri pada posisi berdiri dan menampilkan gerakan yang membutuhkan fleksibilitas, gaya, dan yang paling penting irama. Tarian ini biasa digunakan pada awal pertunjukkan sebagai pemanasan beberapa gaya akrobatik lain.

2. *Go Down* : Gerakan ini dilakukan untuk menuju tahap gerakan berikutnya dari posisi toprock, gerakan ancang ancang ini dapat di kombinasikan untuk menciptakan momentum khusus menuju gerakan *Downrocks*.

3. *Down Rocks* : Pada downrock, seorang breaker menampilkan perputaran tubuh dengan kecepatan kaki dan kontrol dengan cara mengkombinasi gerakan kaki. Kombinasi ini akan menampilkan gaya yang disebut *Power Moves*.

4. *Power Moves* : Power Move adalah gerakan yang membutuhkan momentum dan kekuatan fisik untuk menjalankannya. pada power move, breaker lebih bergantung

pada kekuatan tubuh bagian atas untuk menari, menggunakan tangan untuk bergerak. *Power Move* terdiri dari *Windmill*, *Swipe*, dan *Flare*. Beberapa gerakan, meminjam dari seni bela diri seperti *Butterfly Kick*.

5. *Freeze* : *Freeze* adalah menahan gerakan dengan pose yang bagus. Semakin sulit freeze, membutuhkan kekuatan tubuh breaker untuk menahan dirinya, dengan pose seperti *Handstand*.

The Breakdancing Ninja (2011) “Encyclopedia of Breakdancing, *Monkey See Monkey Do*.

## **2.3 Data Khusus**

### **2.3.1 Sejarah Bboy Indonesia**

Ketika pertama kali masuk ke Indonesia tahun 80-an istilah yang dikenal adalah breakdance. Dari generasi itu pun hingga sekarang masih eksis. Breakdance mulai mewabah karena paparan media melalui film seperti *FlashDance*, *Electric Boogaloo* dan *Breakin'*. Tahun 90-an muncul generasi baru dari kalangan tari modern seperti Mahdi, Dadang, Arinto dan masih banyak lagi. Pada pertengahan tahun 90an - sekitar tahun 96- mulai muncul kru-kru di Indonesia seperti Jakarta Breaking dan sebagainya. Awal tahun 2000 style yang muncul lebih bervariasi lagi seperti popping, locking dan kru yang bermunculan pun bertambah banyak, di Bandung muncul Dawnsquad, di Surabaya ada Surabaya Kejang.

Walau di Indonesia trendnya sempat naik turun tapi sebenarnya di asalnya, pergerakan hip- hop konstan hanya exposure media saja yang tidak konsisten. Menurut saya media cukup memegang peranan penting dalam perluasan budaya ini ke Indonesia (dan juga Negara-negara lainnya). Media jugalah yang mempopulerkan istilah breakdance dari pada breaking atau bboying. Media (Amerika utamanya) juga sering menayangkan liputan atau tayangan berbasis hip-hop atau breaking kedalam Video Klip, Video Music Award atau film-film yang membuat budaya ini makin meluas di kalangan anak muda Indonesia pada khususnya, dan Indonesia pada umumnya.

HamdiFabas(2011) *Masuknya Budaya Hip-Hop ke Indonesia, 1 Jam dengan Hamdi Fabas*. Diakses mei 2013 dari <http://njoged.com>

### **2.3.2 Pengaruh Budaya**

Di negara asalnya, hip-hop merupakan budaya dan sebuah gaya hidup. Itu bisa ditunjukkan dari fashion mereka, bagaimana mereka berbicara, bagaimana mereka turun ke acara pesta, bagaimana cara bergaul, battle, freestyle, DJ, graffiti, dan MC yang merupakan suatu kesatuan. Perbedaan ras, warna kulit dan lain-lain bukan masalah dalam kultur hip-hop. Kultur ini malah menyatukan perbedaan-perbedaan itu. Saya rasa inilah salah satu alasan mengapa budaya hip-hop mudah diterima di negara lain (termasuk di Indonesia) sehingga bisa dibilang saat ini hip-hop bukan lagi sebagai kultur US saja, melainkan kultur dunia.

Pada umumnya saya rasa budaya hip-hop memiliki pengaruh yang baik, tidak hanya di Indonesia tetapi juga di seluruh dunia. Hip-hop sudah seperti kultur yang menyatukan berbagai negara dengan kultur yang berbeda. Dengan hip-hop walaupun orang yang mendalaminya berasal dari negara dan kultur yang berbeda, bisa bertemu dalam satu bahasa yang sama: hip-hop. Kita bisa saja bertemu dalam kompetisi-kompetisi internasional dengan peserta multinasional dan mendapati diri kita memiliki keingintahuan dan passion yang sama dalam budaya hip-hop ini. Hal ini menjadikan kita bisa bergaul secara Internasional dengan satu bahasa yang sama. Seperti olimpiade yang menyatukan berbagai macam olahraga, nah di tari ada yang namanya hip-hop yang menyatukan bangsa yang menjadi suatu kesatuan di bawah naungan hip-hop ini. Dari sisi pengaruhnya terhadap para dancer hip-hop di Indonesia, saya rasa hip-hop memiliki pengaruh yang bagus dan bukan sebuah budaya yang merusak. Apalagi secara umum menari adalah salah satu cara terbagus untuk memanfaatkan potensi secara maksimal daripada pake narkoba dll. Kita perlu badan yang sehat, dan pikiran yang kreatif untuk bisa berkarya secara maksimal dalam dunia tari hip-hop.

Di Indonesia sendiri, tarian hip-hop yang ada bisa dibilang mengalami percampuran proses kreatif. Terjadi perkembangan yang meliputi proses kreatif dan lifestyle pada kehidupan sehari-hari. Kultur adalah sesuatu yang lahir dari kehidupan

sehari-hari, dan yang namanya budaya ya seperti itu. Termasuk norma-norma dan sebagainya. Dalam konteks budaya hip-hop dan budaya Indonesia, sebenarnya keduanya bisa berjalan bersama dan saling mempengaruhi secara positif. Hip-hop sudah seperti budaya Internasional yang justru bisa mempersatukan perbedaan budaya-budaya yang ada tanpa merusak kelestarian dari budaya yang sudah ada. Hal ini bisa dilihat dari beberapa kontes dance yang ada di Indonesia, sudah ada beberapa tim yang menyatukan tari tradisi mereka dengan hip-hop, dengan tidak merusak hip-hopnya, dan juga mengambil elemen tari tradisionalnya dengan sopan. Jadi tidak merusak tradisinya juga. Hal ini tentu tidak lepas dari proses kreatif dalam suatu kreasi yang original. Walaupun belum bisa dibilang belum tercampur dengan sempurna tapi rasanya itu tidak masalah. Karena kita akan terus berkuat sebuah proses pembelajaran.

HamdiFabas(2011) Masuknya Budaya Hip-Hop ke Indonesia, *1 Jam dengan Hamdi Fabas*. Diakses mei 2013 dari <http://njoged.com>

### **2.3.3 Fashion**

Bagi para breakers, selain musik, fashion atau wardrobe juga bagian yang sangat penting, karena menurut mereka fashion merupakan identitas diri mereka sendiri. Breakers pada tahun 1980'an memilih brand Adidas, Puma atau Fila untuk sepatu yang mereka gunakan, karena sepatu dari brand ini memiliki tingkat kelenturan yang sangat nyaman dan cukup menunjang mereka dalam melakukan gerakan-gerakan pada tarian ini. Beberapa breakers bahkan sengaja menggunakan topi, T-shirt dan sepatu dengan brand yang sama sehingga terlihat lebih serasi. Sebagai aksesoris tambahan beberapa Breaker membawa tape sebagai pemutar musik. Pada akhir-akhir ini para *B-boys* juga sering mengenakan kostum seperti *B-boys* pada era tahun 80'an, karena fashion para b-boys pada tahun tersebut benar-benar sangat nyaman dan cukup sederhana, sehingga mempermudah ruang gerak mereka. Selain identitas dari para *B-boys*, ternyata beberapa atribut yang mereka gunakan ini juga memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai pelindung ketika mereka melakukan gerakan-gerakan yang cukup extreme. Walaupun berfungsi sebagai pelindung, namun tetap saja bagian dari fashion ini sangat menarik untuk diperhatikan dan tentunya tetap menunjang fashion dari para *B-boys* tersebut. Pelindung kepala seperti helm skateboard atau topi

menjadi pelindung kepala mereka ketika melakukan gerakan *headspins* ( berputar dengan kepala sebagai tumpuan dan kaki diatas). Selain itu bandana yang mereka kenakan pada kening mereka juga berguna untuk menahan rambut mereka sehingga tidak menutupi mata mereka ketika sedang menari.

The Breakdancing Ninja (2011) “Encyclopedia of Breakdancing, *Monkey See Monkey Do*.

Contoh gambar :



Gambar 4. Baseball jersey



Gambar 5. Sneaker



Gambar 6. Caps

SumberGambar:

[www.buymlbmarket.com](http://www.buymlbmarket.com), [www.kicksonfire.com](http://www.kicksonfire.com), [www.highsnobiety.com](http://www.highsnobiety.com)



Gambar 7. Bboy dengan sneaker

SumberGambar : [superbbeatshow.blogspot.com](http://superbbeatshow.blogspot.com)



Gambar 8. Bboy fashion dengan jacket

SumberGambar : *desedo.com*



Gambar 9. Bboy fashion dengan snapback cap

SumberGambar : *twitter.com*

## 2.4 Data Pemandangan

### 2.4.1 Step up 3D

Step Up 3D merupakan sebuah film layar lebar bergenre tari yang memiliki banyak kelebihan di banding film tari yang lain. Terutama dalam Visual Efeknya pada beberapa scene tari nya memberikan banyak inspirasi bagi penulis.



Gambar 10. Step Up 3D

Sumber Gambar : *crystalsbonusandreviews.com*

Studio : Touchstone Pictures

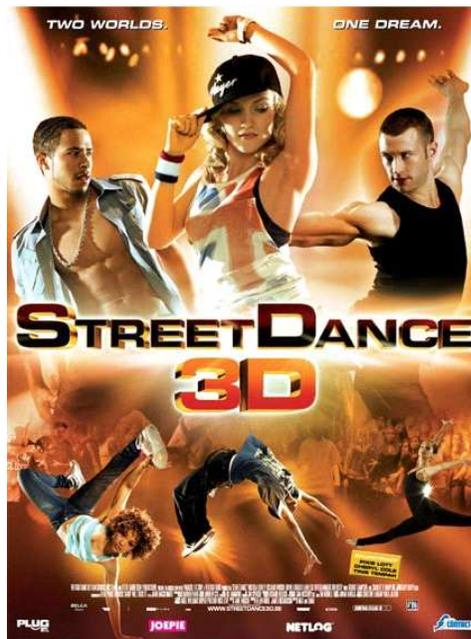
Rilis : August 6, 2010

Durasi : 107 menit

Imdb( 2010 ) Step up 3D, *Movies*, diakses mei 2013 dari, <http://www.imdb.com>

### 2.4.2 Street Dance

Film layar lebar ini memiliki keunikan tersendiri dari segi cerita dan konsep. Yang menjadi nilai lebih dalam film layar lebar ini adalah penggabungan unsur budaya *Hip – Hop* yang kaya, sehingga penulis menjadikan film ini sebagai data pembandingan.



Gambar 11. Street Dance 3D

Sumber Gambar : [downtownindependent.ning.com](http://downtownindependent.ning.com)

Studio : Vertigo Film

Universal Studio

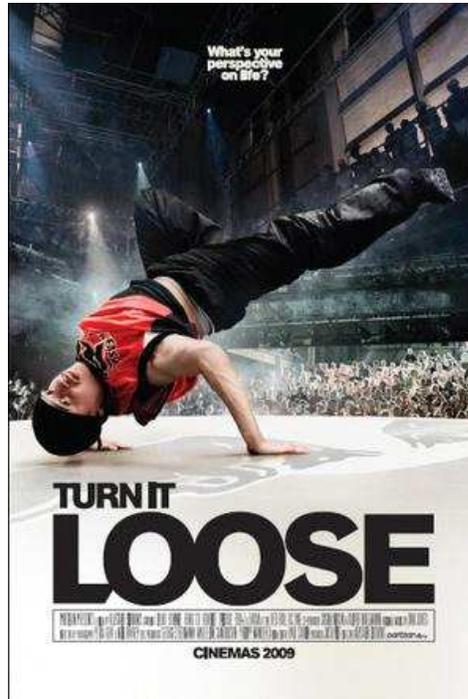
Rilis : 21 Mei 2010

Durasi : 98 menit

Imdb( 2010 ) Street Dance, *Movies*, diakses mei 2013 dari, <http://www.imdb.com>

### 2.4.3 Turn it Loose

Film layar lebar ini sangat memberikkan inspirasi dengan banyak gerakan-gerakan breakdance secara individual yang dapat dijadikan sebagai referensi.



Gambar 12. Turn it Loose

Sumber Gambar : [www.coze.fr](http://www.coze.fr)

Studio : Partizan

Rilis : 12 February 2009

Durasi : 96 menit

Imdb( 2009 ) Turn It Loose, *Movies*, diakses mei 2013 dari, <http://www.imdb.com>

#### 2.4.4 Samurai Champlo

Animasi ini mengisahkan tentang seorang ksatria samurai yang menggunakan tarian breakdance sebagai teknik bela diri. Cerita dan konsep dengan penggabungan budaya samurai dan breakdance, sangat memberikan inspirasi bagi penulis.



Gambar 13. Samurai Champloo

SumberGambar : [ludumu.blogspot.com](http://ludumu.blogspot.com)

Studio : Manglobe

Rilis : August 2, 2004

Genre : Pachinko

Imdb( 2004-2005 ) Samurai Champloo, *Serial Animation Movies*, diakses mei 2013 dari, <http://www.imdb.com>

## 2.5 ANALISA S.W.O.T

### **2.5.1 Strength**

Berdasarkan Data dan sumber yang saya dapatkan. Banyak sekali unsur budaya yang dimiliki, baik dari visual (*Graffiti*) dan gerakan tari. Sehingga kekayaan ini dapat menjadi nilai tambah di dalam animasi. Dari data pembandingan yang saya dapatkan, gerakan tari dapat dikombinasikan dengan teknik- teknik visual efek, dengan pencampuran gerakan tari modern di dalam koreografi maupun individual.

### **2.5.2 Weakness**

Kelemahannya adalah membutuhkan waktu yang relatif lama untuk membuat gerakan animasi.

### **2.5.3 Opportunities**

Peluang dalam animasi ini cukup besar, karena sebelumnya belum ada animasi film pendek tentang seni tari yang dibuat full 3D. Karena penulis sendiri seorang Breakdancer. Penulis sudah mengerti dengan jelas tentang gerakan senitari ini sehingga tidak dibutuhkan terlalu dalam study yang mungkin akan memakan cukup banyak waktu.

### **2.5.4 Threats**

Keterbatasan waktu atau management waktu yang terbatas sehingga tidak menjadikan short movie ini tampil secara maksimal.

### **2.5.5 Faktor pendukung :**

1. Animasi tari masi jarang dibuat ,sehingga akan menjadikan animasi ini unik.

2. Tingginya peminatan film ber tema tari di masyarakat
3. Pengetahuan penulis akan seni tari ini sangat mendukung
4. Pengalaman menganimasi selama kerja praktek dan kuliah
5. Teknologi yang mendukung pembuatan animasi ini.

#### **2.5.6 Faktor penghambat :**

1. Keterbatasan waktu dalam pembuatan animasi
2. Tidak semua kalangan dapat menikmati animasi karena tidak semua kalangan menyukai seni tari
3. Pandangan umum bahwa animasi adalah tontonan anak-anak
4. Waktu yang lama dalam pembuata animasi gerakkan