

## **BAB 2**

### **DATA DAN ANALISA**

#### **2.1 Sumber Data**

Data-data dan literatur didapat dari berbagai media.sumber merupakan bahan bahan yang membantu memperkuat data data teori permasalahan ataupun data visual reference mengenai pembuatan animasi pendek.

##### **2.1.1 Literatur Buku**

1. Psychology Social oleh Dr. Wa. Gerungan Dipl. Psych
2. Membangun karakter sejak dini oleh Al Tridhonanto & Beranda Agency
3. The Animator's Survival Kit oleh Richard William
4. Kitab Gambar untuk anak oleh TIM CIF

##### **2.1.2 Literatur Internet**

1. <http://www.psikologimendidikanak.com>
2. <http://www.rumahbelajarpsikologi.com/index.php/sejarah-psikologi.html>
3. <http://www.teachinghistory.org/history-content/ask-a-historian/23932>
4. <http://www.psychologymania.com>

##### **2.1.3 Refrensi Video**

Beberapa reference Video didapat dari film animasi pendek Hong Kong *Station* dan film serial animasi Handy Manny .

## 2.2 Data Umum Psikologis Anak

### 2.2.1 Mengasuh dan Mendidik Anak

Pada saat mengamati anak tumbuh dan berkembang kita sering menemukan hal-hal baru yang mengagumkan dan yang sering kali justru menimbulkan dorongan-dorongan baru untuk mempelajari lebih lanjut apa yang terjadi pada anak-anak asuhan kita. Dari kegiatan mengasuh sehari-hari yang kita lakukan pada anak didik kita, kita seringkali (bisa) mempelajari berbagai hal antara lain bagaimana membuat anak didik/ asuh kita selalu berminat, bagaimana membuat agar anak didik kita selalu bergembira saat mempelajari sesuatu. Secara umum hal apa yang perlu disadari pengasuh dan pendidik anak usia dini berdasarkan beberapa penelitian mutakhir. (*Sumber website : <http://www.psikologimendidikanak.com/asuhananak.html>*)

### 2.2.2 Menghadapi Individu Anak

Seorang pendidik/ pengasuh seyogyanya sadar bahwa anak usia dini sedang mulai memunculkan ketrampilan-ketrampilan baru, baik berupa ketrampilan-ketrampilan fisik maupun ketrampilan mentalnya. Biasanya ketrampilan-ketrampilan baru akan sering dicoba berulang-ulang oleh anak, misalnya anak usia 2 tahun akan sering mengulangi kata-kata yang baru dia kenali, anak usia 3 tahun saat mulai bisa menggunting akan sibuk sekali menggunting-gunting benda-benda (kertas atau kain) yang dia temui, anak usia 4 tahun pada saat dimulai menguasai ketrampilan motoriknya, dia akan menyukai gerakan-gerakan motorik kasar (meloncat-loncat, memanjat, meluncur dan lain sebagainya), anak usia 4- 5 tahun pada saat dia mulai mengenali huruf- huruf, maka ia akan sibuk sekali membaca huruf- huruf yang dia temui .

Yang perlu menjadi perhatian adalah :

- Kita perlu memahami apa yang sedang terjadi pada anak. Dan mengenali apa yang dibutuhkan anak untuk berkembang saat ini (apakah saat ini anak sedang ingin melathi kemampuan-kemampuan dasar untuk berkomunikasi? Apakah saat ini anak sedang minta perhatian untuk memastikan bahwa dia memang akan mendapat perhatian dan rasa aman?

Apakah anak sedang ingin mengembangkan kemampuan motoriknya? Apakah anak sedang mengungkapkan sesuatu? dan lain selanjutnya.

- Kita perlu mengetahui, hal apa saja yang harus kita lakukan untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak. Dalam hal ini pengasuh dan pendidik yang baik akan memusatkan pertimbangan-pertimbangannya, pada anak, bukan memusatkan sepenuhnya pada kebutuhan pengasuh sendiri (waktunya mendesak, sehingga anak harus dipaksa).

- Dengan mengenali kebutuhan anak, pengasuh dan pendidik bisa mengambil tindakan-tindakan yang justru mengoptimalkan perkembangan anak (misalnya memberi dorongan yang tepat pada anak yang kurang percaya diri untuk mencoba, mengajak anak-anak lain untuk membantu anak dan lain sebagainya).

- Untuk bisa melakukan hal tersebut diatas, maka pengasuh perlu belajar mengenali berbagai media yang menarik baik berupa cara-cara, kegiatan-kegiatan atau materi yang bisa menarik anak dan mengemasnya dalam program-program kegiatan yang menarik, sedemikian rupa sehingga anak selalu merasa tertantang ingin mencobanya sendiri. *(Sumber website : <http://www.psikologimendidikanak.com/asuhananak.html>)*

## **2.3 Data Umum Animasi**

### **2.3.1 Animasi**

Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan. Secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara

visual oleh mata penonton sehingga tidak harus perubahan yang terjadi merupakan perubahan posisi sebagai makna dari istilah ‘gerakan’. Perubahan seperti perubahan warna pun dapat dikatakan sebuah animasi. (Sumber website : <http://www.referensimakalah.com/2013/01/pengertian-film-animasi.html?m=0>)

### 2.3.2 Sejarah Singkat Animasi

Animasi adalah film yang berasal dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Bentuk animasi tertua diperkirakan wayang kulit. Karena wayang memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog dan ilustrasi musik. Animasi mulai berkembang sekitar abad ke-18 di Amerika Animasi umumnya menggunakan serangkaian gambar diam yang dirangkai menjadi satu dan menimbulkan kesan seolah-olah gambar tersebut bergerak. Untuk menciptakan animasi selama satu detik membutuhkan sebanyak 12-24 *frame* gambar diam Animasi berasal dari bahasa Yunani “*anima*” yang berarti hidup, makna harfiah dari animasi adalah memberikan kehidupan atau sifat makhluk hidup pada benda mati. Suatu *sequence* atau rangkaian gambar yang di ekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Memproduksi ilusi gerak dalam film/video dengan foto ataupun merekam dengan serangkaian *frame* tunggal yang menunjukkan perubahan pada posisi dari subjek yang ditunjukkan dengan rangkaian gambar bergerak, sehingga memberikan sebuah ilusi akan gambar yang bergerak. (Sumber website : <http://www.referensimakalah.com/2013/01/pengertian-film-animasi.html?m=0>)

### 2.3.3 Animasi Pendek di Indonesia

Short animation disebut juga dengan film pendek adalah sebuah film yang memiliki durasi singkat. Film pendek memiliki durasi kurang lebih dibawah 50 menit. Film pendek juga dapat saja hanya berdurasi 60 detik. Perkembangan Animasi pendek di Indonesia saat ini sudah berkembang menjadi banyaknya festival animasi pendek untuk unjuk gigi. Biasanya Hello;Fest menjadi tempat favorit festival animasi Indonesia.

(Sumber website : <http://www.referensimakalah.com/2013/01/pengertian-film-animasi.html?m=0>)

### 2.3.4 Festival Film Animasi Pendek Hello;Fest

Berawal dari inisiatif dari HelloMotion Academy untuk membuat acara graduation show bagi siswa – siswinya yang diselenggarakan secara sederhana, kini event tersebut telah membesar dan menjadi ajang kreativitas tingkat nasional di bidang animasi, film pendek hingga pop culture. HelloFest telah berubah menjadi divisi yang mandiri dengan menciptakan berbagai macam kegiatan dengan core menciptakan wadah bagi berbagai komunitas kreatif dan meningkatkan industri kreatif Indonesia. HelloFest memiliki 4 bidang kegiatan utama yaitu :

1. **HelloFest Anima Expo** > Big Bang / Puncak Acara Event HelloFest
2. **HelloFest Movies** > Kumpulan karya film pendek partisipan HelloFest
3. **HelloFest Roadshow** > Rangkaian tour di berbagai kota
4. **HelloFest Global** > Program pengenalan Indonesia ke Dunia dan Dunia ke Indonesia

3 Acara Utama di HelloFest, yaitu :

- **HelloFest Movie Competition**  
Kompetisi film pendek. Ditayangkan di big screen dengan kapasitas penonton 1.000 orang.
- **KostuMasa**  
Istilah untuk pengunjung yang menggunakan kostum. KostuMasa Show Off adalah ajang kompetisi yang diadakan di panggung utama.
- **Pasar HelloFest**  
Eksibisi yang berhubungan dengan industri kreatif

HelloFest 8 Anima Expo tahun 2012 dapat mendatangkan lebih dari 20.000 orang dalam satu hari. Jumlah partisipan untuk kompetisi film pendek 7 animasi lebih dari 300 karya. Jumlah pengunjung yang menggunakan kostum (KostuMasa) mencapai lebih dari 1.000 orang. Banyak komunitas menganggap bahwa HelloFest adalah salah satu event terbesar di Indonesia untuk ajang cosplay. (Sumber website : <http://hellofest.com/about-hellofest/>)

## 2.4 Bullying

### 2.4.1 Definisi

Definisi bullying merupakan sebuah kata serapan dari bahasa Inggris. Istilah Bullying belum banyak dikenal masyarakat, terlebih karena belum ada padanan kata yang tepat dalam bahasa Indonesia (Susanti, 2006). Bullying berasal dari kata bully yang artinya penggertak, orang yang mengganggu orang yang lemah. Beberapa istilah dalam bahasa Indonesia yang seringkali dipakai masyarakat untuk menggambarkan fenomena bullying di antaranya adalah penindasan, pengencetan, perpeloncoan, pemalakan, pengucilan, atau intimidasi (Susanti, 2006). Terdapat beberapa jenis – jenis bullying. Bullying dapat berbentuk tindakan fisik dan verbal yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. (Sumber website : <http://www.psychologymania.com/2012/06/definisi-bullying.html>)

### 2.4.2 Jenis – Jenis Bullying

Barbara Coloroso (2006:47-50) membagi jenis-jenis bullying kedalam empat jenis, yaitu sebagai berikut:

1. *Bullying secara verbal*; perilaku ini dapat berupa julukan nama, celaan, fitnah, kritikan kejam, penghinaan, pernyataan-pernyataan yang bernuansa ajakan seksual atau pelecehan seksual, terror, surat-surat yang mengintimidasi, tuduhan-tuduhan yang tidak benar kasak-kusuk yang keji dan keliru, gosip dan sebagainya. Dari ketiga jenis bullying, bullying dalam

bentuk verbal adalah salah satu jenis yang paling mudah dilakukan dan bullying bentuk verbal akan menjadi awal dari perilaku bullying yang lainnya serta dapat menjadi langkah pertama menuju pada kekerasan yang lebih lanjut.

2. *Bullying secara fisik*; yang termasuk dalam jenis ini ialah memukul, menendang, menampar, mencekik, menggigit, mencakar, meludahi, dan merusak serta menghancurkan barang-barang milik anak yang tertindas. Kendati bullying jenis ini adalah yang paling tampak dan mudah untuk diidentifikasi, namun kejadian bullying secara fisik tidak sebanyak bullying dalam bentuk lain. Remaja yang secara teratur melakukan bullying dalam bentuk fisik kerap merupakan remaja yang paling bermasalah dan cenderung akan beralih pada tindakan-tindakan kriminal yang lebih lanjut.
3. *Bullying secara relasional*; adalah pelemahan harga diri korban secara sistematis melalui pengabaian, pengucilan atau penghindaran. Perilaku ini dapat mencakup sikap-sikap yang tersembunyi seperti pandangan yang agresif, lirik mata, helaan nafas, cibiran, tawa mengejek dan bahasa tubuh yang mengejek. Bullying dalam bentuk ini cenderung perilaku bullying yang paling sulit dideteksi dari luar. Bullying secara relasional mencapai puncak kekuatannya diawal masa remaja, karena saat itu terjadi perubahan fisik, mental emosional dan seksual remaja. Ini adalah saat ketika remaja mencoba untuk mengetahui diri mereka dan menyesuaikan diri dengan teman sebaya.
4. *Bullying elektronik*; merupakan bentuk perilaku bullying yang dilakukan pelakunya melalui sarana elektronik seperti komputer, handphone, internet, website, chatting room, e-mail, SMS dan sebagainya. Biasanya ditujukan untuk meneror korban dengan menggunakan tulisan, animasi, gambar dan rekaman video atau film yang sifatnya mengintimidasi, menyakiti atau menyudutkan. Bullying jenis ini biasanya dilakukan oleh kelompok remaja yang telah memiliki pemahaman cukup baik terhadap sarana teknologi informasi dan media elektronik lainnya.

Pada umumnya, anak laki-laki lebih banyak menggunakan bullying secara fisik dan anak wanita banyak menggunakan bullying relasional/emosional, namun keduanya sama-sama menggunakan bullying verbal. Perbedaan ini, lebih berkaitan dengan pola sosialisasi yang terjadi

antara anak laki-laki dan perempuan (Coloroso, 2006:51).

(Sumber website : <http://www.psychologymania.com/2012/06/jenis-jenis-bullying.html>)

### **2.4.3 Kategori Bullying**

Selanjutnya, Riauskina, Djuwita, dan Soesetio (2005) mengelompokkan jenis-jenis bullying ke dalam 5 kategori yaitu:

1. Kontak fisik langsung, memukul, mendorong, menggigit, menjambak, menendang, mengunci seseorang dalam ruangan, mencubit, mencakar, juga termasuk memeras dan merusak barang-barang yang dimiliki orang lain.
2. Kontak verbal langsung, mengancam, mempermalukan, merendahkan, mengganggu, member panggilan nama (name-calling), sarkasme, merendahkan (put-downs), mencela/mengejek, mengintimidasi, memaki, menyebarkan gossip.
3. Perilaku non-verbal langsung, melihat dengan sinis, menjulurkan lidah, menampilkan ekspresi muka yang merendahkan, mengejek, atau mengancam, biasanya disertai oleh bullying fisik atau verbal.
4. Perilaku non-verbal tidak langsung, mendiamkan seseorang, memanipulasi persahabatan sehingga menjadi retak, sengaja mengucilkan atau mengabaikan, mengirimkan surat kaleng.
5. Pelecehan seksual, kadang dikategorikan perilaku agresi fisik atau verbal. Meskipun anak laki-laki dan anak perempuan yang melakukan bullying cenderung sama-sama menggunakan bullying verbal, namun pada umumnya, perilaku bullying fisik lebih banyak dilakukan oleh anak laki-laki dan bullying bentuk verbal banyak digunakan oleh anak perempuan.

(Sumber website : <http://www.psychologymania.com/2012/06/jenis-jenis-bullying.html>)



## 2.5 Data Produk

### 2.5.1 Definisi *Rock Paper and Scissors*

Rock paper and scissors atau batu-kertas-gunting adalah permainan tangan biasanya dimainkan oleh dua orang, di mana pemain secara bersamaan membentuk satu dari tiga bentuk dengan tangan terentang. Si "batu" mengalahkan gunting, yang "gunting" mengalahkan kertas dan "kertas" mengalahkan batu, jika kedua pemain membuang bentuk yang sama, permainan berakhir seri. Nama lain untuk permainan ini di dunia selain berbahasa Inggris disebut roshambo, Permainan ini sering digunakan sebagai metode memilih dengan cara yang mirip dengan membalik koin, menggambar sedotan, atau melempar dadu. Tidak seperti metode seleksi benar-benar acak, bagaimanapun, batu-kertas-gunting dapat dimainkan dengan tingkat keahlian dengan mengakui dan memanfaatkan perilaku tidak acak

lawan.

(Sumber website : <http://www.straightdope.com/columns/read/1936/whats-the-origin-of-rock-paper-scissors>)

### 2.5.2 Sejarah *Rock Paper and Scissors*

Penyebutan pertama yang diketahui dari permainan itu dalam buku Wuzazu oleh Dinasti Ming Cina yang di tulis oleh Xie Zhaozhi, yang menulis bahwa permainan zaman Dinasti Han China (206 SM – 220 M). Dalam buku itu, permainan ini disebut *Shoushiling* (perintah tangan). Li Rihua buku catatan dari Liuyanzhai juga mengungkapkan permainan ini, dengan menyebutnya *Shoushiling*, *Huozhitou*, atau *Huoquan*.

(Sumber website : <http://teachinghistory.org/history-content/ask-a-historian/23932>)

## 2.6 Studi Existing

### 2.6.1 Studi Bentuk

Studi bentuk karakter yang akan saya banding ialah seperti animasi pendek Hong Kong Station yaitu simpel dan terlihat jelas karakternya.



Gambar 2.6.1.1 Scene dalam Animasi “Hong kong Station”

(Sumber gambar : film animasi pendek Hong Kong Station, Treehouse Studio  
<http://vimeo.com/58356957> )

Gambar yang saya tampilkan terlihat gaya karakter yang digunakan animasi hong kong station berbentuk tabung silinder yang sangat simpel dan cukup lucu juga menarik untuk anak – anak. Namun yang saya gunakan adalah bukan bentuk tabung silinder melainkan bentuk – bentuk yang ada dan simpel seperti yang berada di gambar yaitu memberikan atribut mata dan alis.

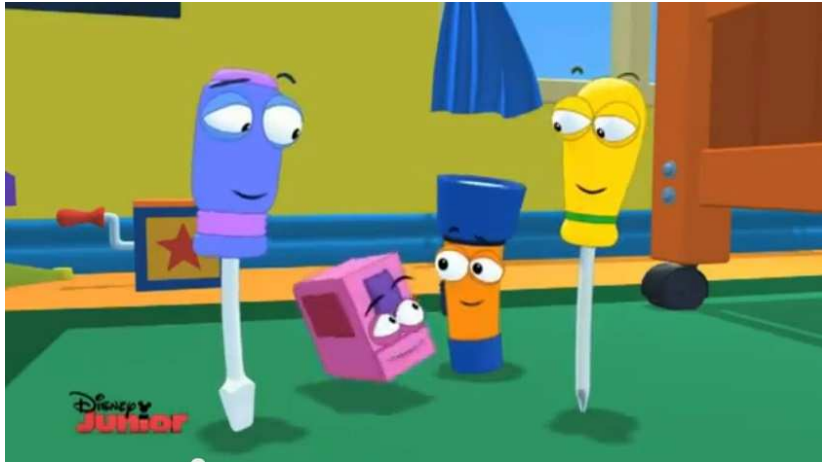


Gambar 2.6.1.2 *Scene* dalam Animasi “*Handy Manny*”  
 (Sumber gambar : film serial animasi *Handy Manny*, Disney Studio  
<http://www.youtube.com/watch?v=br5zc2o7YUU>)

Sedangkan untuk karakternya kurang lebih akan terlihat seperti ini hanya saja tidak menggunakan mulut karena tidak ada dialog dalam cerita.

## 2.6.2 Studi Warna

Warna merupakan salah satu elemen terpenting dalam animasi karena warna dapat memberikan mood atau emosi dalam suatu *scene*. Refrensi yang digunakan penulis untuk studi mengenai warna adalah animasi *Handy Manny* dan *Toy Story*. Mood warna yang digunakan kedua animasi ini dapat dikatakan bisa memberikan kesan cerah dan lucu.



Gambar 2.6.2.1 Scene dalam Animasi "Handy Manny"

(Sumber gambar : film serial animasi Handy Manny, Disney Studio

<http://www.youtube.com/watch?v=br5zc2o7YUU>)



Gambar 2.6.2.2 Scene dalam Animasi "Toy Story"

(Sumber gambar : film animasi Toy Story, Disney animation Pixar Studio)