BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Umum

Data-data dan literatur didapat dari berbagai media seperti buku, internet dan video. Sumber-sumber yang ada merupakan bahan-bahan untuk membantu dalam memperkuat data untuk cerita, visual, refrensi dan konsep dalam pembuatan Trailer Serial Animasi ini.

2.1.1. Buku

Untuk buku yang paling utama adalah,

- *The Animator's Survival Kit* , Richard Williams.

Serta referensi visual, seperti

- *How to Draw and Paint Crazy Cartoon Characters*, Vincent Woodcock.
- *Leonardo Collection* 4, 38.
- Beberapa Komik Marvel
- *Mythology*, Alex Ross.
- Beberapa Komik Hongkong, Karangan, Khoo fuk long dan Tony Wong.

2.1.2. Internet

http://3Dtotal.com/

http://indocg.com/

http://CGhub.com/

http://www.cgarena.com/

http://www.cgmeetup.net/home/

http://www.cgfeedback.com/cgfeedback/

http://forums.cgsociety.org/

http://www.ideanimasi.com/

http://www.disneyanimation.com/

http://www.gametrailers.com/

dan lainnya.

2.1.3. Video

Untuk refrensi video, rata-rata bersumber dari www.vimeo.com atau www.youtube.com seperti

- *Trailer* dan *The Making of Cyberpunk*,
- *Short Animation* and *The Making of Reverso*,
- *Short Animation, Destiny*
- Trailer Film Animasi, *Turbo*
- Film Layar Lebar, *UP*
- Dan lain sebagainya

2.2. Data Umum

2.2.1. Animasi

Animasi berasal dari kata "*To Animate*", yang memiliki arti menghidupkan. Secara umum Animasi adalah sebuah pertujukan dari gambar sekuensial yang menciptakan suatu ilusi pergerakan. Animasi merupakan sebuah urutan gambar baik itu berupa 2D atau 3D, yang dilihat secara urut, sehingga menyebabkan ilusi optik dari gambar diam yang terlihat menjadi gambar yang bergerak.

Pada awal penemuannya, film Animasi dibuat dari *stop-motion*, dan berkembang hingga berlembar-lembar gambar yang diputar, sehingga menciptakan sebuah efek ilusi gambar bergerak.

- **Animasi 3D**

Animasi 3D merupakan sebuah animasi yang dibuat dengan bantuan komputer. Dimana pada proses ini dimulai dari pembuatan karakter dan background yang dilakukan secara 3D. Berbeda dengan animasi 2D yang tehniknya lebih kepada fokus pada memanipulasi gambar, pada tehnik 3D, kita biasanya membuat sebuah dunia virtual, dimana karakter dan objek dibuat dan digerakan seperti berinteraksi. Keunggulan lain dari 3D animasi adalah kita dapat membuat sesuatu yang terlihat seperti nyata ke penonton.

- **TV Series / Serial Televisi**

Serial Televisi adalah sebuah program acara cerita yang berdasarkan plot atau cerita yang memiliki suatu benang merah yang mengikat secara sekuensial dari episode ke episode berikutnya. Serial biasanya mengikuti alur dan plot cerita yang

menjangkau hingga seluruh "*season*" dari televisi. Cerita Serial biasanya menjaga keutuhan dari cerita yang ada, dan mengungkapkan sedikit demi sedikit setiap elemen yang tersembunyi lewat setiap episode agar penontonnya lebih mengerti alur, plot dan background yang ada.

Di Amerika sendiri, Serial Televisi, adalah sebuah program televisi yang ditayangkan dengan durasi 15-26 menit untuk setiap episodenya. Tayangan dalam satu tahun disebut dengan *season* dan dalam satu *season* pada umumnya mencapai 20-26 episode. Satu episode biasa mengambil durasi 30 menit jika dijumlahkan bersama dengan iklan komersial.

Di Inggris tidak ada batasan durasi untuk setiap episode. Season adalah suatu set yang terdiri dari beberapa episode, 1 season biasanya sama dengan satu tahun, tapi ada kemungkinan adanya season pendek berkisar, 3 bulan atau 6 bulan.

Di Jepang, Drama dan Serial dikategorikan kedalam *kuru* (クール) yang diambil dari istilah Prancis, "*course*" yang berjalan sekitar 3 bulan, dengan jumlah biasanya sekitar 13 episode.

Format Serial Televisi Berdasarkan *Genre*, yaitu

- *Scripted Entertainment* / Pertunjukan yang didasarkan Naskah
- *Animated Television Series*
- *Award Show*
- Drama, dimana termasuk
- *Action, Adventure, or Thriller*
- *Comedy* - drama
- *Family* – drama
- *Legal drama*
- *Medical drama*
- *Police Procedural*
- *Political drama*
- *Science – Fiction / Fantasy / Horror / Supernatural drama*
- Serial drama
- *Soap drama*
- *Teen drama*

- *Mini Series dan Television Movies*
- *Comedy*
- *Mockumentary*
- *Satire*
- *Sitcom*
- *Sketch Comedy*

✓ *Unscripted Entertainment*

- ❖ *Game Shows*
- ❖ *Reality Shows*
- ❖ *Talk Shows*

✓ *Informational*

- ❖ *Informecials*
- ❖ *News Programs*
- ❖ *Dokumentaries*
- ❖ *News Magazines*

- ***Animated Series / Cartoon Series* / Serial Animasi Televisi**

Durasi dari setiap episode serial kartun selalu berbeda, tergantung dari film Animasi itu sendiri. Biasanya film serial ditayangkan di televisi dengan slot durasi 30 menit, dimana didalamnya sudah termasuk dalam durasi iklan komersial.

Film Serial Animasi di Televisi biasanya berdurasi 12-22 menit dan 3-7 menit untuk serial mini series. Di Amerika secara umum untuk serial animasi, rata-rata satu episode animasi 20-24 menit.

Penggunaan kata kartun Pertama kali berasal dari Majalah *Punch* pada tahun 1843 yang merujuk kepada gambar-gambar satir pada halaman tersebut. Lewat hal itupun, kartun digunakan untuk hal yang berbau komedi. Pada 1980 dan 1990 adalah masa baru untuk serial kartun anak dan dewasa, Kartun bukanlah hanya selalu komedi, tetap bermunculan berbagai *genre-genre* lainnya. Di luar negeri, bermunculan stasiun TV yang hanya menanyangkan Film Animasi, seperti *Cartoon Network, Nickelodeon, Toon Disney, Animax, Animax, Boomerang* dan lain sebagainya. Di Indonesia sendiri ada *SpaceToon* dan MNCTV, biarpun stasiun TV ini film Animasi hanya ditayangkan di jam-jam tertentu.

2.2.2. Animasi di Indonesia

Definisi Animasi yang berasal dari kata *To Animate* yang berarti menggerakan dan menghidupkan, hal ini pun mengartikan bahwa Indonesia mempunyai sebuah kebudayaan yang sudah sangat lampau, dan kebudayaan ini dapat dikategorikan dalam Animasi. Wayang Kulit adalah seni tradisional Indonesia yang berkembang di Jawa dan wayang dapat dikategorikan sebagai salah satu seni Animasi yang tertua di dunia, karena wayang sendiri memenuhi semua elemen seperti layar, gambar yang bergerak disertai dengan alunan ilustrasi musik, dan dialog.

Catatan pada lembaran sejarah Animasi di Indonesia, pertama kali dimulai oleh seorang yang bernama Dukut Hendronoto, pada tahun 1952. Lelaki dengan panggilan Pak Ook ini adalah animator yang dikirim oleh Presiden Soekarno untuk belajar animasi di Walt Disney, Amerika. Beliau diminta oleh Presiden Soekarno untuk belajar dari Studio tersohor yang dimiliki oleh Walter Elias Disney. Sepulangnya dari Amerika, dia langsung membuat sebuah film Animasi yang bertemakan Kampanye, dengan judul Si Doel Memilih, pada tahun 1955 dan waktu itu ditayangkan di TVRI. Sejak saat itu, karya Ook disepakati sebagai titik tolak dari kemunculan animasi pertama di Indonesia. Pada tahun 1963, Ook dipindahkan ke TVRI dan mengembangkan animasi di salah satu program televisi, namun program itupun dilarang, karena dianggap sangat konsumtif.

Pada Era 2000, diantara sekian banyak studio Animasi di Indonesia, Red Rocket Animation termasuk dalam Studio animasi yang paling produktif. Pada tahun 2000, Red Rocket telah memproduksi beberapa serial Animasi untuk Tv series sepertim dongeng Aku dan Kau, Killip dan Puteri Rembulan, Mengapa Domba Bertanduk dan Berbuntut pendek, Si Kurus dan Si Harimau, pada masa ini serial animasi cukup populer, karena mengabungkan 2D animasi dengan 3D animasi. Pada tahun 2003, serial 3D animasi merambah ke Layar Lebar, diantaranya, Janus Prajurit Terakhir, menyusul pada bulan Mei 2004 terdapat film layar lebar 3D animasi berdurasi panjang yaitu *Homeland.* Yang kemudian pada tahun 2009, salah satu studio di Indonesia di Batam, Infinity Frameworks (IFW) membuat sebuah animasi

layar lebar yang bertaraf Internasional dengan judul Meraih Mimpi atau lebih dikenal secara Internasional *Sing to the Dawn*. Pada era ini, di televisi juga kebanjiran film serial animasi dari luar negeri, sebut saja *Nickelodeon* yang ditayangkan di salah satu stasiun TV lokal, *Global TV*. Tapi diantara suguhan dari serial kartun luar, Global TV menyelipkan satu program anak-anak "Kabayan dan Liplap". Animasi ini asli buatan Indonesia dan merupakan karya dari *Castle Production,* sebuah perusahaan animasi lokal yang sebelumnya lebih sering menangani proyek animasi untuk negara lain. Selain Kabayan muncul juga sebuah film Short Animation, *Superhero* asal Tasikmalaya yang telah dua kali memenangkan ajang penghargaan INAICTA *(Indonesia ICT* Award) yaitu, Hebring.

Pada Tahun 2011, stasiun televisi lokal kebanjiran film animasi dari luar negeri, seperti sebut saja Upin Ipin dari Malaysia, *Oscar Oasis*, *Shaun the Sheep,* hal ini pun mendorong studio lokal pun tidak mau kalah, hingga akhirnya muncullah Petualangan Didi Tikus. Menjelang akhir tahun 2011, muncul juga sebuah video Animasi Lokal yang berjudul "Pada Suatu Ketika" buatan Lakon animasi.

Selain itu, sebut saja Rini Sugiarto adalah salah satu Animator Indonesia yang terlibat dengan film layar lebar 3D Animasi Petualangan Tintin yang legendaris. Film ini digarap oleh sutradara yang fenomenal, seperti Steven Spielberg dan disebut sebagai salah satu film Animasi 3D tercanggih abad ini. Di Indonesia sendiri banyak animator yang berkualitas sebaik Rini, dan mereka kebanyakan bekerja di rumah Produksi Asing di Luar Negeri.

2.3. Data Cerita dan Karakter

Menurut *www.merriam-webster.com*, *Superhero* adalah sebuah karakter fiksi yang berjiwa heroik dimana biasanya tokoh pahlawan tersebut, mempunyai suatu keunikan atau kekuatan yang melebihi manusia normal dan mereka mendedikasikan diri mereka untuk melindungi publik. *Superhero* tidaklah selalu pria tetapi ada juga wanita biasa dan terkadang disebut *Super Heroine.*

Jika kita berbicara *Superhero* pastilah tidak lepas dengan sosok *Superman. Superman* adalah sebuah cerita *Superhero* yang berasal dari Komik di Amerika pada 1938. Di Amerika sendiri, *Superhero* adalah merupakan sebuah *trademark* yang dimilik oleh *DC Comics,* dan *Marvel Comics.*

Suatu Ciri khas dari *Superhero* kebanyakan adalah mereka memiliki suatu kostum atau topeng khusus yang mereka pakai untuk menyamar dari identitas asli mereka. Biasanya *Superhero* Mempunyai Musuh juga yang biasanya sering melakukan hal Criminal, mereka disebut *Supervillains*.

Berikut adalah Data-data yang digunakan penulis yang bersumber dalam bentuk bacaan komik, untuk membuat Serial Animasi yang bertema kan *Superhero* ini,

2.3.1. *Superhero* DC Comics

Dc Comics Inc, adalah salah satu pendonor komik di pasaran buku Komik di Amerika. DC comics didirikan pertama kali tahun 1934 sebagai *National Allied Publication* dan saat ini dimiliki oleh *Warner Bros Entertainment inc (A Time Warner Company).*

Berikut adalah beberapa *Superhero* dari DC comics,

- ***Superman***

Gambar 2.1. Superman

Superman adalah sebenarnya cerita dari kelahiran Kal-El di planet *Krypton*, ia dikirim ke bumi oleh ayahnya, seorang ilmuwan bernama Jor-El, tepat sebelum kehancuran planet Krypton. Ia ditemukan dan diadopsi oleh sepasang suami istri petani di Kansas dan dibesarkan sebagai Clark Kent. Ia dididik dengan didikan moral yang kuat dari kedua orang tuanya ini, dan dia mulai menyadari ia memiliki kemampuan diluar manusia biasa ketika ia beranjak dewasa.

Musuh terbesar *Superman* sepanjang cerita adalah Lex Luthor. Dimana ia Lex Luthor adalah seorang *evil genius*.

- ***Batman***

Gambar 2.2. *Batman*

Batman adalah karakter fiksi yang diciptakan oleh Bob Kane dan Bill Finger, karakter ini pertama kali muncul di *Detective Comics* # 27 (May 1939). Menurut cerita aslinya, *Batman* adalah identitas rahasia dari Bruce Wayne, seorang *Billionaire* Amerika, *playboy*, *industrialist dan Philanthropist*. Dia melihat kedua orang tuanya dibunuh pada saat ia anak-anak dan sejak saat itu dia bersumpah untuk memberantas kriminalitas. Sumpahnya itu didasarkan dari rasa Keadilan yang ia miliki. *Batman* dikenal sebagai pahlawan bertopeng, Pahlawan Kegelapan dan Detektif terbaik didunia. *Batman* adalah salah satu *Superhero* yang bertemakan malam dan kegelapan, ia menggunakan kejeneniusan, skill detektif, ilmu pengetahuan, tehnologi dan kekayaan, serta kekuatan fisik disertai ilmu bela diri, dan tekat yang mendorongnya terus dalam memberantas kriminalitas.

Batman sendiri mempunyai banyak musuh, salah satu musuhnya yang dianggap sebagai musuh terbesarnya adalah *The Joker*. *Joker* bersosok seperti badut yang mempunyai senyum yang lebar dan ia dikatakan sedikit tidak waras.

- ***WonderWoman***

Gambar 2.3. *WonderWoman*

Wonder Woman muncul pertama kali di *All Star Comics* #8 (Desember 1941). *Wonder Woman* digambarkan sebagai *Heroine* yang bertarung untuk keadilan, cinta dan kedamaian, dan persamaan derajat. *Wonder Woman* sendiri adalah seorang putri kesatria dari Amazons (Amazons dari kebudayaan Yunani) dan di tempat kelahirannya ia dikenal sebagai Diana Themyscira. Ia dilahirkan memiliki kekuatan yang melebihi manusia biasa dan kemampuan untuk bertarung. Dia juga memiliki senjata andalan seperti *Lasso of Truth* dan Sepasang pelindung tangan yang tidak dapat dihancur, serta tiara di kepalanya. Di beberapa cerita ia mempunyai Pesawat yang kasat mata.

Beberapa musuh terbesar dari *Wonder Woman*, *Baroness von Gunther* dan *Doctor Cyber*.

- **Flash**

Gambar 2.4. *The Flash*

Flash diciptakan oleh Gardner Fox dan Harry Lampert. Muncul pertama kali *Flash Comics* #1 (Januari 1940). Ia mendapat sebutan *Scarlet Speedster*, karena ia memiliki kemampuan *super-speed*, yang dimana meliputi kemampuannya, bergerak dan berlari dengan sangat cepat serta refleksnya yang melebihi manusia biasa.

Flash memiliki banyak musuh, dan diantara nya adalah seperti *Captain Cold, Captain Boomerang, Gorilla Grood* dan lain-lain.

2.3.2. Superhero Marvel Comics

Selain DC, *Marvel* juga merupakan pendonor Komik bertema kan *Superhero* di pasaran komik di Amerika. *Marvel Worldwide Inc*, pada tahun 2009 dibeli oleh *Walt Disney Company* sebesar 4.24 milliar dollar. Marvel dimulai pada 1939 sebagai *Timely Publication* dan pada awal 1950an dikenal sebagai *Atlas Comics*. Marvel dikenal lewat karya-karyanya, seperti *Spiderman, X-men, Fantastic Four, Iron Man, The Hulk, Thor, Captain Amerika,* dan *DareDevil.*

- ***Spiderman***

Gambar 2.5. *The Amazing Spiderman*

Di Kota *New York*, seorang murid SMA, bernama Peter Parker, seorang yatim piatu yang tinggal dengan Paman Ben dan Bibi May. Ia digigit oleh laba-laba radioactive pada pameran sains, dan ia memperoleh kemampuan laba-laba dari situ, disertai dengan kekuatan super, dan kemampuan untuk merayap di tembok. Lewat kepandaian nya di dunia sains, ia mengembang sebuah alat yang dapat

menembakkan jaring laba-laba. Petualangannya berawal ketika ia tidak mempedulikan seorang perampok yang kabur, dan pada malam yang sama, perampok itu membunuh pamannya. Dari situ ia belajar *With great power there must also came great responsibility.* Beberapa Musuh dari *Spiderman*, seperti, *Green Goblin, Doctor Octopus, Dr.Lizard*, dan lain-lain.

- ***X-men***

Gambar 2.6. *X-men*

X-men adalah team dari sekelompok *Mutant Superheroes*. Mereka diciptakan oleh Stan Lee dan Jack Kirby. Konsep dasar dari *X-men* adalah ketika, Professor Xavier, menciptakan sebuah tempat untuk para *mutant* muda untuk melatih kekuatan mereka dan membawa keuntungan untuk umat manusia dan membuktikan sentiment tentang *mutant* adalah salah, karena mereka bisa menjadi pahlawan untuk melindungi mereka. Didalam *X-men* sendiri terkumpul sejumlah *Superhero* seperti *Cyclops, Iceman, Angel, Beast, Wolverine, Phoenix, Storm,* dan lain-lain. Karakter-karakter yang tergabung dalam *X-men* mempunyai kisah mereka masing-masing.

- ***Fantastic Four***

Gambar 2.7. *Fantastic Four*

Seperti *X-men*, *Fantastic Four* juga merupakan sebuah tim dari kumpulan *Superhero* keluaran *Marvel Comics*. Empat orang individual dari *Fantastic Four* mendapatkan kekuatan super mereka setelah menerjang kekuatan dari *Cosmic Rays*. *Mister Fantastic* (Reed Richards) adalah seorang jenius di bidang sains dan ketua dari grup ini. Ia mendapatkan kekuatan kelenturan dan dapat menarik tubuhnya seperti karet. *Invisible Woman* (Susan Sue), yang nantinya menikahi Reed, dapat menjadi tembus pandang dan membuat sebuah *Force Fields*. *Human Torch* (Johnny Storm), adik dari Sue, yang tubuhnya dapat meregenerasi api pada tubuhnya dan dapat terbang dan Ben Grimm yang menjadi *The Thing*, ia mempunyai kekuatan super dan pertahanan karena tubuhnya menjadi seperti terbuat dari batu.

-

- ***The Avengers***

Gambar 2.8. *Avengers*

Avengers sendiri adalah merupakan Grup dari *Superhero* yang diterbitkan oleh *Marvel Comics*. Didalamnya terdapat *Iron Man* (Tony Stark), *Ant Man* (Dr.Henry Pym), *Wasp*(Janet Van Dyne), *Thor* dan *Hulk* (Bruce Banner), *Captain America*. Setiap anggota dari *Avengers* merupakan Supehero yang mempunyai kisahnya masing-masing. Sepanjang tahun 2000-2013 merupakan tahun dari bangkitnya kisah-kisah *Superhero* terutama *Superhero Avengers.*

Hulk pada 2003, *The Incredible Hulk* pada 2008, *Iron Man* pada 2008, 2010 dan akan release kembali pada 2013. *Thor* pada 2011. *Captain America* pada 2011. *The Avengers* pada 2012.

2.3.3. *Superhero* dari Asia (Jepang)

Jepang merupakan salah satu penyumbang komik terbesar di dunia. Berbeda dengan Amerika yang menyebut cerita bergambar adalah komik, Komik Jepang dikenal diseluruh dunia sebagai Manga. Beberapa *Superhero* legendaris dari Jepang,

- ***Ultraman***

Gambar 2.9. Ultra Crusader

Ultraman bukanlah Pahlawan super sendiri, tetapi ada ratusan *Superman* yang seluruhnya disebut *Ultra Crusader*. *Ultraman* adalah manusia super raksasa dengan kekuatan bersumber dari cahaya atau matahari dan mereka melindungi bumi dari monster raksasa dan *aliens*.

Ultra Crusader mempunyai banyak kekuatan super, kelemahan mereka hanya satu, mereka tidak dapat bertahan lebih dari 3 sampai 5 menit hingga kekuatan mereka habis. Mereka harus trbang ke angkasa untuk kembali mengisi kekuatan mereka.

Sudah ada lebih dari 20 *Ultraman TV Series*, dan lebih dari 20 *movies*, sejak pertengahan 1960.

- ***Kamen Rider***

Gambar 2.10. Kamen Rider

Kamen Rider adalah cerita bertema kan *Science Fiction*, yang telah lama ada, berasa dari Manga, dan merambah ke rana program televisi hingga film layar lebar. Seperti *Ultraman*, *Kamen Rider* tidaklah seorang diri, tetapi ada lebih dari 100 *Kamen Rider*. *Kamen Rider* bertemakan Serangga dan mengendarai Sepeda motor.

- ***Astro Boy***

Gambar 2.11. *Astro Boy*

Astro Boy atau *Tetsuwan Atom*, adalah sebuah manga yang terbit pada 1952. Cerita ini mengikut petualangan robot bernama *Astro Boy*. *Astro Boy* pertama kali muncul di televisi Jepang secara serial dan yang selanjutkan akan disebut Anime. Series ini dibuat oleh Osamu Tezuka, atau *God Of Manga*. Setelah menikmati kesuksesan nya, *Astro Boy* dibuat kembali pada 1980an dengan judul *Shin Tetsuwan Atomu*, dan dikenal *Astroboy* di negara lain. Sekali lagi pada 2003. Dan pada 2009, diangkat dari manga asli, Amerika membuat film Animasi 3D nya.

Astro Boy mengisahkan tentang seorang anak bernama Tobio yang tewas dalam kecelakaan lalu lintas. Sang ayah yang merupakan ilmuwan ternama pun dalam kesedihannya menciptakan robot yang mempunyai kekuatan dan perlengkapan senjata. Yang membedakan *Atom* atau robot Tobio adalah, ia memiliki apa yang tidak dimiliki robot lain, yaitu perasaan. Tobio pun hidup kembali setelah itu. Tapi sang ayah yang sudah menciptakannya, merasa tidak puas, karena *Astro boy* tidak dapat menggantikan Tobio anaknya yang sebenarnya. Ia pun menghapus ingatan *Atom*. Cerita dimulai ketika *Professor Ochanomizu*, menemukan *Atom* disebuah pertunjukan sirkus dan Professor mengadopsi *Atom* sebagai keluarganya.

- **Son Goku (*Dragon Ball*)**

Gambar 2.12. Dragon Ball

Songoku merupakan seorang karakter dari seri *Dragon Ball*, ciptaan Akira Toriyama. Tidak hanya manga, *Dragon Ball* terdiri dari manga, tv series, hingga film layar lebar.

Cerita diawali dari seorang anak-anak yang dibesarkan dan ia mempunyai kekuatan yang melebihi orang biasa, karena ia berasal dari *planet Saiyan*, bangsa petarung terkuat di seluruh galaksi. Petualangan Songoku dimulai ketika ia dikirim ke bumi oleh orang tuanya, Goku yang awal nya dikirim untuk menghancurkan bumi, tetapi karena suatu kejadian ia menjadi hilang ingatan, dan sejak saat itulah lewat didikan dari kakeknya Gohan dan Mutenroshi, ia menjadi ksatria penyelamat bumi. Cerita pun berlanjut hingga Goku melawan musuh-musuh nya yang kuat seperti Raja Iblis *pikoro*, bangsa *Saiyan* yang selamat, *Vegeta, Freeza, Cell dan Buu*. *Dragon Ball* merupakan salah satu manga dan film yang tersukses sepanjang masa baik di Jepang sendiri, dan di seluruh negara didunia.

2.3.4. *Superhero* dari Asia (Hongkong)

Di Asia, selain Jepang, Hongkong merupakan salah satu penyumbang besar komik-komik bertemakan kepahlawanan dan pendekar. Seperti hal nya Superhero yang memiliki kekuatan yang melebihi manusia biasa dan mendedikasikan dirinya demi untuk menolong orang yang kesulitan. Berbeda dengan komik dari Barat seperti Amerika dimana pahlawan super selalu memiliki topeng dan kostumnya. Cerita yang berasal dari Hongkong kebanyakan hanya menunjukkan sisi ksatria dari sang karakter. Karakter komik dari Hongkong tidak secara terang-terangan menyebutkan bahwa mereka adalah superhero, namun kekuatan dan keahlian mereka serta dedikasi mereka bagi sekitarnya, dapat dikelompokkan sebagai Superhero.

Berikut adalah contoh Komik bertemakan kepahlawanan dan dari Hongkong,

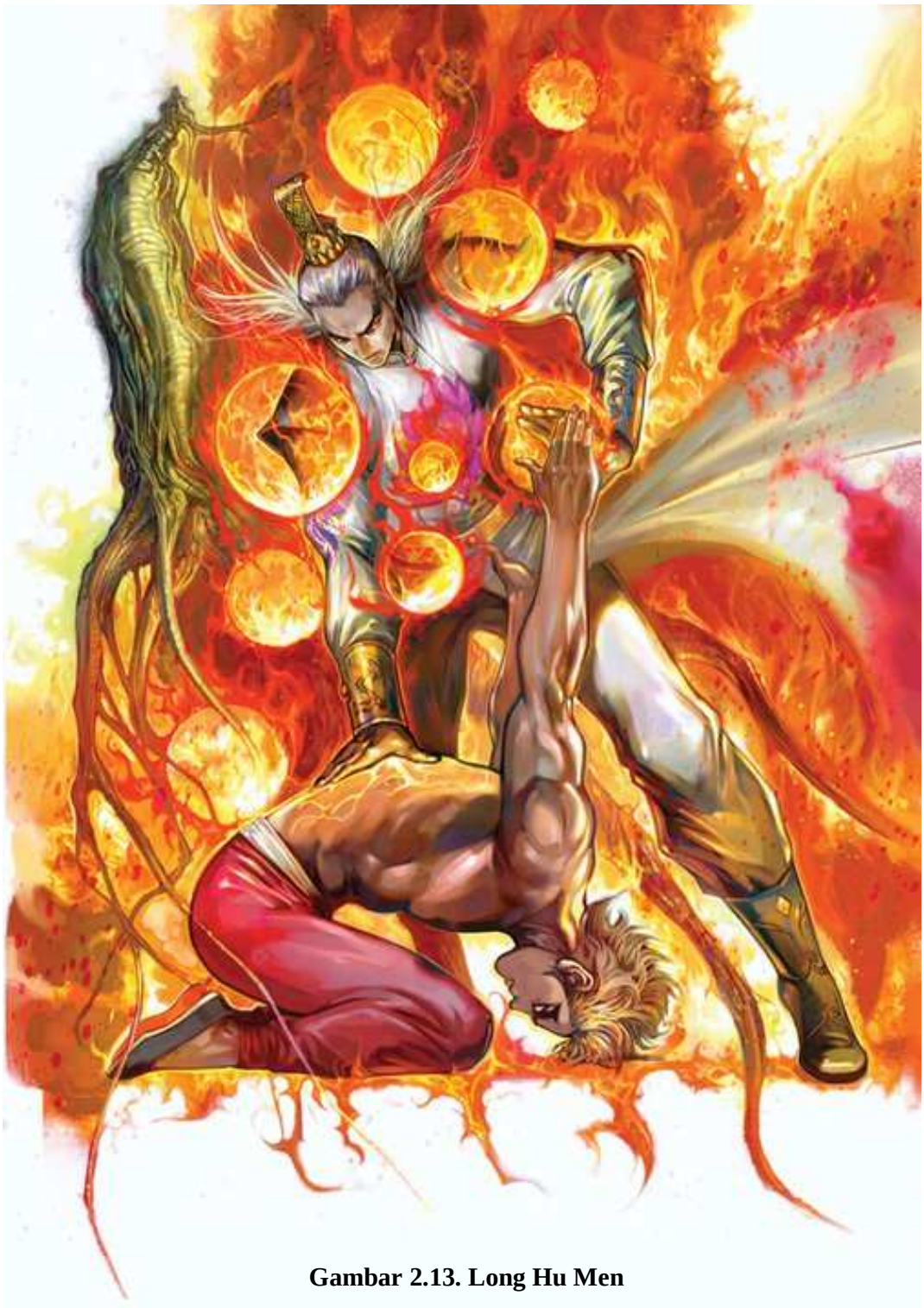
- **Long Hu Men (Dragon Tiger Gate)**

Komik ini merupakan karya komikus ternama di Hongkong Tony Wong. Diawali lewat cerita, Semenjak kedua orangtuanya pergi tanpa sebab yg jelas, Xiao Hu pun bertekad pergi ke Hongkong untuk mencari keberadaan mereka. Di sana Xiou Hu bersahabat dengan empat jenderal (Guang Tou Xing, Si Yan Ming, Hei Jai Zie dan Du Yan Long). Di Hongkong pula Xiao Hu bertemu dengan kakak tirinya Wang Xiao Long dan juga sahabat seperjuangannya Shi Hei Long. Mereka pun membentuk perguruan Long Hu Men, dan bersama-sama melawan organisasi kejahatan Lou Cha dari Jepang. Seiring dalam perjuangannya dalam menumpas kejahatan, Xiao Hu dan teman-temannya bertemu dengan banyak lawan-lawan tangguh yg yang selalu berakhir dengan pertarungan hidup mati.

Selain mewarisi Jurus Tendangan Naga Turun dari paman tertuanya Wang Jiang long, Wang Xiou Hu juga menguasai Ilmu sembilan matahari; Tahap Matahari kesembilan, yg tak lain merupakan ilmu pemungkas aliran Bai Lian (Teratai Putih). Xiao Hu juga mewarisi jurus pemungkas Naga Halilintar dari paman ketiganya,

Wang Fei Ying yang kemudian di padukan jurus Halilintar Besar sehingga semakin menambah kedasyatan serangannya. Ilmu Pengubah Otot Tahap Penghabisan milik Dewa Iblis Awan sekalipun, takkan sanggup menahan serangan ini. Bahkan dengan bakatnya yg dimilikinya Xiou Hu menciptakan jurus Tendangan Naga Kilat dan jurus Satu Serangan Naga. Maka tak heran, di usia yg masih sangat muda, Xiou Hu dikenal sebagai pendekar pilih tanding yg sulit dicari lawannya.

Meski memiliki ilmu tangguh dan mendapat julukan Raja Tendangan dari lawan-lawannya, Xiao Hu memiliki sifat rendah diri dan amat menghormati orang yang lebih tua. Selian itu, dia juga tak mengenal rasa takut meski berhadapan dengan lawan setangguh dan sekuat apapun, bahkan jika perlu berkorban nyawa demi menumpas kejahatan dan melindungi saudara seperjuangannya.



Gambar 2.13. Long Hu Men

- **The Saint**

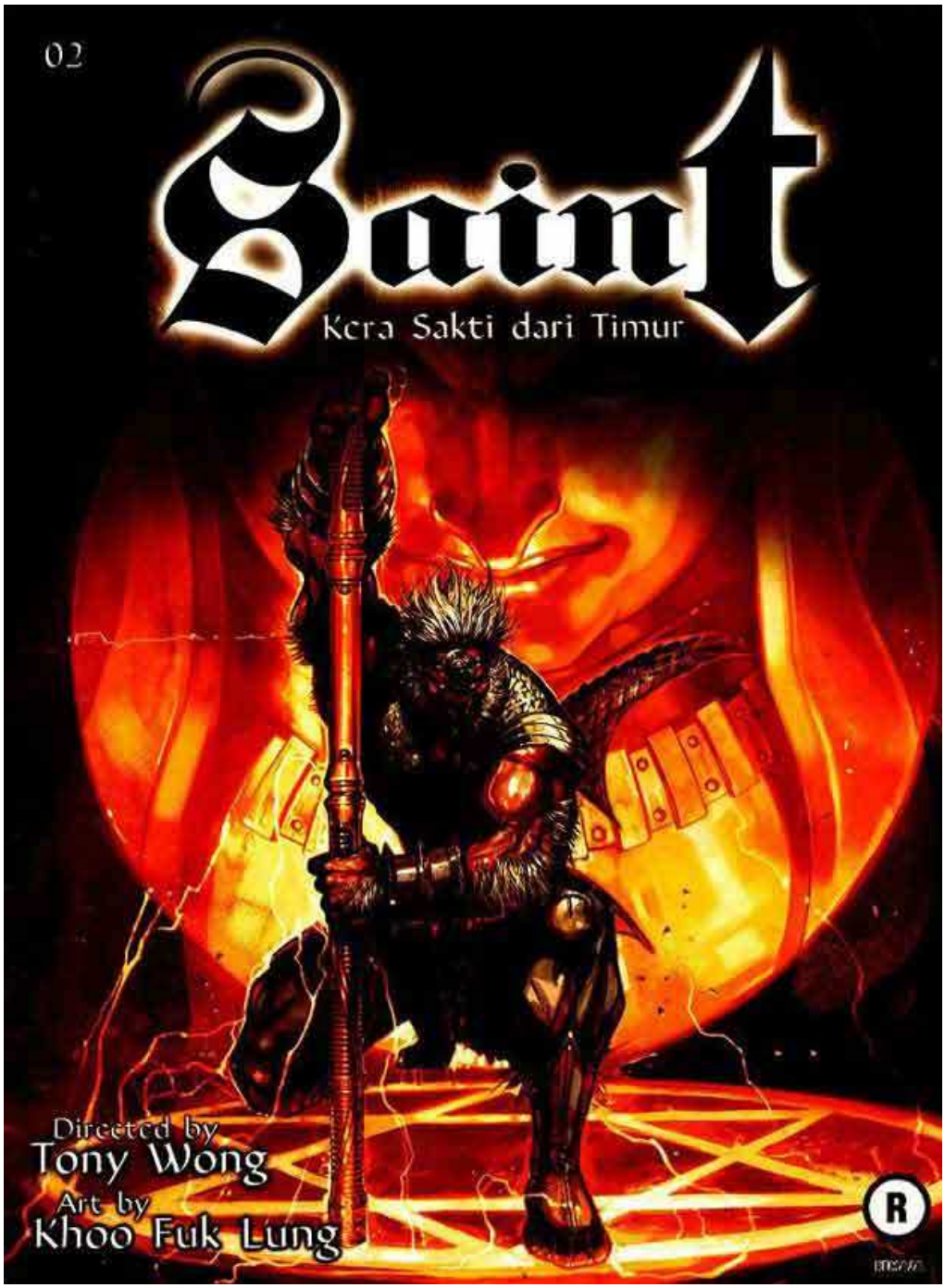
Komik *The Saint*, berjudul asli *大圣王 (Da Sheng Wang)* karya komikus ternama di Hongkong Tony Wong. Cerita dari Komik ini menceritakan tentang kisah populer *Sun Wu Kong* atau lebih dikenal *Sun Go Kong.* Kisah yang menceritakan tentang bagaimana seekor kera secara ajaib tercipta lewat fenomena alam, dan karena ia pernah diperlukan tidak adil oleh langit. Ia pun mendedikasikan dirinya untuk melawan langit. Tujuan balas dendam itu pun berakhir dengan kisah dimana *Gokong* berhasil mengacak-acak istana langit dan melepaskan para Siluman yang telah dikurung. Sang Buddha pun meramalkan bahwa tindakan *Gokong* akan menciptakan sejarah buruk bagi kehidupan manusia. *Gokong* yang liar pun berhasil mengalahkan para dewa Istana Langit, hingga akhirnya ia dikalahkan oleh Sang Buddha dan dikurung disebuah Gunung.

Buddha pun akhirnya memutuskan untuk mengutus salah satu pengikut setianya untuk membimbing *Gokong* ke jalan yang benar, dengan mengambil Kitab Suci ke Barat. Karena hanya *Gokong* dan ia harus menebus kesalahannya telah melepaskan para siluman yang ada. Setelah diutus dan bereinkarnasi, kita mengenal orang tersebut dengan sebutan *Tong Sam Cong.*

Gokong yang bersumpah untuk membalas dendamnya kepada Buddha awalnya menolak dan ia masih sangat liar, tapi Buddha memberikan *Tong Sam Cong* sebuah mahkota untuk agar *Tong Sam Cong* dapat menenangkan Gokong. Gokong pun akhirnya menerima takdir nya seiiring dengan perjalanan tersebut.

Diperjalanannya, ia menemui banyak *Gokong* menemui banyak hambatan. Seperti para siluman dan kekuatan nya yang telah berkurang karena sumber kekuatannya telah diambil oleh Sang Buddha. Dikisah ini diceritakan bagaimana perubahan sikap Sang *Gokong* dan kisahnya dalam membantu *Tong Sam Cong* menunaikan Tugasnya. Mengambil Kitab Suci ke Barat.

Komik *The Saint, kera sakti dari Timur*.



Gambar 2.14. The Saint

2.3.5. *Superhero* Indonesia

Berikut adalah *Superhero* asli Indonesia, yang diciptakan oleh orang-orang Indonesia, seperti,

- **Gundala Putera Petir**

Gambar 2.15. Gundala Putera Petir

Gundala adalah tokoh komik ciptaan Hasmi yang muncul pertama kali dalam komik Gundala Putra Petir pada tahun 1969. Jelas tampak pengaruh komik *Superhero* Amerika pada desain karakter maupun jenis kekuatannya, meskipun alur ceritanya bergaya Indonesia. Lokasi cerita sering digambarkan di kota Yogyakarta meskipun dalam filmnya pada tahun 1982 diceritakan berada di Jakarta.

Berawal dari seorang peneliti jenius bernama Sancaka menemukan serum anti petir. Tenggelam dalam ambisinya sebagai seorang ilmuwan, dia melupakan hari ulang tahun Minarti, kekasihnya, yang berakibat putusnya hubungan mereka. Sancaka yang patah hati berlari dengan hati galau di tengah hujan deras. Tiba-tiba sebuah petir menyambarnya. Dalam keadaan koma ia ditarik oleh suatu kekuatan dari planet lain dan diangkat anak oleh raja Kerajaan Petir yang bergelar Kaisar Kronz, sekaligus diberkati kemampuan super, yaitu bisa memancarkan geledek dari telapak tangannya. Raja Taifun dari kerajaan Bayu memberinya kekuatan lari secepat angin. Sejak itulah, pada waktu-waktu tertentu, ia tampil sebagai jagoan penumpas kejahatan berpakaian hitam ketat dengan sepatu dan cawat berwarna merah. Wajahnya tertutup topeng, hanya tampak mata dan mulutnya, di sisi topengnya terdapat hiasan seperti sayap burung.

- **Godam Manusia Besi**

Gambar 2.16. Godam Manusia Besi

Godam adalah tokoh komik ciptaan Wid NS. Muncul pertama kali dalam judul Memburu Doktor Setan pada tahun 1969. Godam berasal dari dimensi lain yang terdapat negeri yang bernama Godam. Dikarenakan perlawanannya terhadap

kekejaman Ratu Candalani, Godam yang masih bayi putra bangsawan negeri Godam menjadi buronan sebagaimana kedua orang tuanya yang dianggap memberontak terhadap kekuasaan Candalani.

- **Caroq**

Gambar 2.17. Caroq

Caroq adalah seorang karakter *Superhero* Indonesia karya Ahmad Thoriq. Caroq diciptakan pada tahun 1992. Nama aslinya adalah Ongko yang berprofesi sebagai sopir taksi. Ia memiliki kekuatan magis untuk mengubah dirinya menjadi seorang *Superhero*. Caroq memiliki 2 bilah celurit sakti yang panjang. Musuh bebuyutannya adalah Si Tangan Empat dan Si Bengis.

- **Sembrani**

Gambar 2.18. Sembrani

Sembrani adalah tokoh komik ciptaan Hasmi. Muncul pertama kali dalam serial Gundala 1000 Pendekar tahun 1974. Tangguh sedang berada di tepi kawah gas beracun di Dieng, ketika ada sesuatu yang membuatnya tertarik turun ke kawah. Sebuah pesawat angkasa ternyata telah jatuh ke dalam kawah. Kehadiran benda itu rupanya menetralisir racun gas. Lewat proyeksi 3 dimensi, Otohrb, seorang panglima perang yang telah lama mati dalam pertempuran di sistem bintang Ristuty berbicara padanya. Dia memberi Tangguh sebuah kalung yang dapat merubahnya menjadi seorang *Superhero* yang bernama Sembrani. Sembrani mempunyai kemampuan untuk menetralisir medan magnet maupun medan listrik, menetralisir racun dan dapat terbang.

- **Zantoro**

Gambar 2.19. Zantoro

Zantoro berasal dari keluarga yang kurang harmonis, adiknya yang bernama Mantoro tinggal bersama sang ibu, sedangkan Zantoro tinggal bersama sang ayah. Sang ayah merupakan seorang pedagang dan ahli dalam pembuatan senjata tajam. Zantoro juga mewarisi kemampuan sang ayah dalam membuat senjata tajam dan juga ahli dalam memainkannya. Zantoro amat benci dengan kejahatan, ia akan merasa sangat geram jika melihat tindak kejahatan di depannya, dan tak sedikit penjahat kelas teri dan kelas kakap yang berhasil diringkus oleh Zantoro.

- **Gatot Kaca**

Gambar 2.20. Gatot Kaca

Gatot kaca adalah sebuah cerita tokoh *Superhero* Indonesia yang tertua di Indonesia, Gatot Kaca adalah seorang *Superhero* yang diangkat dari kisah Mahabarata. Ia dikenal sebagai putera dari Bimasena atau Werkoedara dari keluarga Pandawa dan Ibunya bernama Hidimbi atau Harimbi berasal dari bangsa Rakshasa. Ia dikisahkan memiliki kekuatan yang luar biasa, dalam perang besar di kurukshetra ia banyak menggugurkan sekutu Kurawa sebelum akhirnya Ia harus tewas ditangan Karna.

Di Indonesia Gatot Kaca menjadi tokoh pewayangan yang sangat populer. Kesaktian Gatot Kaca dikatakan ia mampu terbang, dan mempunyai otot kawat dan tulang besi.

- **Hebring**

Gambar 2.21. Hebring

Di tengah sepinya jagoan lokal Indonesia, lahirlah tokoh yang konyol dan lucu dari Tasikmalaya bernama Hebring. Awalnya Hebring lahir dari keinginan Andi Martin untuk mempunyai karakter jagoan lokal Indonesia. Dikatakan Indonesia tidak punya lagi tokoh lokal yang mampu menginspirasi mereka. Hebring yang dari Tasikmalaya, dikisahkan datang ke ibukota Jakarta dengan tujuan mencari kakaknya yang hilang beberapa tahun silam. Sifat Hebring disesuaikan dengan sifat-sifat orang Indonesia, seperti ramah, lugu dan suka menolang. Sambil mencari kakaknya hebring sering menggunakan kekuatanya untuk menolong orang lain. Dan dikisahkan melalui runtutan petualangannya akhirnya ia menemukan tujuan yang lebih besar dalam Hidupnya. Nama Hebring berasal dari bahasa Sunda yang berarti Hebat. Nama ini dipilih oleh sang pengarang agar Hebring mudah di ingat oleh kawasan luas.

2.4. Data Pembanding Animasi

2.4.1. Animasi Dalam negeri

Animasi dalam negeri Indonesia sendiri sebenarnya sudah cukup banyak, tetapi dikarenakan tidak memiliki waktu dan budget yang cukup untuk bersaing dengan studio asing. Berikut adalah beberapa contoh Animasi lokal antara lain :

- **Semut Wars**

Gambar 2.22. Semut Wars

Semut wars adalah merupakan sebuah animasi serial yang menceritakan perang antara 2 kubu semut dengan tema perang dunia kedua. Animasi ini dibuat oleh *Spinner Somnium Studio.*

- **Hebring**

Gambar 2.23. Gambar Hebring

Petualangan Hebring menceritakan komedi *Superhero* dalam kota Jakarta, yang memberantas Kejahatan. Hebring bertemakan kuat Unsur komedi yang kental dan Hebring sendiri memenangkan INAICTA 2007 dan 2009.

- ***The Escape***

Gambar 2.24. Gambar The Escape

The Escape adalah merupakan sebuah animasi pendek karya *Enspire Studio,* dimana Studio Animasi ini berusaha menyajikan kualitas yang tidak kalah dengan studio-studio asing.

- **Pada suatu Ketika**

Gambar 2.25. Gambar Pada Suatu Ketika

Pada Suatu Ketika adalah animasi keluaran Lakon Animasi, Animasi ini kental dengan unsur lokal Indonesia.

2.4.2. Animasi Luar Negeri

Animasi Luar negeri sendiri menjadi inspirasi bagi penulis, berikut beberapa contoh animasi Luar negeri, antara lain :

- ***Cyberpunk 2077***

Gambar 2.26. Gambar dari Trailer *Cyberpunk 2077*

Cyberpunk 2077 adalah Teaser berupa Animation Trailer untuk mempromosikan sebuah *video game*, dimana background cerita belatar belakang pada tahun 2077. *Cyberpunk 2077* di develop oleh Perusahaan *Video Game* asal Polandia *CD Projekt RED*.

- ***The Incredibles***

Gambar 2.27. Gambar The Incredibles

The Incredibles adalah *feature film* ke enam yang di produksi oleh *Pixar Animation Studios* dan di *release* di Amerika pada 5 November 2004. Film ini menceritakan tentang Keluarga pahlawan super. Film ini memenangkan 2004 *Annie Award* untuk *feature* animasi film terbaik. bersama dengan 2004 *Academy Awards*, sebagai *Feature* Animasi film terbaik dan *Sound editing* terbaik.dan juga film ini memenangkan *Saturn Award*, untuk Animasi terbaik dan menjadi yang film animasi pertama untuk memenangkan *Hugo Award untuk Dramatic Presentation* dan juga mendapatkan nominasi *Best Motion Picture. The Incredibles* adalah film pertama *pixar* yang mendapat rating PG (*Parental Guide*) karena terdapat aksi kekerasan.

- **Megamind**

Gambar 2.28. Poster Megamind

Megamind adalah tokoh 3D animasi *Superhero*, bergenre action comedy, film ini disutradarai oleh Tom McGrath dan di produksi oleh *DreamWorks Animation* dan di distribusikan oleh *Paramount Picture*. Film ini keluar di Amerika pada 5 November 2010. Film ini menceritakan tentang Alien yang berintelenjensi super yang mengalahkan musuh abadi nya *Metroman*. setelah menang, ia pun kehilangan tujuan dan dia berusaha menciptakan *Superhero* baru lagi untuk bertarung. dengan budget 130 juta dollar, film ini berhasil mendapatkan lebih dari 321 juta dollar.

- ***Boboiboy***

2.29. *BoBoiBoy*

BoboiBoy adalah Film Animasi produksi *Animonsta Studios*, sebuah studio Animasi yang ditemukan oleh Mohammad Nizam Abd Razak dengan partnernya Mohd. Safwan Ab. Karim, Muhammad Anas Abdul Aziz dan Kee Yong Pin. Mereka berempat merupakan adalah karyawan dari rumah produksi ternama *Les' Copaque Production* yang memproduksi serial animasi terkenal Upin & Ipin.

Konsep cerita dari *BoBoiBoy* pertama kali berpusat dari alien yang bernama Adu du yang kebumi karena ia menginginkan Biji kopi. Namun karena, pertimbangan ini merupakan film anak-anak. Maka biji kopi yang pahit pun digantikan menjadi biji coklat.

BoBoiBoy merupakan kisah bocah berkekuatan super yang bergenre *Action, Comedy, Adventure, Romance, Slapstick.* Terdiri dari 11 menit dikali dua untuk season pertama dan 21 menit untuk season kedua.

2.5. Tinjauan Khusus / Landasan Teori / Metode

2.5.1. Teori Animasi

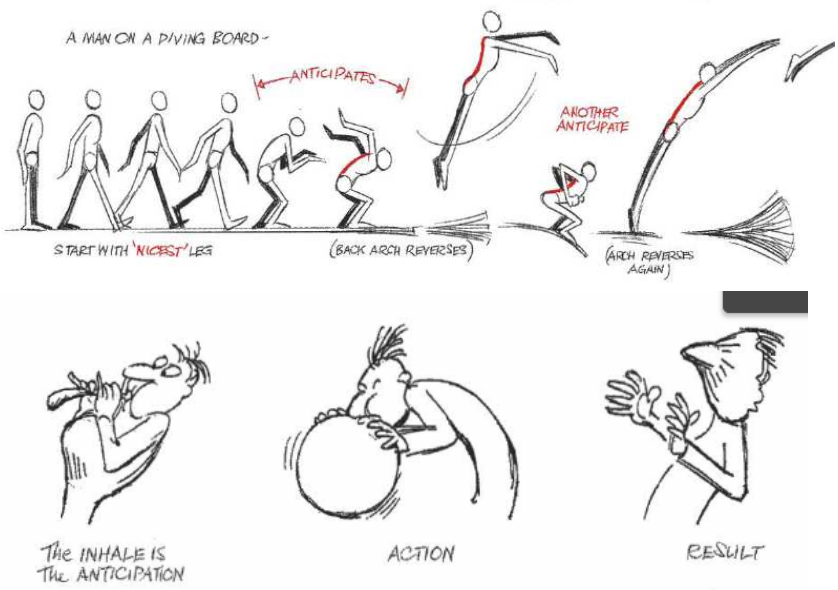
Animasi adalah suatu tampilan cepat dari sebuah urutan gambar baik itu 2D atau 3D sehingga membuat ilusi bergerak. Ada berbagai macam pendapat tentang Animasi. Dalam buku, "*The Illusion of Life : Disney Animation*" halaman 47, Frank Thomas dan Ollie Johnston sebagai penulis dan Animator Disney memberikan suatu pegangan dalam membuat gerakan animasi sehingga karakter yang diciptakan dapat terlihat hidup, wajar dan menarik. Ke-12 prinsip animasi ini tidak hanya menciptakan ilusi gerak karakter secara hukum fisika, tetapi juga hubungannya dengan masalah yang bersifat abstrak seperti emosi, timing dan daya tarik karakter tersebut.

Di Jaman ini ke-12 prinsip animasi tersebut sudah digunakan secara umum sebagai pedoman dasar dan wajib dimengerti oleh Animator. Walaupun awalnya ke-12 prinsip animasi itu dirancang untuk animasi klasik, tetapi hal itu juga digunakan untuk pembuatan animasi dengan menggunakan komputer pada Jaman sekarang.

Dalam Animasi Bhagaskara, Penulis mencoba menerapkan beberapa dari ke-12 prinsip tersebut, antara lain ;

- ***Anticipation***

Anticipation adalah sebuah aksi persiapan atau ancang-ancang sebelum memulai suatu aksi. *Anticipation* selalu ditempatkan disetiap aksi, dan apalagi pada aksi yang besar. *Anticipation* juga adalah sebuah perkiraan yang akan terjadi, ketika penonton mengira akan terjadi sesuatu dan terjadi sebelum itu benar-benar terjadi. Kadang kejutan itu bersifat komedi, penonton mengira dan menebak suatu hal akan terjadi tetapi sesuatu yang berbeda dari tebakan penonton terjadi, hal ini disebut "*surprise gag*".



Gambar 2.30. ***Anticipation***

➢ ***Staging***

Staging di pada Animasi adalah suatu pose atau aksi yang menunjukkan dan mengkomunikasikan kepada penonton suatu kelakukan, sifat, *mood*, reaksi dan ide dari karakter yang berhubungan dengan cerita dan bersambung ke garis cerita. *Staging* menuntun perhatian penonton dan membimbing mereka ke arah ide cerita yang ingin disampaikan. Penyampaian Sifat-sifat, lewat tingkah laku dan serta ekspresi yang lewat suatu tingkah laku yang ingin menyampaikan itu.

Seperti contoh menyampaikan *mood* yang akan mempengaruhi penonton, seperti komposisi dari pepohonan yang sempit dan gelap, dalam hutan. Dimana ada seorang anak yang membungkuk ketakutan. Mata bersinar dikegelapan dan nafas yang tersenggal-senggal serta mata anak tersebut yang terbuka lebar, elemen-elemen ini dengan jelas menunjukkan staging yang menunjukkan perasaan ketakutan. Dimana Detail selain karakter utama terdapat suara-suara serta background yang bekerja sama memberikan gambaran dalam suatu scene.

Staging juga dapat dilakukan lewat penempatan karakter disebuah frame, permainan cahaya dan bayangan serta sudut dari pengambilan gambar.

➢ **Straight Ahead Action dan Pose to Pose**

Ada 3 cara untuk menanimasi,

✓ ***Straight Ahead***

Disebut *Straight Ahead* karena sang animator mengerjakan animasinya secara terus menerus kedepan dari aksi pertama.

Ketika ia medapatkan ide, maka ia langsung mengerjakannya dari gambar pertama sampai ke akhir scene.

Keuntungan dari menggunakan cara *Straight Ahead*, adalah,

- Kita mendapatkan gambar yang natural luwes dan aksi yang spontan,
- Mendorong Kreativitas,

Kekurangan dari menggunakan cara *Straight Ahead* adalah,

- Waktu pengerjaan lebih lama,
- Bentuk proporsi yang tidak konsisten,
- Kehilangan poin penting dalam animasi yaitu *timing* yang tepat
- Sulit dibantu orang lain

✓ ***Pose to Pose***

Dalam tehnik animasi *Pose to Pose*, animator merencanakan setiap aksinya, dengan menggambarkan setiap key yang diinginkan untuk sebuah aksi dalam suatu scene. *Pose to pose* dipakai di animasi, dimana, *timing* merupakan suatu hal yang penting. Selanjutnya in-between atau interval antar keyframe dapat digambar dan dilanjutkan oleh asisten atau animator lainnya.

Keuntungan dari menggunakan cara *Pose to Pose* adalah,

- Kita mendapatkan gambaran yang jelas,
- Struktural, terhitung dan masuk akal,
- Kualitas gambar yang lebih baik dan konsisten,
- Kita dapat mendapatkan, timing yang tepat, sesuai dengan keinginan kita,
- Dapat dibantu oleh orang lain,
- Lebih cepat untuk produksi dan dapat mengerjakan lebih banyak scene.

Kekurangan dari menggunakan cara *Pose to Pose*

- Kehilangan Alur,
- Aksi yang dibuat terlihat kurang natural,
- Dan jika diperbaiki, seperti misal menambahkan dalam jumlah yang banyak Aksi-aksi *Overlapping,* dapat terlihat tidak natural,

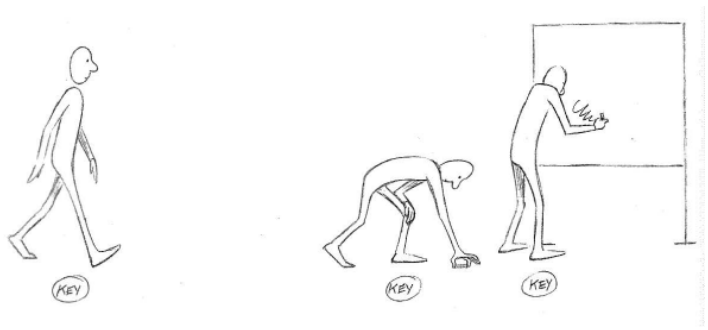
✓ ***Gabungan Straight Ahead*** *dan* ***Pose to Pose***

Straight Ahead dan *Pose to Pose* dapat digabungkan, dengan Keuntungan,

- Dengan menggunakan cara ini kita dapat menggabungkan struktur dari perencanaan, seperti membuat animasi yang diawali dengan *pose to pose d*an kita dapat mendapatkan hasil yang lebih natural dan luwes dengan menggunakan tehnik *Straight Ahead* setelahnya,
- Keseimbangan antara menciptakan gambar *inbetween* dan spontan.

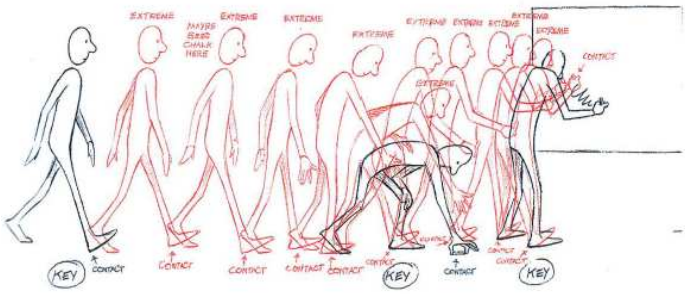
Jika dalam penerapannya ketiga teori tersebut, cara menganimasi menurut Richard William dalam bukunya *Animator's Survival Kit* adalah sebagai berikut,

1. Membuat Keyframe, untuk menunjukkan tempat dan apa yang akan terjadi.



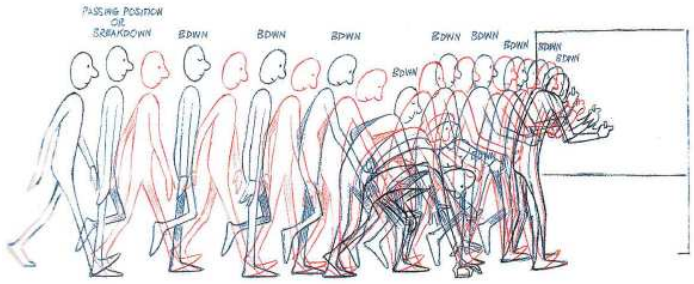
Gambar 2.31. Pembuatan *Keyframe*

2. Membuat *Inbetween* Pertama untuk menetapkan langkah, serta jarak dan posisi



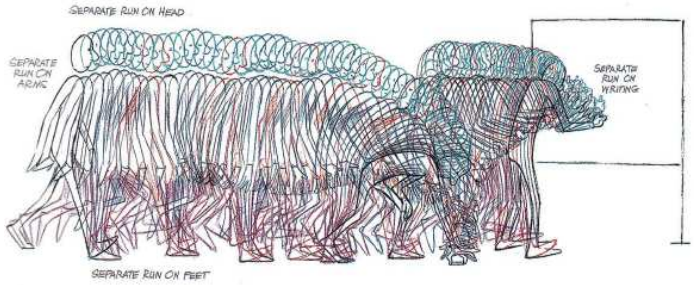
Gambar 2.32. Pembuatan *Keyframe "Contact"*

3. Membuat *Inbetween Kedua*, membuat Posisi, diantara langkah-langkah tersebut.



Gambar 2.33. Pembuatan *Keyframe "Passing Position or Breakdown"*

4. Lewat *Inbetween*, yang ada animator menyelesaikan animasi tersebut secara *straight ahead*,



Gambar 2.34. Finishing

➢ ***Follow Through* dan *Overlapping Action***

Follow Through adalah kegiatan memberikan kesan pada karakter yang dianimasikan, agar terlihat natural mengikuti hukum fisika. *Follow Through* adalah

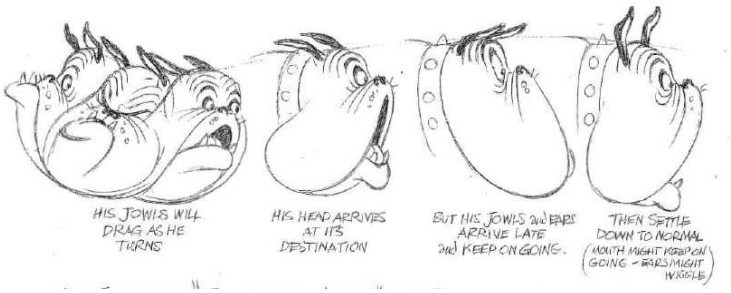
bagian yang terpisah dari tubuh atau karakter utama dimana bagian itu terus bergerak walau karakter telah berhenti. (contoh, rambut, jubah, ekor).

Overlapping adalah aksi dimana ketika bagian tertentu dari tubuh bergerak tetapi dengan timing yang berbeda. (Contoh, tangan, kepala, dan bagian tubuh lainnya).

Selain itu ada juga yang disebut dengan *Drag*, dimana Karakter bergerak lebih dahulu dan bagian dari dirinya bergerak beberapa frame lebih lambat. Tehnik ini biasa diterapkan pada pakaian,rambut, dada yang besar, kulit yang kendur, atau ekor.

Sedikit variasi dalam aksi *Overlapping* dapat membuat objek terlihat lebih luwes dan natural, *Overlapping* juga membuat Objek dan pergerakan objek tersebut lebih menarik.

Secara keseluruhan Aksi *Overlapping* dan *Follow Through* adalah, ketika bagian-bagian tertentu dari suatu objek atau karakter tidak terjadi pada waktu yang bersamaan, Ada bagian yang memulai aksi, dan bagian lainnya mengikuti.



Gambar 2.35. *Drag, Overlapping dan Follow Through*

- ***Slow In* dan *Slow Out***

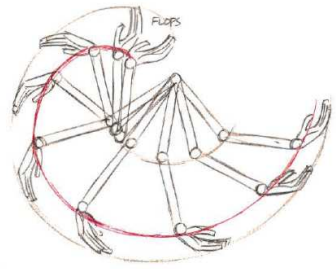
Slow in Slow out adalah gerakan melambat dan menambah kecepatan ketika suatu objek bergerak atau melakukan sesuatu, dalam animasi, gerakan ini juga akan membuat sesuatu tampak lebih natural. Terutama pada pergerakan tubuh manusia, seluruh bagian tubuh manusia memerlukan waktu untuk menambah kecepatan atau melambat ketika melakukan suatu

aksi. Gerakan ini tidaklah lepas dalam hukum fisika, bertujuan untuk menunjukkan gaya gravitasi, bobot, kecepatan, percepatan, daya, dll.

Slow in dimaksudkan ketika sebuah gerakan diawali dengan lambat kemudian menjadi cepat. *Slow out* adalah ketika sebuah gerakan yang cepat kemudian melambat.

- ***Arcs***

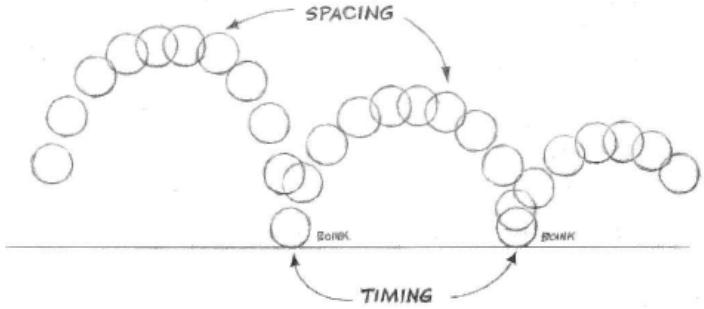
Gerakan alami pasti mengikuti dan mempunyai Pola, jalur, *Arcs*, baik itu melengkung, lurus atau apapun itu. Gerakan Animasi yang baik harus memenuhi prinsip ini untuk mendapatkan hasul yang lebih realis. *Arcs* terdapat dalam setiap terjadinya aksi dan terjadi karena adanya hubungan antara bagian satu dengan bagian lainnya.



Gambar 2.36. *Arcs*

- ***Timing***

Timing dalam animasi adalah angka atau jumlah dari gambar atau frame untuk menunjukkan suatu aksi, dimana *timing* menterjemahkan kecepatan dari aksi dalam *scene* tersebut. *Timing* yang benar adalah timing yang mengacu pada kenyataan dan hukum fisika. *Timing* atau permainan jumlah dari *frame* akan sangat penting dalam menciptakan *mood*, emosi, dan serta reaksi karakter. Hal ini juga penting untuk menyampaikan kepribadian karakter.



Gambar 2.37. ***Timing and Spacing***

- ***Appeal***

Appeal atau daya tarik sangat berkaitan dengan keseluruhan *looks* dan gaya visual. dalam animasi. Daya tarik pada karakter sama dengan istilah kharisma pada aktor. Karakter yang memiliki daya tarik tidak harus baik, karakter penjahat dan monster juga bisa memiliki daya tarik. Hal ini penting agar penonton merasa apa yang mereka lihat adalah memang nyata dan menarik. Wujud yang rumit dan tidak masuk akal terkadang mengurangi daya tarik. Daya tarik dalam karakter dapat juga disebut pesona.

2.5.2. Teori Warna

Tanpa kita sadari, warna sebenarnya dapat mempengaruhi perasaan dan pikiran psikologis dari manusia, baik secara fisik ataupun mental. Seperti misal hijau yang menenangkan, atau warna pink yang dapat meredakan kemarahan. Kualitas warna dan Campuran warna dapat memberikan suatu respon emosi yang berbeda. Warna adalah suatu hal yang simple tetapi juga kompleks, ini mengartikan, dalam hal yang berbeda, kebudayaan yang berbeda, dapat membuat warna yang dilihat berbeda efeknya diantara 2 orang. Warna adalah personal dan *Universal* memberikan pesan penuh dengan variasi yang berbeda-beda. Ada suatu cabang ilmu psikologi

warna yang mempelajari dan menerapkan warna kepada manusia, baik untuk desain produk, guna menarik klien, menambah pesona seseorang, bahkan hingga mengobati penyakit tertentu. Warna dapat dipakai dalam merepresentasi suatu budaya, usia, jenis kelamin, kelas, hingga hal-hal seperti konsep dan sesuatu yang bersifat keagamaan. Di dunia Film dan Animasi, warna merupakan sebuah elemen penting untuk mempengaruhi penonton, Warna dapat digunakan untuk membantu menguatkan mood yang ingin dibangun. Contohnya adalah seperti film horor, tetapi menggunakan elemen-elemen warna cerah, maka kesan ngeri dan menakutkan dalam hilm horor pun menjadi tidak tersampaikan kepada penonton.

- **Merah**

Merah adalah warna yang menunjukkan kesan Hot, Agresif, memberi semangat dan emosi. Warna merah dapat memacu *Adrenalin* hingga meningkatkan tekanan darah. Merah adalah warna yang memberikan rasa energik, Warna Merah juga sering disebut memiliki sifat berani, kemarahan, berbahaya, kecepatan, hasrat, aksi dan darah. Warna merah juga dapat mengirimkan energi, keberanian dan memberikan suatu kekuatan untuk menyelesaikan sesuatu. Salah satu alasan mengapa banyak politisi sering menggunakan dasi merah ketika pidato atau debat presiden adalah, karena merah adalah warna yang paling mudah diingat.Warna merah dapat langsung menarik perhatian dan menarik objek atau gambar ke paling dapan, merah membuat orang merasa hangat, itulah sebabnya iklan kopi menggunakan warna merah, karena akan terasa lebih panas. Dalam kehidupan sehari-hari warna merah sering digunakan di tempat makan, karena dapat mempengaruhi nafsu makan, tetapi merah jarang digunakan di Rumah sakit atau penjara. Dalam kebudayaan China, Merah merepresentasikan suatu keberuntungan, dan digunakan pengantin ketika mereka membuat Telur merah, ketika mereka merayakan kelahiran bayi. Ahli *Fengshui* juga mengatakan warna merah dapat mendorong atau mengusir energi *chi* yang buruk dari rumah. Berbeda dengan china, di Afrika Utara, Merah adalah warna berkabung. Dan di India, merah menandakan kesucian.

- **Kuning**

Sebagai warna matahari, Kuning adalah warna yang menerangi kehidupan kita. Secara psikologikal, kuning adalah warna yang paling bahagia dalam *spectrum* warna, dimana warna ini menyampaikan kebahagiaan, spontan, dan rasa optimis. Warna kuning adalah warna yang sering menaring perhatian, itulah salah satu alasan mengapa rambu-rambu dan beberapa kemasan produk bewarna kuning. Kuning menstimulasi pemikiran jernih dan jika didampingi dengan tulisan bewarna hitam, maka hal pesan yang disampaikan akan menjadi lebih mudah diingat.

- **Orange / jingga**

Orange adalah campuran dari merah dan kuning, sehingga warna orange pun mempunyai kedua karakteristik dari merah dan kuning. Warna orange mempunyai kepercayaan diri dan kekuatan dari merah, dan kebahagiaan dan persahabatan dari kuning. Hal inilah yang mengakibatkan warna orange adalah warna yang memberikan keberanian, memperkuat dan memberikan rasa spontan dan menyenangkan. Orange terang juga dipakai sebagai peringatan, karena tingginya tingkat visibility dari warna ini sehingga mudah untuk menarik perhatian dan merepresentasikan keberuntungan. Warna orange juga muncul bersahabat, mudah bergaul, menyenangkan dan berjiwa petualang. Warna orange juga melambangkan musim gugur dan orange yang kemerahan adalah melambangkan kehangatan, eksotis. Orang yang menggunakan warna jingga akan berpikir untuk lebih kreatif, bersemangat dan menyenangkan. Karena sifatnya yang menyenangkan, orange adalah warna kesukaan anak-anak, remaja dan atlit.

- **Hijau**

Hijau adalah warna dari *Nature*, dimana warna hijau mereprentasikan kehidupan dan pertumbuhan, juga merupakan warna yang membuat kita lebih tenang dan merasa *relax*. Menurut psikologikal berbeda dengan warna lain, hijau adalah

warna yang langsung diterima oleh retina, tanpa dibiaskan. Warna hijau juga melambangkan kekuatan penyembuhan.

Hijau pucat adalah warna yang paling memberikan kita ketenangan dan merasa relax dalam spektrum warna, karena merupakan warna yang paling mudah diterima oleh mata dan meningkatkan penglihatan.

Hijau yang lebih terang, mengingatkan orang dengan musim semi, alam dan kehidupan serta semangat anak muda.

Hijau yang lebih gelap berhubungan dengan stabilitas dan pertumbuhan dan mengsugestikan status ekonomi yang tinggi dan kesuksesan. Dalam kemasan hijau memberikan perasaan kesegaran dan kejernihan. Serta populer dalam kemasan kosmetik, karena ini dapat menandakana, *natural*, sehat dan bersahabat dengan lingkungan. Hijau juga sering digunakan untuk kemasan botol minum dan *wine*.

Di berbagai negara, hijau berarti aman dan bisa juga berarti Jalan. Orang yang mengenakan warna hijau adalah orang yang ramah, dapat diberi tanggung jawab dan tidak pelit.

Hijau juga mempunyai hal yang negatif seperti, hijau kacang, yang berarti kedengkian dan iri. Hijau juga dapat menandakan racun, karena secara tidak langsung banyak digunakan peralatan kamar mandi, yang bersifat antiseptik dan racun serangga.

- **Biru**

Biru adalah warna yang paling banyak disukai terutama oleh para pria, biru mempunyai perasaan menyenangkan dan tenang. Ada fakta yang mengatakan, memandang warna biru, mengurangi denyut, tingkat pernafasan dan menurunkan tekanan darah. Biru dikatakan mempunyai nilai positif. Saat kita melihatnya, akan terbayang warna biru laut dan langit serta air yang tenang atau daratan pantai yang eksotis.

Dibanyak kebudayaan, biru dikatakan sebagai warna yang protektif dari semua warna, di daerah Arab dan sekitarnya, pintu biru dipercaya melindungi kita dari roh jahat.

Sebelum kulkas ditemukan warna biru *cobalt*, banyak digunakan di dapur, karena berbeda dengan manusia, warna ini tidak disukai serangga. Hal inilah yang mengakibatkan populer hingga saat ini tema Dapur biru.

Biru laut, mereprenstasikan loyalitas, kesetiaan, integritas dan kata-kata yang dapat dipercaya. Ketika politikus menggunakan warna biru laut mereka sebenarnya ingin merepresentasikan hal ini.

Warna biru dapat membuat suatu ruangan terlihat lebih besar, dan terasa waktu berjalan lebih lambat.

Warna biru gelap, menandakan kemewahan, kesuburan, dan tingkat sosial yang tinggi, stabilitas, dan martabat. Kata darah biru, berasal dai spanyol, dimana *Moorish Aristocrats* mempercayai, mereka mempunyai urat biru berdasarkan keturunan mereka.

- **Ungu**

Warna ungu dapat disebutkan sebagai warna keagungan.Ungu memancarkan kelas, kekuatan, *passion*, sensualitas, dan kemewahan. *Lavender* dan *Violet* memberikan rasa manis, romantis, dan citra nostalgic.Orang akan merasa lebih malas, diruangan bewarna ungu, karena warna ini mendorong seseorang untuk termangu. Wanita kebanyakan menyukai warna ini. Orang yang menggunakan warna ini akan terlihat lebih bergairah, penyayang dan menyenangkan.

Warna ungu tua (*dark plum*), adalah berarti spiritualitas dan misterius dengan serius dan bermartabat. Warna ungu yang lebih tua, biasa memberikan nuansa pemakaman, dan menyedihkan dan serius. Di beberapa negara warna ini menggantikan hitam, sebagai warna berkabung.

- **Pink**

Pink adalah warna yang paling pasif dari semua warna, mempromosikan keramahan, menurunkan rasa kebencian satu dengan yang lain. Disebut juga sebagai warna yang paling feminim, perasahaan haru dan sayang.

Pink adalah tenang dan menenangkan, dan diperkirakan mengobati pencernaan. Warna pink terang atau *shocking pink*, mempunyai lebih banyak warna merah, membuat warna ini terlihat lebih energik, menyenangkan dan trendi. Pink juga dapat menandakan kegembiraan dan kesehatan.

Orang yang menyukai warna pink biasanya sensitif dan romantis. Warna pink banyak digunakan dalam kemasan kosmetik, karena tidak hanya feminim, tetapi juga menyanjung para wanita. Di ruang terapi warna, ruangan pink disarankan untuk orang yang sulit tenang, dan melepaskan kepergian, tidak peduli seberapa sulit harimu.

- **Cokelat**

Cokelat adalah warna yang nyaman, sering dihubungkan dengan tanah, pepohonan, perapian dan rumah. Coklat mempunyai perasaan umum dalam berpakaian, membuan seseorang terlihat mudah didekati, dapat diandalkan dan dipercaya, handal, jujur dan pekerja keras.

Coklat mempunyai unsur maskulin, tekstur yang kasar, yang terkadang menarik bagi para pria. *Paperbag* coklat banyak digunakan karena menunjukkan kesan produk natural dan kesegaran dari makanan.

Dalam sejarah ketika warna-warna terang digunakan oleh orang kerajaan dan orang kaya, warna coklat biasa ditujukan kepada para petani dan orang-orang desa.

Dalam Interior, warna pucat netral ini membuat ruangan terasa lebih lebar, dan tidak berantakan. Sedangkan warna yang lebih gelap dapat memberikan kesenangan dan keamanan.

- **Abu-abu**

Abu abu adalah definisi dari *neutral*. Ini adalah warna yang jarang disukai atau dibenci. Abu-abu merepresentasi, tidak ikut campur sehingga memberi kesan formal, bermartabat dan *konsevatif*. Tidak seperti warna netral, abu-abu menceritakan, kurangnya kehangatan, membuat terlihat jauh, serius dan suram ketika digunakan sendiri.

Abu-abu sering dikaitkan dengan bijaksana dan kedewasaan, dan keliahat berduit. Abu-abu metalic, menjanjikan kemajuan teknologi dan sains. Abu-abu dingin dan tenang untuk beristirahat untuk desain rumah. Tetapi juga mencegah percakapan langsung dan menyajikan ketidakmenarikan untuk makanan.

- **Putih**

Putih merepresentasi, cahaya, kesucian, kebajikan, kebaikan, kepolosan, kesetiaan dan kebenaran. Meski putih termasuk dalam warna netral, warna ini juga termasuk dalam warna dingin, karena berhubungan dengan salju dan es. Putih sering digunakan untuk menceritakan simplicity, steril dan keamanan. Mengibarkan bendera putih adalah simbol internasional, gencatan senjata, atau menyerah. Bendera putih sering digunakan untuk kemasan susu, terutama, barang-barang rendah lemak, dan bahan-bahan halus seperti tepung dan gula.

Istilah Ksatria putih, berarti menyelmatkan, dan kebohongan putih adalah, kebohongan yang tidak berdampak buruk. Dalam kebudayaan kuno Yunani, putih digunakan untuk tidur, dimaksudkan untuk mendapat mimpi indah, dan karena putih dekat dengan surga dan Malaikat. Putih menyimbolkan kematian, dia India, China dan Jepang. Produk keamanan dan pengobatan sering menggunakan warna putih untuk memberikan sugestik anti kuman dan bersih. Warna putih juga sering digunakan pada perban, kapas, dan baju lab dokter, karena hal ini.

- **Hitam**

Hitam adalah warna yang paling *Otoriter*, dan warna yang mengintimidasi, serta muncul *aggressive* bila terlalu banyak digunakan.

Hitam disebut sebagai konservatif, serius dan bermartabat, dan digunakan juga untuk menunjukan rasa berkabung, serta pada keperluan formal. Dalam banyak kebudayan hitam melambangkan *heraldik* dan simbol dalam kesedihan.

Hitam memberikan rasa berat dan dalam. Orang orang berpikir kotak hitam lebih berat daripada kotak putih. Dan tulisan akan sulit dibaca jika memiliki background hitam.

2.5.3. Teori Sinematografi dan Fotografi

Penerapan Sinematografi sangatlah penting dalam pembuatan film, Sinematografi dapat mengantarkan kesan dan makna serta keindahan dari film itu sendiri. Bila sebuah film mempunyai Sinematografi yang buruk, dapat merusak sebuah cerita, film menjadi terasa membosankan dan menghancurkan perasaan yang telah terbangun dalam pikiran penonton. Aspek-aspek yang ada dalam Sinematografi, mencakup hal-hal seperti, perlengkapan kamera, dan tehnik penggunaanya seperti, *depth of field, aspek rasio* dan *framing,* pencahayaan dan pergerakan kamera.

- ***Depth of field / fokus dan infokus.***

Permainan *Depth of field,* adalah teknik yang sangat penting dalam Sinematografi. Lewat permainan fokus suatu gambar, mata penonton dapat lebih terarah, dan pesan yang akan disampaikan akan lebih mudah didapat. Permainan *Depth of field* juga dapat memberikan suatu keindahan di mata penonton, *depth of field* membantu menjelaskan kepada penonton, bagian mana yang merupakan lapisan bagian belakang dan lapisan bagian depan dalam sebuah pengambilan gambar. *Depth of field* dapat didapat dengan pemakaian lensa serta pengaturan diafragma dari lensa tersebut.

Gambar 2.38 Contoh Penerapan Depth of Field

- **Aspek rasio**

Aspek rasio adalah ukuran perbandingan panjang dan lebar dari suatu gambar. Aspek ratio adalah hal umum yang digunakan dalam film untuk mempresentasikan film tersebut. Ukuran umum yang digunakan dalam pemutaran film di bioskop adalah, 1.85:1 digunakan di hampir seluruh Amerika dan 2.39:1 atau 2.40:1 atau disebut Anamorfik (layar lebar). Sedangkan untuk televisi dan video, adalah 4 : 3 dan saat ini ukuran yang paling umum yang digunakan dalam televisi dan video adalah 1.77:1 atau setara dengan 16 : 9.

- ***Framing***

Dalam Sinematografi, ada beberapa tipe pengambilan gambar, hal ini dapat membantu juga dalam menyampaikan cerita. Berikut adalah beberapa teknik dalam pengambilan gambar yang umum digunakan dalam film,

✓ ***Extreme Wide Shot***

Memperlihatkan secara luas, sekeliling karakter, digunakan untuk membandingkan ukuran, jarak serta menunjukan daerah lokasi geografi

✓ ***Wide Shot***

Menunjukkan seluruh karakter dari kepala hingga kaki

Gambar 2.39 Contoh Wide Shot

✓ ***Medium Wide Shot***

Memperlihatkan karakter, biasanya diatas lutut dan cukup luas untuk menunjukkan setting tempat dimana karakter berada.

Gambar 2.40. Contoh Medium Wide Shot

✓ ***Medium Shot***

Pengambilan gambar dengan memperlihat tubuh bagian atas, dari tangan dan kepala

✓ ***Close up Shot***

Pengambilan gambar dengan memperlihatkan dari pundak hingga kewajah dari karakter, dan hal ini biasa digunakan untuk menunjukkan ekspresi dari karakter tersebut dengan jelas.

✓ ***Extreme close up Shot***

Pengambilan gambar dimana, hanya menunjukkan beberapa bagian dari wajah, dan memberikan detail dari subjek tersebut.

Gambar 2.41. Contoh Extreme Close Up

➢ Pergerakan Kamera

Selain dari tipe-tipe pengambilan gambar, ada juga pergerakan kamera dimana, dengan bantuan pergerakan kamera penonton dapat lebih diarahkan kemana cerita tersebut ingin disampaikan. Beberapa Pergerakan Kamera tersebut adalah

- *Pan,* Gerakan memutar kamera ke kanan dan kekiri, tanpa berpindah lokasi.
- *Tilt,* Gerakan kamera berputar ke atas dan kebawah, tanpa berpindah lokasi.
- *Crab*, Gerakan Kamera dengan cara digeser secara *horizontal*. Kiri ke kanan atau sebaliknya.
- *Roll,* gerakan memiringkan kamera sehingga shot pada perspektif, *ground* tidak terlihat datar.
- *Zoom*, memperbesar atau mengecilkan bagian dari suatu scene tanpa memindahkan kamera. Didapat dengan mengatur lensa kamera, menambah atau mengurangi *field of view*, dengan mengatur *focal length* pada kamera.
- *Dolly,* Gerakan Kamera secara maju dan mundur, mendekat atau menjauh, ke suatu objek, memberikan efek perspektif. Perbedaan antara *dolly* dan *zoom* adalah ketika kita melakukan *dolly,* kita memindahkan camera dan mempertahankan space dalam kamera, sedangkan ketika *zoom* adalah pergantian *focal length* pada kamera. Ketika kita bergerak dengan kamera, objek yang jauh dari kamera akan berubah ukurannya dengan lebih lambat daripada objek yang dekat dengan kamera. Hal ini juga terjadi dengan mata manusia, ketika kita berjalan. Sehingga jika *zoom* hanya mengganti focal length kamera dan kamera

tetap diam, *dolly* akan terasa lebih natural karena mendapatkan efek ruang dan perspektif.

- *Tracking*, Gerakan Kamera mengikuti objek-objek tertentu.
- *Crane*, Gerakan kamera yang memutar dari keadaan posisi normal hingga mendapatkan *bird eye view* dengan mengunci target kamera ke lokasi tertentu.
- *Truck*, Gerakan Kamera secara vertikal ke atas dan ke bawah, dibantu dengan sebuah alat atau *Rig.*

2.5.4. Teori Desain Karakter

Dalam dunia Animasi Desain karakter merupakan salah satu aspek terpenting, selain cerita. Desain karakter mampu menarik minat penonton dan selain itu desain karakter yang baik, mampu memberikan sebuah impact yang besar dihati penonton. Desain Karakter meskipun semata terlihat sepele, tetapi merupakan salah satu bagian terumit untuk ditangani.

Dimulai dari *Mickey Mouse*, yang berjari tangan tiga, hal ini dipilih karena untuk menghemat waktu produksi pada waktu animasi pertama kali dibuat pada tahun 1920an. Berikut adalah beberapa langkah dari Jon Burgerman, dalam membuat suatu desain karakter yang baik.

- ***Research and Evaluate***

Research and Evaluate, atau diartikan penelitian dan *evaluasi* akan membantu dalam memberikan sebuah informasi, mengapa karakter tertentu disukai dan beberapa tidak. Pada proses penelitian dilakukan untuk mempelajari sebuah karakter, tidak ada batasan dan dapat darimana saja, seperti iklan komersial di televisi, kotak sereal, papan nama toko, animasi pada ponsel dan lainnya. Proses ini dilakukan untuk meneliti apa yang menarik dan apa yang membuat suatu karakter berhasil dan apa yang disukai orang-orang dari suatu karakter.

- **Perencanaan dan Desain**

Perencanaan dan Desain merupakan salah satu yang harus diketahui dalam membuat sebuah karakter. Dari segi desain, perlu dipertimbangkan juga dari sisi efisien dan praktis, Sebagai contoh, jika karakter yang dibuat adalah untuk sebuah ponsel, maka tidak ada gunanya rancangan yang rumit dan detail. Selain itu dalam proses perencanaan proses memikirkan sebuah konsep adalah selalu dimulai dari hal yang sama, kertas, pensil, memulai dengan banyak coretan, ide-ide yang tertulis, dan goresan dari sketsa awal ke sketsa berikutnya.

- **Sasaran**

Sasaran pada bahasan ini adalah membahas tentang memikirkan tentang penonton. Sebagai contoh apakah sebuah karakter ditujukan kepada anak-anak, bila iya maka biasanya karakter akan didesain berdasarkan bentuk dasar dan warna yang terang. akan berbeda jika karakter itu ditujukan misalkan untuk sebuah film bergenre horor.

- **Dampak Visual**

Tidak peduli kita menciptakan monyet, robot atau raksasa, karena akan ada ratusan kreasi serupa lainnya diluar sana. Karakter yang baik haruslah kuat dan menarik dalam arti visual, untuk mendapatkan perhatian penonton. Ketika membuat *The Simpsons*, Matt Groening memperhitungkan bila penonton akan suka menganti saluran Televisi untuk mendapatkan sebuah tayangan yang pas, warna kulit kuning yang terang pada karakter, akan dapat membantu menarik perhatian dari penonton.

- ***Style* atau gaya**

Style atau gaya yang dimaksud adalah bagaimana bentuk dan rupa dari karakter tersebut. Pada 2D animasi, permainan tebal tipis dapat mempengaruhi pada

saat tahap animasi. Sedangkan pada 3D animasi, hal ini digunakan sebagai acuan, untuk mempertegas atau bagaimana style atau gaya visual yang nantinya akan dicapai dalam pembuatan 3D karakter.

- **Karakteristik yang berlebihan**

Exaggerating atau melebih-lebih kan, membuat suatu bagian dari karakter terlihat lebih besar dari pada keadaan nyata. *Exaggerating* memudahkan penonton untuk menterjemahkan suatu pesan yang ingin disampaikan. Misal karakter yang kuat, dengan menggambarnya berotot melebihi batas normal, dapat membantu penonton menterjemahkan bahwa suatu karakter kuat.

- **Warna**

Warna dapat membantu mengkomunikasikan sifat dari karakter. Biasanya warna gelap seperti hitam, ungu dan abu-abu diberikan kepada untuk menyampaikan sesuatu yang buruk, penjahat atau niat jahat.

- **Menambahkan Aksesoris**

Properti dan pakaian dapat membantu menjelaskan suatu karakter dan bagaimana latar belakang mereka. Seperti berlian dan emas dapat membantu memperjelas, karakter tersebut adalah orang kaya. Pakaian yang kotor dan lusuh menggambarkan karakter tersebut adalah orang miskin.

- **Menyampaikan Kepribadian**

Hanya menarik adalah belum cukup untuk membuat sebuah karakter yang baik. Kepribadian juga merupakan sebuah kunci. Karakter memang tidak harus

selalu menyenangkan dan baik, tetapi sebuah kepribadian dari karakter perlu dibuat menarik.

- **Mengekspresikan diri**

Ekspresi merupakan elemen penting dalam membuat desain karakter yang baik, menggambarkan emosi dari karakter, dapat menyempurnakan karakter tersebut.

- **Membangun cerita**

Jika sebuah karakter ditujukan untuk komik atau animasi. Mengembangkan kembali cerita sangat penting. Seperti darimana asal nya, bagaimana kehidupannya dan setiap peristiwa yang memberikan pengalaman yang dapat mengubah hidup suatu karakter. Hal – hal seperti ini dapat membantu dan memberikan soliditas, pada karakter tersebut.

- **Pendapat orang lain**

Bertanya kepada orang lain merupakan salah satu cara menyempurnakan suatu desain karakter. Jangan tanyakan apakah mereka menyukainya atau tidak. Daripada hal itu lihat jika mereka dapat melihat kepribadian dan sifat dari karakter tersebut. Tanyakan pada penonton yang cocok dan ideal untuk tema pekerjaan ini untuk mendapatkan umpan balik dari mereka secara khusus lebih mengenai hal itu.

2.6. Analisa

Berikut adalah hasil dari analisa yang dilakukan oleh penulis untuk memberikan informasi dan data-data yang dapat mendukung pembuatan film animasi serial Bhagaskara.

A. Superman

Asal cerita : *DC Comics Amerika*

Nama Asli : Kal El

Sumber kekuatan :

Berasal dari planet lain, yaitu planet *Krypton*. *Superman* memiliki kekuatan melebihi manusia biasa, stamina, kekebalan, nafas pembeku, pendengaran super, dan kekuatan pandangan, umur panjang, penerbangan, kepandaian dan regenerasi.

Konsep cerita :

Superman yang berasal dari planet lain yang dikirim kebumi oleh ayahnya karena planet tempat ia berasal akan meledak. *Superman* mendedikasikan dirinya untuk selalu melindungi bumi dari bentuk kejahatan dan selalu menolong orang yang berada dalam bahaya atau kesusahan.

B. Batman

Asal cerita : *DC Comics Amerika*

Nama Asli : Bruce Wayne

Sumber kekuatan :

Kepandaian, Skill detektif, sains dan teknologi, kecakapan fisik, ilmu beladiri, akrobatik, logika melarikan diri, membuat strategi dan taktik, keahlian menembak, kepandaian menyamar, kegigihan, ketangguhan, intimidasi, Harta yang melimpah dan dapat mengakses data kriminal serta, hacker terlatih, dan memori fotografer.

Konsep cerita :

Batman adalah sesosok karakter yang muncul karenan dorongan dari kematian kedua orang tuanya. Bruce wayne menyaksikan kedua orang tuanya

dibunuh oleh sekawanan perampok. Setelah kejadian itu ia pun bersumpah bila ia akan membawa pembalasan dendam kematian kedua orang tua mereka dengan menghabiskan sisa hidupnya berperang melawan kejahatan.

C. Iron Man

Asal cerita : *Marvel Comics Amerika*

Nama Asli : Anthony Edward “Tony” Stark

Sumber kekuatan :

Kejeniusan, menciptakan armor yang memberikannya kekuatan super, kemampuan terbang dengan kecepatan supersonic, energy repulsors, dan missiles.

Konsep Cerita :

Tony Stark adalah merupakan seorang anak dari keluarga industrialis terbesar dan kepala dari *Stark Industries*, Howard Stark. Ia merupakan seorang jenius dan setelah kematian orang tuanya akibat kecelakaan lalu lintas. Dia mewarisi perusahaan ayahnya.

Tony Stark yang terluka oleh jebakan ranjau, ditangkap oleh seorang musuh teroris yang memerintahkannya untuk mendesain senjata. Ia berada dalam kondisi buruk dikarenakan serpihan peluru yang mengalir ke hatinya. Teman yang ditahan bersamanya, Ho Yinsen yang seorang fisikawan, berhasil menyelamatkan Tony dengan membuat sebuah lapisan dada magnetis. Untuk agar ia tetap hidup. Tony dan Yinsen menggunakan workshop yang mereka miliki untuk mendesain dan membuat sebuah jubah yang memiliki kekuatan. Yang dapat membantu Stark untuk melarikan diri. Tetapi ketika percobaan kabur itu dilakukan Yinsen mengorbankan dirinya untuk menyelamatkan Stark.

Stark yang tersadar setelah kejadian itu, menghentikan produksi senjata Stark Industri dan memperkenalkan diri sebagai *Iron Man* serta bergabung dengan militer Amerika untuk menumpas kejahatan.

D. Hulk

Asal cerita : *Marvel Comics Amerika*

Nama Asli : Bruce Banner

Sumber kekuatan :

Bruce Banner sendiri adalah merupakan seorang fisikawan dan akibat dari suatu kecelakaan radiasi sinar Gamma dia dapat berubah wujud menjadi sebuah monster hijau raksasa dan memiliki kekuatan manusia super, kekebalan, kecepatan dan daya tahan, tidak dapat terkena penyakit dan virus, kecepatan sistem penyembuhan serta umur panjang.

Konsep Cerita :

Petualangan Seorang Bruce Banner yang dapat berubah menjadi Sebuah Monster hijau raksasa dalam menghadapi orang-orang yang membencinya karena dirinya. Hingga cerita kisah cintanya dengan Betty Ross.

E. Spiderman

Asal cerita : *Marvel Comics Amerika*

Nama Asli : Peter Parker

Sumber kekuatan :

Tergigit oleh laba-laba radioaktif. Lewat kejadian itu Peter Parker memiliki kekuatan yang melebihi manusia biasa, kecepatan, kelincahan, stamina, ketahanan, faktor penyembuhan, kemampuan untuk menempel hampir di seluruh permukaan. Hingga memberikannya insting laba-laba. Selain itu Peter Parker merupakan seorang yang jenius, dan ia menggunakan kejeniusannya untuk membuat sebuah alat yang mampu menembakkan jaring laba-laba.

Konsep Cerita :

Diawali dari Peter Parker yang tergigit oleh laba-laba radioaktif. Lewat kejadian itu pun ia memiliki kekuatan super. Ia mendedikasikan dirinya untuk menolong orang yang kesulitan serta memberantas kejahatan yang ada.

F. The incredibles

Asal cerita : *Pixar, Walt Disney Pictures*

Karakter Utama :

- BoB Parr atau *Mr.Incredible* memiliki kekuatan super.
- Helen Parr atau *Elastigirl,* istri dari Bob yang memiliki kemampuan untuk merenggangkan tubuhnya seperti karet.
- Dash Parr, Anak dari Bob dimana ia baru kelas 5, dan menguasai kecepatan super.
- Violet Parr, putri Bob yang berada ditingkat SMA. Ia mempunyai kekuatan untuk membuat dirinya tembus pandang dan mampu membuat *force shield.*
- Jack-Jack Parr, bayi laki-laki anak dari Bob, dimana awalnya dia tidak menunjukkan kekuatan super, tetapi akhirnya menunjukkan kemampuan untuk berubah bentuk, teleportasi, penglihatan laser dan lain sebagainya.

Konsep Cerita :

Bagaimana sebuah keluarga yang memiliki kekuatan super, harus melindungi masyarakat dari kejahatan dan dilain pihak mereka harus menyembunyikan kekuatan mereka agar tidak diketahui orang lain.

G. Astro Boy

Asal cerita : Anime dan Manga karangan Ozamu Tezuka

Nama Asli : Tobio, Tetsuwan Atomu, Atau Astro.

Sumber kekuatan :

Robot yang bersenjata dan dapat terbang lewat Roket dikakinya.

Kokoro dengan *AI* atau *Artificial Intelligence*.

Blue Core Energy (animasi 3D 2009).

Konsep Cerita :

Berdasarkan konsep cerita asli, Astro Boy pada awalnya adalah sebuah robot yang bersenjata lengkap dan memiliki tenaga super. Yang disebut *Prototype G,* hingga akhirnya Professor Tenma yang dalam kesedihan karena harus kehilangan Anaknya, ia membuat *Prototype G* untuk menggantikan anaknya. Berbeda dengan robot lain, robot Tobio adalah, ia memiliki apa yang tidak dimiliki robot lain, yaitu perasaan. Tobio pun hidup kembali setelah itu. Tapi sang ayah yang sudah menciptakannya, merasa tidak puas, karena *Astro boy* tidak dapat menggantikan Tobio anaknya yang sebenarnya. Ia pun menghapus ingatan *Atom*. Cerita dimulai kembali setelah Atom ditemukan kembali oleh Professor Ochanimizu.

H. BoBoiBoy

Asal cerita : *Animonsta Studios.*
Karakter Utama :

- *BoBoiBoy,* karakter utama dimana ia memiliki kekuatan untuk mengendalikan 3 element, tanah gempa, angin topan, dan petir halilintar. *BoBoiBoy* juga dapat membagi tubuhnya menjadi 3 dimana masing-masing dari mereka mampu mengontrol masing masing elemen.
- Ying, karakter yang ramah dan pemalu. Dia memiliki kekuatan super yaitu kecepatan. Tetapi ia kehilangan kekuatannya ketika bersin.
- Yaya, mudah marah, ia memiliki kekuatan seperti superman. Dapat terbang dan mempunyai kekuatan yang melebihi manusia biasa.
- Gopal, adalah orang yang suka makan, kekuatannya dapat merubah apapun yang ia sentuh menjadi makanan. Tetapi kekuatannya hanya keluar jika ia sedang merasa takut.

Konsep Cerita :

Berpusat pada Alien yang ingin mencuri Biji Coklat, aksi nya yang ingin mencuri selalu dihalangi oleh *BoBoiBoy* dan kawan-kawannya.

Bagi Alien tersebut Biji Coklat merupakan sumber kekuatan terbesar, dan secara kebetulan coklat Tok Aba, merupakan coklat yang mempunyai tingkat energi tertinggi. Hal inilah yang mengakibatkan Adu Du sang Alien, menginginkan coklat Tok Aba.

I. Hancock

Nama Asli : John Hancock.

Kemampuan :

Dapat terbang, tidak dapat mati dan memiliki kekuatan super.

Konsep Cerita :

Menceritakan tentang superhero yang suka main hakim sendiri. John Hancock yang berasal dari Los Angeles memiliki kekuatan super, seperti kekebalan, kekuatan yang melampaui manusia dan ia tidak dapat mati. Meskipun ia sering menggunakan kekuatannya utnuk menghentikan kriminalitas, tindakannya sering secara ceroboh beraksi sehingga mengakibatkan kota tersebut secara rutin harus mengalami kerugian hingga jutaan dollar.

John yang menolong seorang yang bernama Ray, akhirnya berubah hidupnya. Lewat kejadian itu, ia akhirnya pun mengetahui ia adalah sosok yang tidak dapat mati, dan alasan ia tidak dapat mengingat apapun adalah berawal dari amnesia 80 tahun yang lalu. Ia pun mengetahui rahasia bahwa ia tidak bisa bersama dengan orang yang ia kasihi. Karena saat itu terjadi, ia menjadi manusia dan musuhnya dapat melukai salah satu dari mereka.

Setelah suatu tragedi, yang membuat orang yang paling ia kasihi sekarat.. Hancock pun akhirnya mendedikasikan dirinya bekerja sebagai Pahlawan Super.

2.7. Analisa Target *Penonton*

Target Penonoton dari serial Animasi ini adalah Remaja dengan minimal umur 14 tahun hingga dewasa 25 tahun, karena secara psikologikal, usia tersebut adalah usia seorang remaja yang sedang mencari jati diri dan panutan ketika mereka beranjak dewasa. Diharapkan lewat cerita ini mereka dapat mempelajari apa itu arti kebajikan dan tanggung jawab.

Demografi dari Target Penonton adalah penduduk kota, khususnya daerah ibukota. Baik pelajar dan pekerja, terutama bagi orang-orang yang senang menonton film-film Animasi.

2.8. Analisis SWOT

Strenght : secara insting setiap manusia mendambakan kesempurnaan, manusia ingin menjadi manusia yang terkuat atau bisa melakukan hal apa saja, hal ini lah yang mendasari kenapa banyak orang yang menyukai cerita-cerita *Superhero*. Secara kasar sebagai bukti, dapat dibuktikan lewat penjualan tiket film *Batman*, *Avengers*, dan *Spiderman* yang menempati puncak pendapatan tertinggi di *Box office* di Amerika.

Weakness : Belum ada animasi lokal di televisi yang benar-benar bagus dan sukses. Hal inilah yang mengakibatkan kurangnya kepercayaan masyarakat pada film Animasi lokal dan hal ini juga mempengaruhi modal. Berbeda dengan film biasa yang dengan mudah bisa mendapatkan sponsor lewat aktor tertentu, biaya produksi film Animasi jauh lebih tinggi bila dibandingkan dengan film biasa dan waktu pengerjaan yang lebih lama jika dibandingkan dengan film biasa.

Di Indonesia sendiri, stasiun televisi juga masih lebih memilih menayangkan film biasa, karena biaya produksi yang jauh lebih murah, dan waktu pengerjaan yang lebih cepat, jika dibandingkan dengan film animasi.

Selain itu waktu pembuatan yang singkat, sehingga kualitas sedikit terbatasi.

Opportunity : Animasi di Indonesia yang bertemakan *Superhero* tidak banyak seperti Hebring. Belum ada yang lain. Selain itu tema *Superhero* yang dipilih merupakan salah satu genre yang disukai oleh masyarakat.

Threat : Banyaknya karya animasi dari pihak asing yang sudah jauh lebih dahulu dikenal dan membanjiri televisi Indonesia. Selain itu Masyarakat masih meragukan kualitas dari animasi lokal, karena jumlah yang bisa dihitung dengan jari, jika dibandingkan dengan animasi-animasi asing.

2.9. Sinopsis

Secara garis besar Trailer ini bercerita tentang latar belakang sang tokoh utama, yaitu

Berkisah tentang seorang pemuda bernama Bagas. Ia adalah seorang pekerja di suatu konstruksi bangunan. Karena kecerobohannya, ia pun mengalami sebuah kecelakaan, dan jatuh dari gedung yang tinggi. Tepat sebelum Bagas terjatuh dan kehilangan kesadaran, kejadian itu pun secara tidak langsung membangkitkan Kekuatannya. Bagas memiliki kekuatan yang tidak dapat dijelaskan karena kekuatannya berasal dari Hanoman atau seekor kera yang ada dalam tokoh legenda pewayangan. Hanoman yang merupakan reinkarnasi dari Dewa Siwa, Hanoman bereinkarnasi dan hal inilah yang dapat menjelaskan asal usul kekuatan Bagas.

Beberapa tahun setelah kejadian itu, Bagas masih bermimpi disaat tentang kebangkitannya itu. Ketika terbangun, Bagas telah berada di kost-an tempat ia tinggal. Ceritapun berpusat pada Bagas yang ceroboh, karena ia belum terbiasa dengan kekuatannya. Hingga pada akhirnya seiring waktu ia pun akhirnya mulai dapat menggunakan kekuatannya untuk menolong orang lain.

Karena hendak menolong seorang gadis, dari perampok yang memegang pisau. Bagas pun menyadari, Ia yang pada awalnya mungkin hanya seorang pemuda biasa, kini ia mendapatkan sebuah tanggung jawab yang besar. Dimana dari setiap episode nya, ia pun mulai menyadari lewat kekuatan yang ia miliki, ia harus belajar lebih hati-hati dan bertanggung jawab. Ia pun berjuang untuk selalu membasmi kejahatan di kota Jakarta karena ia menyadari lewat kemampuannya, meski sedikit

demi sedikit mungkin cita-cita nya untuk membuat kota Jakarta menjadi ibukota yang lebih baik dapat tercapai.

Kisah Bagas yang memiliki Identitas lain Bhagaskara pun dimulai. Cerita serial ini kemudian dilanjutkan dengan bagaimana Bagas harus tetap menjaga rahasia dan memberantas kejahatan dan para mafia serta gangster yang ada di Ibukota. Hal ini pun akhirnya mulai mengusik suatu organisasi besar paling rahasia di Indonesia, 9 naga. Organisasi ini adalah organisasi yang mengontrol seluruh sektor perekonomian penting di Indonesia, hingga ke pemerintahan.

Bila kekuatan Bhagaskara berasal dari Hanoman. Tokoh-tokoh antagonis, dalam cerita ini, mendapatkan kekuatannya dari artefak-artefak kuno, yang dipercaya merupakan senjata dan baju pelindung dari tokoh-tokoh dalam pewayangan.

Seperti Hanoman yang sakti, Bhagaskara memiliki kekuatan untuk mengendalikan api, kecepatan seperti seekor macan tutul yang lapar. Ia pun mempunyai kekuatan chakra yang dapat melindunginya dari serangan luar dan senjata Hanoman sendiri, setelah ia berhasil mengalahkan salah seorang anggota dari Geng 9 naga. Geng 9 naga bukanlah tanpa kekuatan, atau hanya mengandalkan sejumlah artefak. Artefak yang mereka miliki sendiri merupakan senjata sakti. Seorang muda yang berada dibalik Geng 9 naga. Juga memiliki kekuatan yang bersumber sama seperti Bhagaskara dan pada akhir cerita akan lebih diurai.