

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Animasi

Kata animasi diambil dari kata *animation; to animate* yang artinya adalah menghidupkan. Jadi kurang lebih definisinya adalah menghidupkan segala macam benda atau obyek mati seolah-olah terlihat hidup. Dalam hal film animasi, berarti animasi adalah gambar yang seolah – olah hidup. Gambar dalam tayangan tersebut bisa terlihat hidup karena merupakan hasil dari serangkaian gambar yang tersusun secara berurutan yang dimana gambar – gambar tersebut tampil secara bergantian dalam waktu yang sangat cepat (1 gambar muncul sekitar 1/24 detik).

Tittiduit, Caca. (2012). Pengertian Animasi. Diperoleh (02-17-2014) dari <http://tittiduit.blogspot.com/>

2.1.2 Perkembangan Animasi di Indonesia

Animasi sebenarnya sudah lahir sejak lama di Indonesia, hal ini dapat dilihat pada dinding – dinding gua di Indonesia. Di dinding – dinding tersebut terdapat gambar – gambar yang terlihat berurutan. Hal itu terjadi karena zaman dahulu orang gua mengisi waktu luang mereka dengan melukis apa yang mereka lihat dan lakukan sehari – hari (contohnya hewan). Seni wayang juga merupakan bentuk animasi karena permainan wayang menggunakan teknik penangkapan siluet bayangan sebagai hasil jadinya.

Untuk film animasinya sendiri, di Indonesia dimulai dengan munculnya film animasi “ Si Doel Memilih” pada tahun 1955. film ini dikerjakan dengan teknik 2 dimensi dan bercerita tentang kampanye pemilihan umum pertama di Indonesia.

Pada tahun 70-an terdapat studio animasi di Jakarta bernama Anima Indah yang didirikan oleh seorang warga Amerika. Anima Indah termasuk yang memelopori animasi di Indonesia karena menyekolahkan krunya di Inggris, Jepang, Amerika dan lain-lain. Anima berkembang dengan baik namun hanya berkembang di bidang periklanan.

Era tahun 80-an ditandai sebagai tahun maraknya animasi Indonesia. Ada film animasi “*Rimba Si Anak Angkasa*” yang disutradarai oleh Wagiono Sunarto dan dibuat atas kolaborasi ulangan “*Si Huma*” yang diproduksi oleh PPFN dan merupakan animasi untuk serial TV. Beberapa animator lokal. ada juga film animasi pet sekitar tahun 1980-1990-an. Hal ini ditandai dengan lahirnya beberapa studio animasi seperti Asiana Wang Animation yang bekerjasama dengan Wang Fim Animation, Evergreen, Marsa Juwita Indah, Red Rocket Animation Studio di Bandung, Bening Studio di Yogyakarta dan Tegal Kartun di Tegal.

Pada 7 Mei 2004, hadir film 3D animasi berdurasi panjang (*full animation*) buatan Indonesia sekitar 30 menit yaitu “*Homeland*” yang ceritanya diolah bersama tim Visi Anak Bangsa dan Kasatmata. Film ini berkisah soal petulangan seorang bocah bernama Bumi yang berusaha menemukan tempat tinggalnya di dunia yang imajiner. Dalam menempuh perjalanan itu Bumi ditemani beragam binatang yang memiliki indra dan berjiwa dan mempunyai kepribadian serta bisa berbicara sebagaimana layaknya manusia. Film ini digarap selama satu tahun di bawah payung Studio Kasatmata di Jogjakarta. Walaupun film kurang meraih sukses tapi menjadi babak baru bagi dunia peranimasian di bumi Nusantara.

Pada tahun 2008, Indonesia berhasil membuat film animasi 3D pertama yang ditayangkan di layar lebar dan juga sudah berhasil Go Internasional (didistribusikan ke berbagai negara mulai dari Singapura, Korea, dan Rusia). Film animasi yang berjudul “*Meraih Mimpi*” tersebut diproduksi Infinite Frameworks (IFW), studio animasi yang berpusat di Batam. Film ini merupakan adaptasi dari buku karya Minfung Ho berjudul *Sing to The Dawn*. Buku tersebut bercerita tentang kakak beradik yang berusaha melindungi tempat tinggal mereka dari kontraktor penipu. IFW membuat adaptasi buku

Minfung Ho tersebut atas permintaan pemerintah Singapura yang ingin buku wajib baca di beberapa SD di Singapura tersebut dibuatkan filmnya. Begitu mendapat tawaran, IFW langsung memulai pengerjaan film *Sing to The Dawn*. Dan untuk diketahui lebih dari 150 animator yang turut andil di dalamnya.

Tarigan, Priscanta. (2009). PERKEMBANGAN ANIMASI DI INDONESIA. Diperoleh (02-17-2014) dari <http://freezcha.wordpress.com/2009/09/28/perkembangan-animasi-di-indonesia/>

2.1.3 Film Pendek

Film pendek adalah film-film yang secara teknis memiliki durasi di bawah 50 menit. Namun hal tersebut tidak baku, di berbagai negara seperti di Amerika, yang termasuk dalam kategori film pendek adalah film yang berdurasi 20-40 menit. Untuk di Eropa dan Australia, film yang termasuk ke dalam kategori film pendek adalah film yang berdurasi 1-15 menit. Meskipun banyak batasan lain yang muncul dari berbagai pihak lain di dunia, akan tetapi batasan teknis ini lebih banyak dipegang secara konvensi. Mengenai cara bertuturnya, film pendek memberikan kebebasan bagi para pembuat dan pemirsanya, sehingga bentuknya menjadi sangat bervariasi. Film pendek dapat saja hanya berdurasi 60 detik, yang penting ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif.

Biasanya film pendek hanya memiliki satu konsep, satu tema, sedikit karakter/pemeran utama, satu konflik, satu atau dua lokasi, dan hanya menggunakan properti-properti yang diperlukan untuk cerita saja.

Wikipedia. (2013). Film pendek. Diperoleh (08-06-2014) dari http://id.wikipedia.org/wiki/Film_pendek

2.1.4 Bullying

Bullying merupakan istilah dalam Bahasa Inggris yang menunjukkan suatu tindakan yang cenderung menyakiti, baik menyakiti secara fisik (memukul, mendorong, dan sebagainya) atau menyakiti secara mental (menghina, membentak, dan menggunakan kata-kata kasar). *Bullying* dalam bentuk sosial bisa berupa pengucilan dalam pergaulan, dan mengabaikan

seseorang. Para pelaku *bullying* mendapatkan kepuasan karena bisa menindas seseorang, ia merasa lebih kuat, dan lebih berkuasa. Para pelaku *bullying* juga melakukan hal itu karena biasanya ada rasa iri terhadap korbannya.

Orang atau korban yang menjadi target *bullying* biasanya memiliki penampilan yang berbeda, aneh, atau mencolok, tidak seperti orang-orang lainnya. Perbedaan ini bisa jadi dari fisik, agama, ras, bahkan gaya berpakaian, dan perilaku seseorang.

Dampak dari *bullying* adalah rasa takut dan trauma yang dialami oleh korban sehingga ia lebih memilih untuk menyendiri dan mengurung diri di kamar atau suatu tempat yang sepi. Korban *bullying* bisa membenci dirinya sendiri bahkan mereka bisa memutuskan untuk bunuh diri karena sudah tidak kuat menahan tekanan yang dialaminya.

Sampai akhir Desember 2012, gerakan Indonesia Tanpa Diskriminasi telah melakukan dan merilis dua survei. Pertama tentang “Meningkatnya Populasi yang Tidak Nyaman dengan Keberagaman”. Dalam konpres Minggu, 21 Oktober 2012 ini dipaparkan temuan survei nasional Yayasan Denny JA dan LSI Community dari 1-8 Oktober 2012.

Intinya terjadi peningkatan ketidaknyamanan publik Indonesia terhadap eksistensi mereka yang berbeda identitas. Dibanding survei Lembaga Survei Indonesia tahun 2005, ketidaknyamanan masyarakat Indonesia bertetangga dengan mereka yang berbeda agama, kelompok Syiah, Ahmadiyah, dan homoseksual mengalami peningkatan. Yang lebih mengkhawatirkan, angka kesediaan masyarakat untuk menggunakan kekerasan juga meningkat signifikan. Di tahun 2005, angkanya cuma 9.8%, tapi di tahun 2012 sudah berada di angkat 24%.

Fitri. (2012). Definisi Bullying. Diperoleh (03-23-2014) dari <http://www.psychologymania.com/2012/06/definisi-bullying.html>

JA, Denny. (2014). Menjadi Indonesia Tanpa Diskriminasi. Jakarta : Inspirasi.co.

2.1.5 Data Cerita dan Karakter

2.1.5.1 Data Cerita

Data cerita digunakan penulis sebagai acuan dalam menentukan cerita dan judul karya film animasi pendek ini. Data - data tersebut diperoleh dari referensi video antara lain :

1. Film animasi pendek “*The Ugly Duckling*”

Film ini dibuat pada tahun 1939 oleh *Disney*. Film ini bercerita tentang anak angsa yang memiliki penampilan yang jelek sehingga selalu diejek oleh saudara-saudaranya. Hal itu membuat dirinya sedih sehingga ia memutuskan untuk kabur. Waktu terus berjalan, berbagai peristiwa telah dialaminya hingga suatu hari ketika ia ingin berenang, ia melihat bayangan dirinya di air. Ternyata ia telah menjadi angsa yang sangat cantik.



Gambar 2.1. Film Animasi “*The Ugly Duckling*”

(Sumber :

http://cdnimg.visualizeus.com/thumbs/b4/81/b4812917005295dc046848b005355a74_m.jpg)

2. Film animasi “*The Ugly Duckling and Me*”

Film ini merupakan adaptasi dari film *The Ugly Duckling* 1939. Film ini dibuat dengan teknik 3D, bercerita tentang anak angsa yang dibesarkan oleh seekor tikus. Anak angsa tersebut memiliki penampilan yang jelek sehingga selalu diejek oleh unggas-unggas lainnya. Namun ketika ia sudah besar, ia menjadi

angsa yang sangat tampan, dan semua orang akhirnya menyukainya.



Gambar 2.2. Film Animasi “*The Ugly Duckling and Me*”

(Sumber : <http://images.starpulse.com/Photos/Previews/Ugly-Duckling-movie-05.jpg>)

2.1.5.2 Data Karakter

Data karakter digunakan penulis sebagai acuan dalam menentukan visual karakter film animasi pendek ini. Data - data tersebut diperoleh dari literatur internet dan observasi. Di sini penulis memilih menggunakan latar atau lingkungan di dalam air danau air tawar. Adapun karakter-karakter dalam film ini antara lain:

1. Cheby

Pada film ini, karakter Cheby dibagi menjadi 2, yaitu:

- **Cheby kecil**

Cheby adalah seekor berudu atau anak katak, ia merupakan karakter utama pada film ini. Penulis memilih kecebong sebagai karakter Cheby karena kecebong merupakan makhluk hidup yang memiliki bentuk dan gaya hidup yang mirip dengan ikan. Meskipun bentuknya mirip dengan ikan, kecebong terlihat lebih aneh bila dibandingkan dengan ikan.

Berudu atau kecebong adalah tahap pra-dewasa (larva) dalam daur hidup amfibia. Berudu eksklusif hidup di air dan berespirasi menggunakan insang, seperti ikan. Tahap akuatik (hidup di perairan) inilah yang membuat amfibia memperoleh namanya (amphibia = "hidup pada tempat berbeda-beda").

Kebanyakan berudu herbivora, memakan alga dan bagian-bagian tumbuhan. Beberapa spesies merupakan omnivora (pemakan segala).

Di film ini, karakter Cheby nantinya akan berubah bentuk menjadi seekor katak yang bentuknya berubah namun sifatnya tidak jauh berbeda.



Gambar 2.3. Kecebong

(Sumber :

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/32/Litoria_wingii_tadpole.jpg)

- **Cheby besar**

Cheby besar atau katak adalah bentuk Cheby yang telah berubah menjadi seekor katak. Bentuk Cheby ketika besar ini lebih jelek dibandingkan dengan bentuknya sebelum berubah, sehingga ia semakin diejek oleh teman-temannya. Katak yang dipilih oleh penulis adalah katak air, dimana katak tersebut lebih sering menghabiskan waktunya di dalam air.

Katak adalah hewan amfibi dimana ia bisa hidup di darat maupun air. Meskipun katak bisa hidup di darat, ia tetap harus dekat dengan air untuk menjaga kelembaban kulitnya. Ketika berada di dalam air, katak bernafas dengan menggunakan kulitnya.

Proses metamorfosis katak yaitu dimulai dengan telur, yang kemudian akan menetas 10 hari kemudian menjadi kecebong kecil atau berudu. Setelah berumur 2 hari, Berudu mempunyai insang luar yang berbulu untuk bernapas. Setelah berumur 3 minggu insang berudu akan tertutup oleh kulit. Menjelang umur 8 minggu, kaki belakang berudu akan terbentuk kemudian membesar ketika kaki depan mulai muncul. Umur 12 minggu, kaki depannya mulai berbentuk, ekornya menjadi pendek serta bernapas dengan paru-paru. Setelah pertumbuhan anggota badannya sempurna, katak tersebut akan berubah menjadi katak dewasa.



Gambar 2.4. Katak

(Sumber :

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/df/Teichfrosch_h.jpg)

2. Pety

Pety adalah seekor ikan sepat betina yang memiliki tampilan dan warna yang cukup menarik. Ia memiliki sifat dingin, tidak berperasaan, bermulut pedas, namun lemah dan penakut. Ia merupakan salah satu teman Cheby yang paling jahat terhadap Cheby. Penulis memilih ikan sepat (sepat siam) sebagai bentuk dari karakter Pety karena ikan sepat merupakan salah satu jenis ikan air tawar yang memiliki warna yang cukup bagus sehingga cocok dijadikan karakter wanita dalam film ini.

Sepat siam (*Trichogaster pectoralis*) adalah sejenis ikan air tawar anggota suku gurami (*Osphronemidae*). Di Jawa Timur ia juga dikenal dengan nama *sliper*. Dalam bahasa Inggris disebut *Siamese gourami* (Siam adalah nama lama Thailand) atau *snake-skin gouramy*, merujuk pada pola warna belang-belang di sisi tubuhnya.

Ikan ini memiliki panjang maksimal 25 cm. Ia merupakan kerabat dekat ikan gurami, betok, dan cupang. Sepat siam tergolong ke dalam anak bangsa *Anabantoidei*. Kelompok ini dicirikan oleh adanya organ labirin di ruang insangnya yang berfungsi untuk membantu menghirup oksigen langsung dari udara. Akan tetapi, tidak seperti ikan-ikan yang mempunyai kemampuan serupa (ikan gabus, betok, atau lele), ikan sepat tidak mampu bertahan lama di luar air.



2.5. Ikan Sepat

(Sumber : <http://www.seriouslyfish.com/wp-content/uploads/2012/03/Trichogaster-trichopterus-var.-opaline-2.jpg>)

3. Sella

Sella adalah seekor ikan mas koki betina yang memiliki bentuk tubuh kecil dan imut. ia adalah sahabat dekat Pety. Sella memiliki sifat periang, ramah, namun penakut.

Penulis memilih ikan mas koki sebagai karakter Sella karena bentuknya yang kecil dan warnanya yang cukup memberikan kesan perempuan.

Gold fish atau sebutannya di Indonesia adalah ikan mas koki, adalah ikan liar yang pertama kali berhasil dijinakan, dipelihara, dan dibudidayakan. Di Cina ikan ini dianggap membawa keberuntungan sehingga banyak orang yang memelihara ikan ini di aquarium. Ikan ini berukuran kecil dan bentuknya cenderung membulat dengan warna orange terang, dan memiliki ekor yang agak panjang.



Gambar 2.6. Ikan mas koki

(Sumber : http://www.topanimalsites.net/news/gallery/gold-fish/gold_fish_1.jpg)

4. Ocky

Ocky adalah seekor ikan oscar jantan. Ia memiliki sifat konyol, suka mengejek, dan agak bodoh. Penulis memilih ikan oscar sebagai karakter Ocky karena ikan ini memiliki warna yang cukup menarik dengan perpaduan warna coklat kehitaman dan garis putih, sehingga cocok dijadikan sebagai karakter ikan pria.

Ikan oscar atau nama latin *Astronotus* adalah sebuah genus ikan dari familia *Cichlidae*. Ada dua spesies dalam genus ini, keduanya ditemukan di Amerika Selatan. Mereka adalah omnivora dan memakan ikan kecil, moluska, dan binatang tidak bertulang belakang. Salah satu spesies, *Astronotus ocellatus*, terkenal sebagai ikan hias dan sering dipelihara di aquarium, dan dikenal dengan nama ikan oscar. *A. crassipinnis* jarang diekspor dan dijual sebagai ikan hias.

Oscar (*Astronotus ocellatus*) merupakan salah satu jenis *cichlid* yang telah relatif lama akrab dengan manusia. Ikan ini sudah kurang lebih 50 tahun akrab dengan manusia. Oscar adalah ikan yang berasal dari Amerika Selatan, S. Amazon, Parana, Rio Paraguay, dan Rio Negro. Hampir semua ikan oscar yang beredar saat ini adalah hasil dari pembudidayaan, jarang yang merupakan tangkapan asli dari habitatnya. Ikan oscar mempunyai bentuk dan warna yang menarik. Warna badannya kehitam-hitaman dengan bintik-bintik berwarna kuning kemerah-merahan. Tidak seperti ikan hias lain, ikan oscar memerlukan perlakuan sedikit khusus pada cara perkembangbiakannya, sehingga ikan oscar ini termasuk ikan yang mahal.

Rata-rata ikan ini berukuran maksimal 30 cm. Oscar termasuk ikan cerdas dan memiliki kepribadian. Mereka dapat belajar dengan cepat mengenai jadwal makannya. Hampir segala sesuatu yang berhubungan dengan makanannya dapat direkam dengan baik oleh ikan ini. Apabila dilatih, oscar dapat menerima pakan langsung dari

tangan pemiliknya. Mereka dapat melompat hingga ketinggian 15 cm agar dapat meraih pakan dari tangan si pemilik.

Oscar (*Astronotus ocellatus*) berasal dari Venezuela Timur, Guyana, dan Paraguay (Sungai Amazon). Sifatnya karnivora dan merupakan ikan yang cukup besar untuk ukuran akuarium karena panjangnya dapat mencapai 25 cm. Oscar berasal dari sungai dengan kesadahan rendah dan bersifat masam. Meskipun demikian, ikan ini diketahui toleran pada hampir segala kondisi air. Meskipun toleran pada berbagai kondisi air, Oscar perlu dipelihara pada kondisi suhu 26°-30° C. Seting akuarium yang dikehendaki adalah dengan dasar pasir yang dalam dan beberapa butir batu besar.



Gambar 2.7. Ikan Oscar

(Sumber : <http://www.seriouslyfish.com/wp-content/uploads/2012/04/Astronotus-ocellatus-Bahia-Red-2.jpg>)

5. Bogo

Bogo adalah seekor ikan gabus jantan yang memiliki ukuran tubuh cukup besar dan menyeramkan. Pada film ini Bogo berperan sebagai ikan pemangsa yang berusaha memangsa Cheby dan teman-temannya. Sifat dari karakter Bogo adalah kejam, liar, dan brutal.

Penulis memilih ikan gabus sebagai karakter Bogo karena ikan gabus memang dikenal sebagai ikan pemburu dan ikan pemakan daging, serta tampilannya yang agak garang dan menyeramkan.

Ikan gabus adalah sejenis ikan predator yang hidup di air tawar. Ikan ini dikenal dengan banyak nama di pelbagai daerah: *bocek* dari riau, *aruan*, *haruan* (Mly.,Bjn), *kocolan* (Btw.), *bogo* (Sd.), *bayong*, *bogo*, *licingan* (Bms.), *kutuk* (Jw.), *kabos* (Mhs.) dan lain-lain.

Dalam bahasa Inggris juga disebut dengan berbagai nama seperti *common snakehead*, *snakehead murrel*, *chevron snakehead*, *striped snakehead* dan juga *aruan*. Namai Imiahnya adalah *Channa striata* (Bloch, 1793).

Ikan gabus biasa didapati di danau, rawa, sungai, dan saluran-saluran air hingga ke sawah-sawah. Ikan ini memangsa aneka ikan kecil-kecil, serangga, dan berbagai hewan air lain termasuk berudu dan kodok.

Seringkali ikan gabus terbawa banjir ke parit-parit di sekitar rumah, atau memasuki kolam-kolam pemeliharaan ikan dan menjadi hama yang memangsa ikan-ikan peliharaan di sana. Jika sawah, kolam atau parit mengering, ikan ini akan berupaya pindah ke tempat lain, atau bila terpaksa, akan mengubur diri di dalam lumpur hingga tempat itu kembali berair. Oleh sebab itu ikan ini acap kali ditemui 'berjalan' di daratan, khususnya di malam hari di musim kemarau, mencari tempat lain yang masih berair. Fenomena ini adalah karena gabus memiliki kemampuan bernapas langsung dari udara, dengan menggunakan semacam organ labirin (seperti pada ikan lele atau betok) namun lebih primitif.

Pada musim kawin, ikan jantan dan betina bekerjasama menyiapkan sarang di antara tumbuhan dekat tepi air. Anak-anak ikan berwarna jingga merah bergaris hitam, berenang dalam kelompok yang bergerak bersama-sama kian kemari untuk mencari makanan. Kelompok muda ini dijagai oleh induknya.



Gambar 2.8. Ikan gabus

(Sumber : <http://artedi.nrm.se/nrmfish/images/tSAfish205.jpg>)

2.1.6 Sinopsis Film Animasi Pendek “Cheby the Odd Fish”

Di suatu danau hiduolah seekor kecebong yang sebatang kara bernama Cheby. Cheby sering dikucilkan oleh teman-temannya yang seekor ikan karena memiliki bentuk tubuh yang aneh (tidak seperti ikan-ikan lainnya). Hal itu membuat Cheby merasa sedih dan malu untuk bergaul bersama ikan-ikan. Hingga akhirnya ia pun memutuskan untuk mengurung dirinya di sebuah gua yang gelap.

Keesokan harinya, para ikan mencari-cari Cheby, mereka khawatir karena Cheby tidak terlihat selama berminggu-minggu. Dari dalam gua Cheby mendengar suara para ikan memanggil namanya. Cheby merasa senang karena dirinya merasa diperhatikan, akhirnya ia keluar dari dalam gua. Alangkah terkejutnya para ikan ketika melihat bentuk Cheby yang sudah berbeda (sekarang berbentuk katak). Cheby juga terkejut melihat bentuk tubuhnya yang sekarang. Para ikan pun tertawa melihat bentuk Cheby yang makin aneh. Cheby pun merasa semakin sedih.

Tiba-tiba terdengar suara teriakan. Ternyata ada seekor ikan gabus besar yang berusaha menangkap teman Cheby (Pety). Cheby terkejut melihat hal itu, pikirannya bimbang antara ingin menolong dan tidak. Namun karena

temannya semakin terdesak, akhirnya Cheby memberanikan diri dan berhasil menolong Pety.

Melihat kejadian tersebut akhirnya teman-teman Cheby meminta maaf atas perlakuannya selama ini terhadap Cheby, dan kemudian hubungan mereka menjadi dekat dengan Cheby.

2.1.7 Studi Existing

2.1.7.1 Studi Bentuk

Untuk studi bentuk karakter dan *environment*, penulis menggunakan bentuk kartun semi realis seperti pada film *Finding Nemo* dan *Hooked*.



Gambar 2.9. karakter animasi “*Finding Nemo*”

(Sumber : <http://www.tagmybuddy.com/taggers/9942.jpg>)



Gambar 2.10. karakter animasi “*Hooked*”

(Sumber : *Film animasi Hooked*)

Untuk lingkungannya, penulis menggunakan latar berupa pemandangan di dalam air tawar yang ditumbuhi oleh berbagai macam tanaman air, dan dihiasi berbagai bebatuan.

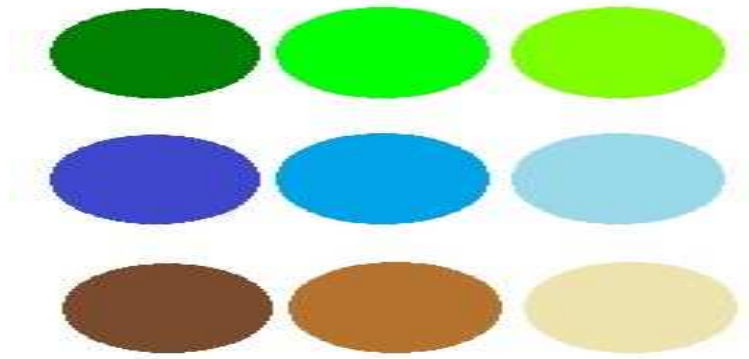


Gambar 2.11. Environment “*Hooked*”

(Sumber : *Film animasi Hooked*)

2.1.7.2 Studi Warna

Untuk pemilihan warnanya, penulis menggunakan tampilan warna seperti pada film animasi *Hooked*. Warna yang digunakan antara lain warna hijau, coklat, dan biru, sehingga kesan dalam air tawar menjadi terasa.



Gambar 2.12. *Color Swatch*

(Sumber : Data Pribadi)

2.1.7.3 Studi Alur (*Story Line*)

Penulis menggunakan alur linear atau maju seperti pada film animasi *Hooked*, sehingga penonton mudah menangkap dan memahami makna cerita.

2.2 Tinjauan Khusus

2.2.1 Landasan Teori

2.2.1.1 Semiotika

Menurut Susanne Langer, suatu tanda adalah suatu hal/kejadian yang menandai kehadiran sesuatu hal yang lain. Suatu tanda berhubungan erat dengan maksud tindakan yang sebenarnya. Simbol ada untuk sesuatu, misalnya, tertawa adalah tanda bahagia, tertawa merupakan tanda, dan bahagia merupakan makna sebenarnya. Hubungan sederhana ini dinamakan signifikasi, yaitu makna yang dimaksudkan dari suatu tanda. Dengan kata lain, simbol adalah suatu instrumen pikiran.

Dalam film pendek animasi “Cheby the Odd Fish” peranan tanda sangat penting agar penonton lebih cepat menangkap makna dari tiap gerakan atau gesture tiap karakternya.

Biru, Mejiku. (2012). TEORI SIMBOL : SUSANNE LANGER (TRADISI SEMIOTIK: PESAN). Diperoleh (02-18-2014) dari <http://mejikubirubiru.wordpress.com/2012/06/10/teori-simbol-susanne-langer-tradisi-semiotik-pesan/http://www.slideshare.net/FujiLestari1/komunikasikan>

2.2.1.2 Teori Prinsip Dasar Film Animasi

Untuk menciptakan animasi yang baik, Disney merumuskan 12 buah prinsip animasi, yaitu :

1. *Pose to pose*

Penentuan gerakan kunci atau gerakan inti.

2. *Timing*

Pengaturan waktu sebuah gerakan agar menghasilkan efek gerakan yang sesuai.

3. *Squash and Stretch*

Gerakan animasi yang bersifat lentur.

4. *Anticipation*

Pose, ekspresi, atau gerakan yang perlu dibuat sebelum melakukan gerakan inti.

5. *Secondary Action*

Gerakan tambahan yang berfungsi untuk memperkuat gerakan utama.

6. *Follow Through*

Gerakan kedua yang memberikan efek terlambat sehingga hasil gerakannya menjadi lebih luwes dan realistis.

7. *Ease in Ease out*

Percepatan dan perlambatan suatu gerakan.

8. *Arch*

Sistem pergerakan tubuh yang cenderung mengikuti garis maya sehingga gerakannya tidak patah - patah.

9. *Exageration*

Efek gerakan berlebihan yang perlu dibuat agar mendramatisir animasi tersebut.

10. *Staging*

Penempatan objek - objek atau visual dalam satu komposisi yang baik.

11. *Appeal*

Gaya atau ciri khas dalam animasi.

12. *Solid Drawing*

Kemampuan menggambar manual yang berfungsi agar gerakan dalam animasi menjadi lebih baik.

12 prinsip animasi ini perlu digunakan dalam film pendek animasi “Cheby the Odd Fish” agar animasinya menjadi maksimal.

Tittiduit, Caca. (2012). Pengertian Animasi. Diperoleh (02-17-2014) dari <http://tittiduit.blogspot.com/>

2.2.1.3 Teori Komunikasi

Komunikasi diambil dari kata *Communicatio* dalam bahasa latin yang berarti “sama”. Dalam hal ini sama yang dimaksud adalah sama makna. Komunikasi merupakan penyampaian pesan atau pikiran oleh seseorang kepada orang lain dalam wujud simbol “pikiran”.

Unsur-unsur dalam komunikasi yaitu:

1. Sumber
Orang yang menyampaikan pesan.
2. Pesan
Hal yang ingin disampaikan.
3. Penerima
Orang yang menerima pesan.
4. Saluran
Sarana penyampaian pesan.
5. Hasil

Reaksi atas pesan yang disampaikan.

Lestari, Fitri. (2014). Definisi Komunikasi. Diperoleh (08-06-2014) dari <http://fitrilestarijurnalis.blogspot.com/2014/05/definisi-komunikasi.html>

2.2.1.4 Teori Warna

Penggunaan warna dalam karya animasi sangatlah penting. Warna dapat mempengaruhi pikiran seseorang. Ketika orang melihat warna kuning, orange, dan merah, kesan yang akan ditanggapnya adalah kesan hangat.

Teori Brewster (1831) adalah teori yang menyederhanakan warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna brewster.

Warna primer adalah warna dasar dari semua warna yang ada. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning. Warna sekunder merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1, misalnya warna oranye merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru. Warna tersier merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder, misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan oranye, dan warna coklat merupakan campuran dari ketiga warna merah, kuning dan biru. Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam dan biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

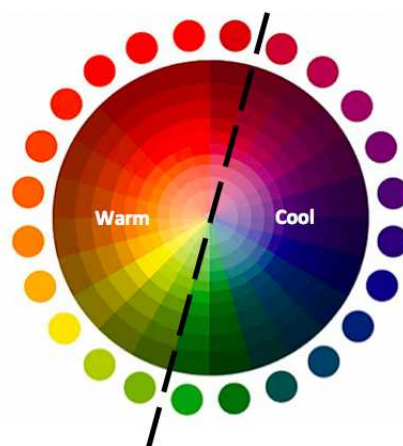


Gambar 2.13. Warna Primer, Sekunder, dan Tersier

(Sumber :

http://www.practicalecommerce.com/files/images/0004/1528/color_wheels.png)

Lingkaran warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok warna panas dan warna dingin. Warna panas dimulai dari kuning kehijauan hingga merah sementara warna dingin dimulai dari ungu kemerahan hingga hijau. Warna panas akan menghasilkan sensasi panas dan dekat sementara warna dingin akan menghasilkan sensasi dingin dan jauh. Suatu karya seni disebut memiliki komposisi warna harmonis jika warna-warna yang terdapat di dalamnya menghasilkan efek hangat-sedang. Warna hijau adalah warna yang teduh dan sering dihubungkan dengan keheningan. sedangkan warna biru dalam artian negatif menimbulkan perasaan dingin, ketakutan dan kejantanan.



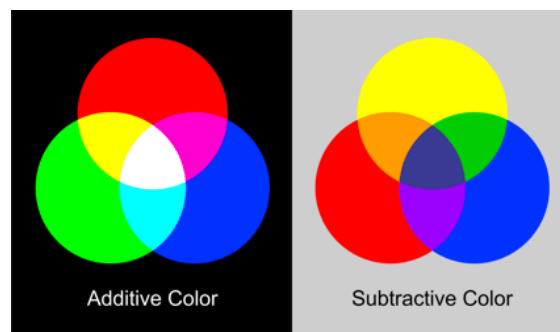
Gambar 2.14. Warna Hangat dan Warna Dingin

(Sumber :

<http://imagessentials.files.wordpress.com/2012/10/warmcoolcolours.png>)

Warna *Additive* adalah pencampuran warna primer cahaya yang terdiri dari warna *red* (merah), *green* (hijau) dan *blue* (biru) yang disebut dengan istilah RGB, dimana pencampuran ketiga warna primer dengan jumlah yang sama akan menghasilkan warna putih. Kombinasi antara dua warna primer akan menghasilkan warna skunder. warna skunder adalah *Cyan* (biru kehijau-hijauan) yaitu gabungan warna *green* dan *blue*, *magenta* (merah keungu-unguan) yaitu gabungan warna *blue* dan *red* dan *yellow* (kuning) yaitu gabungan warna *red* dan *green*. cara pencampuran warna additive diterapkan pada monitor, TV, Video, Scanner dan lain-lain.

Warna *Subtractive* adalah warna skunder dari warna additive, namun secara material warna subtractive berbeda dengan warna additive. warna additive dibentuk dari cahaya, sedangkan warna subtractive dibentuk dengan pigment warna yang bersifat transparan. tinta cetak adalah contoh dari pencampuran warna subtractive. warna subtractive terdiri atas *cyan*, *magenta* dan *yellow*, secara teori pencampuran ketiga warna subtractive akan menghasilkan warna hitam, tetapi kenyataan dilapangan adalah warna coklat tua (karena keterbatasan pigment tinta cetak) oleh sebab itu ditambahkan warna hitam (*black*) dinyatakan dengan simbol K berasal dari kata *Key* untuk menambah kepekatannya. saat ini warna CMYK menjadi standard dalam proses cetak warna di industri grafika.



Gambar 2.15. *Additive Color* dan *Subtractive Color*

(Sumber :

<http://sharliego.files.wordpress.com/2011/05/additive-subtractive.gif>)

Warna dapat memberikan kesan atau makna tertentu bagi yang melihatnya, berikut ini adalah rincian warna yang paling dasar dan apa emosi yang dimunculkan olehnya:

- Merah

Emosi: Cinta, kemarahan, *passion*, sensualitas, intensitas

Merah adalah warna yang paling sering digunakan logo karena memiliki banyak sekali emosi yang menimbulkan intensitas. Merah dapat berfungsi untuk mengintensifkan atau membangkitkan gairah apapun. Satu hal yang tidak diketahui mengenai merah yaitu santai dan tenang.



Gambar 2.16. Penggunaan warna merah

(Sumber : http://pridelands.eu/pictures/26/tlk_hd_4944.jpeg)

- Orange

Emosi: Kesenangan, keberanian, antusiasme, rasa percaya

Nuansa orange dapat mencakup berbagai emosi, tetapi emosi yang paling mencerminkan orange adalah keberanian. Walaupun demikian, orange tetap cukup untuk membangkitkan gairah seperti

yang dilakukan warna merah, tetapi tidak cukup gelap untuk menghasilkan ketenangan dan kehalusan.



Gambar 2.17. Penggunaan warna orange

(Sumber :

http://fc01.deviantart.net/fs70/i/2012/266/e/d/romantic_flight_by_mary251-d5fm5zo.png)

- Kuning

Emosi: Kegembiraan, suka cita, energi, perhatian

Seperti yang anda tahu, kuning adalah warna cerah yang secara alami membangkitkan emosi kebahagiaan daripada warna yang lain. Namun, sama seperti orange, jika dipadukan dengan warna yang lebih gelap, kesan kebahagiaan pada warna kuning akan hilang dan akan terlihat lebih serius. Inilah alasan sederhana mengapa warna kuning sering digunakan dalam logo yang mencerminkan kekanak-kanakan.



Gambar 2.18. Penggunaan warna kuning

(Sumber : <http://www.despicableminions.net/wp-content/uploads/2013/06/despicable-me-minions-300x287.jpg>)

- Hijau

Emosi: Harmoni, segar, ambisi, keserakahan

Hijau merupakan warna yang umumnya berkaitan dengan alam, keuangan dan keamanan.



Gambar 2.19. Penggunaan warna hijau

(Sumber : <http://cdn.images.express.co.uk/img/dynamic/36/590x/tarzan-473478.jpg>)

- Biru

Emosi: Tenang, kepercayaan, keyakinan, keseriusan

Biru adalah warna yang paling terkait dengan bisnis karena membangkitkan rasa keseimbangan serta kecerdasan yang tenang.



Gambar 2.20. Penggunaan warna biru

(Sumber :

<http://images2.fanpop.com/images/photos/3500000/Finding-Nemo-finding-nemo-3561557-853-480.jpg>)

- Cokelat

Emosi: Kenyamanan, kekuatan, kemalasan, isolasi

Warna cokelat adalah warna yang paling sederhana diantara semua warna. Warna cokelat lebih mencerminkan kearah maskulin.



Gambar 2.21. Penggunaan warna coklat

(Sumber :

http://www.theholliesfarmshop.co.uk/media/cms/internal_top_image/coffee-shops-little-budworth-internal-top-image-23.jpg)

- Hitam

Emosi: Kekuatan, misterius, berduka, elegan

Kesan yang paling menonjol dari warna hitam adalah kekuatan dan elegan. semakin banyak warna hitam di dalam suatu komposisi, kesan kuat dan elegan akan semakin terasa.



Gambar 2.22. Penggunaan warna hitam

(Sumber : <http://rhymeswithorange.com/files/2013/01/darth-vader-face.jpeg>)

- Putih

Emosi: Kepolosan, kemurnian, kebersihan

Tidak banyak yang dapat digunakan jika menggunakan warna putih selain kesan murni dan bersih.



Gambar 2.23. Penggunaan warna putih

(Sumber : <http://imageserver.moviepilot.com/1400548310000-2big-hero-sneakpeek-64332690-first-look-at-marvel-and-disney-s-big-hero-6.jpeg?width=540&height=380>)

Dalam film “Cheby the Odd Fish” penulis ingin memberikan kesan dalam air tawar yang tenang. Maka perlu digunakan hijau kebiruan sebagai warna lingkungan.

Wikipedia. (2014). Teori Brewster. Diperoleh (08-06-2014) dari http://id.wikipedia.org/wiki/Teori_Brewster

Edupaint. (2011). Mengenal 2 Sistem Warna. Diperoleh (08-06-2014) dari <http://www.edupaint.com/warna/roda-warna/415-read-110609-mengenal-2-sistem-warna.html>

Gondokusumo, Ryan.. (2014). Trik Psikologi Warna pada Desain Logo. Diperoleh (08-07-2014) dari <http://blog.sribu.com/2014/01/13/trik-psikologi-warna-pada-desain-logo/>

2.2.1.5 Teori Pembuatan Struktur Cerita

Cerita adalah sebuah urutan yang dimulai dengan awal atau permulaan, pertengahan, hingga akhir yang tersusun menjadi suatu jalinan cerita.

Struktur cerita mencerminkan arah berkembangnya suatu adegan dan kejadian yang sedang terjadi dari sebuah cerita. Bentuk struktur cerita yang ada, diantaranya :

1. Struksur Linier, yaitu struktur yang berkembang secara berangkaian.
2. Struktur Paralel, membolehkan adanya beberapa kejadian yang sedang berlangsung dalam satu waktu.
3. Struktur zig zag, yaitu arah cerita berubah dengan munculnya karakter baru dan kejadian baru sementara karakter yang lama dan kejadian nya menghilang. Cerita ini bisa berlangsung beberapa lama hingga ada saatnya karakter lama muncul kembali.
4. Struktur lingkaran. Dimana sebuah akhir cerita berakhir pada saat cerita dimulai atau sebaliknya. Awal dan akhir berada pada satu kejadian seolah membentuk lingkaran.

5. Struktur bintang, yaitu struktur yang sangat rumit dan kompleks dimana karakter melakukan banyak aksi dan berada pada berbagai situasi yang mengelilinginya.
6. Struktur template, arah cerita yang sudah jelas tergambar pada awal cerita. Sedikit demi sedikit diubah menjadi sesuatu baru.

Myzi, Aziz. (2012). Teori dasar dalam pembuatan Cerita. Diperoleh (02-19-2014) dari <http://azwork.blogspot.com/2012/06/teori-dasar-dalam-pembuatan-cerita.html>

2.2.1.6 Teori *Cinematography*

Kata *Cinematography* berasal dari Yunani yang berarti "menulis dengan pergerakan." Pada intinya, pembuatan film adalah mengambil gambar, namun *cinematography* lebih dari sekadar teknik dari fotografi, melainkan juga merupakan suatu proses pengambilan ide, kata - kata, tindakan, ikatan emosional, suasana dan segala bentuk komunikasi non - verbal dan menampilkannya dalam bentuk visual.

Teknik *cinematic* merupakan bagaimana cara meletakkan suatu pertanyaan dan pengharapan pada pikiran penonton. Mengapa Ia buta? Apakah orang itu yang bertanggung jawab pada kecelakaan itu? Apakah itu disengaja? atau perawat itu jatuh cinta kepadanya? Apakah kisah cinta ini akan berakhir bahagia atau dengan kesedihan yang mendalam?. Pertanyaan yang timbul pada pikiran penonton yang membuat mereka mampu terlibat dalam cerita, bukan hanya dalam film, melainkan juga pertunjukan teater, cerita pendek, maupun novel. Jika penonton tidak lagi secara sadar bertanya "Apa yang akan terjadi selanjutnya?" berarti Anda sudah kehilangan perhatian penonton. Jika pertanyaan tersebut tidak selalu timbul, maka ada dua kemungkinan untuk mendeskripsikannya, membosankan dan terlalu mudah diprediksi. Oleh karena itu dengan membangun beberapa harapan pada pikiran penonton, barulah kita mampu memanipulasi pertanyaan - pertanyaan yang akan timbul nanti.

Wikipedia. (2014). Sinematografi. Diperoleh (08-07-2014) dari <http://id.wikipedia.org/wiki/Sinematografi>

2.2.2 Analisa SWOT

Berikut adalah analisa SWOT dalam film animasi pendek “Cheby the Odd Fish”

- *Strength* (kekuatan)
Kekuatan pada film animasi “Cheby the Odd Fish” terletak pada ceritanya yang menghibur. Karakter yang simple dan mudah dibuat.
- *Weakness* (kelemahan)
Singkatnya waktu proses produksi.
- *Opportunity* (kesempatan)
Perkembangan animasi di Indonesia semakin lama semakin meningkat namun masih sedikit film animasi Indonesia yang mengambil tema kehidupan dalam air.
- *Threat* (ancaman)
Banyaknya film animasi pendek buatan luar negri yang menggunakan tema yang sama namun memiliki kualitas yang lebih baik.