

BAB 2

LANDASAN PERANCANGAN

2.1 Tinjauan Data

2.1.1 Pengertian Animasi

Animasi adalah suatu objek yang dituangkan dalam bentuk gambar 2 dimensi maupun 3 dimensi, menampilkan gambar berurut yang bergerak sehingga karakter animasi terlihat hidup dan penonton merasakan adanya ilusi gerakan pada gambar yang ditampilkan. Ilusi gerakan merupakan perubahan yang dapat dilihat secara visual oleh penonton. Animasi tidak hanya menggerakkan objek, tetapi juga memberikan karakter pada objek yang digerakkan, seperti *mood*, emosi, dan watak untuk pengembangan karakterisasi.

(Theophano, “*Konsep Animasi*”, 2007)

2.1.2 Sejarah Animasi di Indonesia

Pada tahun 1955, Presiden Soekarno pernah mengirim seorang seniman, yakni Dukut Hendronoto (Pak Ooq) untuk belajar animasi di studio Disney. Setelah belajar selama tiga bulan, Pak Ooq pulang ke tanah air dan membuat film animasi pertama di Indonesia yang berjudul “*Si Doel Memilih*” (1955). Animasi hitam-putih ini dibuat untuk tujuan kampanye politik. Sekitar tahun 1963, Pak Ooq pindah ke TVRI. Pada masa itu, sebagai satu-satunya stasiun, TVRI sangat berkembang. Saat itu ada salah satu program acara yang memuat siaran niaga yaitu semacam iklan. Adanya program acara ini dan iklan di TV justru memberi peluang bagi perkembangan animasi Indonesia. Sayangnya, karena satu dan lain hal, program acara ini dihentikan karena dianggap terlalu konsumtif. Dengan dihentikannya program ini secara tidak langsung animasi Indonesia menjadi tidak produktif.

Pada era tahun 70-an, di Jakarta muncul sebuah studio animasi yang cukup produktif, yaitu Anima Indah yang didirikan oleh orang Amerika. Anima Indah termasuk studio yang memelopori berkembangnya animasi di Indonesia karena banyak menyekolahkan para kru-nya untuk belajar animasi ke Jepang, Inggris, Amerika, dan lain-lain. Pada tahun 1974, Dwi Koen bersama I Santosa dan kartunis Pramono membuat animasi berjudul “*Baru Setahun*”. Pada era ini juga muncul nama Suyadi alias Pak Raden,

Beliau menyutradarai animasi berdurasi 15 menit yang diproduksi oleh PPFN (Pusat Produksi Film Negara) dengan judul “Timun Mas”.

Pada era tahun 80-an ditandai sebagai tahun maraknya animasi Indonesia. Pada rentang tahun 1980-1990-an banyak bermunculan studio-studio seperti Asiana Wang Animation (bekerja sama dengan Wang Film Animation, Taiwan), Evergreen, Marsa Juwita Indah, Red Rocket Animation Studio di Bandung, Bening Studio di Yogyakarta, dan Tegal Kartun yang berbasis di Tegal.

Era tahun 90-an diwarnai bermunculannya stasiun TV swasta. Animasi lokal kembali marak meskipun sebatas untuk kebutuhan iklan. Pada tahun ini di TPI diputar serial film “Hela Heli Halo” yang dibuat atas kerjasama TPI dengan PT. Nurtanio. Hela Heli Halo merupakan film animasi 3D pertama yang dibuat oleh studio animasi dari Surabaya. Tahun 1997, Departemen Kebudayaan & Pariwisata menggelar event Pekan Komik dan Animasi Nasional (PKAN). Ajang ini untuk kedua kalinya digelar di Jakarta pada bulan Februari 1998 dan memamerkan karya-karya animasi dari beberapa studio animasi seperti Red Rocket Animation, Animagic Studio, Denny Animation, Dwi Koen Studio, dan Studio MOCA. Era 90-an ternyata juga banyak beberapa animator lokal yang menggarap animasi terkenal dari Jepang seperti Doraemon.

Era tahun 2000an, muncul animasi “Dongeng untuk Aku dan Kau” yang ceitanya diambil dari cerita-cerita rakyat. Pada masa itu animasi ini cukup terkenal karena menggabungkan animasi 2D dan animasi 3D. Pada Juni 2003, animasi 3D mulai merambah layar lebar yakni film “Janus Prajurit Terakhir” yang menggabungkan animasi 3D dengan film orang. Menyusul pada bulan Mei 2004 muncul film “Homeland” yang merupakan film animasi panjang 3D pertama di Indonesia. Era tahun 2000 banyak bermunculan *software-software* animasi yang memungkinkan setiap orang dapat menciptakan animasi sendiri. Fenomena ini menyebabkan bermunculannya festival-festival animasi seperti HelloFest, Festival Film Animasi Indonesia, dan Urbanimation.

(Okky, “*Sejarah Animasi Indonesia*”, 2008)

2.1.3 Film Pendek

Film pendek sendiri memiliki pengertian ialah salah satu bentuk film paling simple dan paling kompleks. Di awal perkembangannya film pendek sempat dipopulerkan oleh komedian Charlie Chaplin. Film pendek ialah sebuah karya animasi yang memiliki durasi tayang tidak lebih dari 60 menit. Film pendek bukan merupakan reduksi dari film dengan cerita panjang, atau sebagai wahana pelatihan bagi pemula yang baru masuk ke dunia perfilman. Film pendek memiliki ciri atau karakteristik sendiri yang membuatnya berbeda dengan film cerita panjang, bukan karena sempit dalam pemaknaan atau pembuatannya lebih mudah serta anggaran yang minim, tapi karena film pendek memberikan ruang gerak ekspresi yang lebih leluasa untuk para pemainnya.

(Anonim, “*Pengertian Film Pendek Fiksi Naratif*”, 2014)

2.1.4 Pengertian Keluarga

Keluarga adalah salah satu kelompok atau kumpulan manusia yang hidup bersama sebagai satu kesatuan atau unit masyarakat terkecil dan biasanya selalu ada hubungan darah, ikatan perkawinan atau ikatan lainnya, tinggal bersama dalam satu rumah yang dipimpin oleh seorang kepala keluarga dan makan dalam satu periuk. Terdapat beberapa definisi keluarga dari beberapa sumber, yaitu :

- Keluarga adalah sekumpulan orang dengan ikatan perkawinan, kelahiran, dan adopsi yang bertujuan untuk menciptakan, mempertahankan budaya, dan meningkatkan perkembangan fisik, mental, emosional, serta dari tiap anggota keluarga (Duvall dan Logan, 1986).
- Keluarga adalah dua atau lebih individu yang hidup dalam satu rumah tangga karena adanya hubungan darah, perkawinan, atau adopsi. Mereka saling berinteraksi satu sama lain dan menciptakan serta mempertahankan suatu budaya (Bailon dan Maglaya, 1978).
- Keluarga merupakan unit terkecil dari masyarakat yang terdiri dari kepala keluarga dan beberapa orang yang berkumpul dan tinggal di suatu tempat di bawah satu atap dalam keadaan saling ketergantungan (Departemen Kesehatan RI, 1988).

Suatu keluarga setidaknya memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- Terdiri dari orang-orang yang memiliki ikatan darah atau adopsi.
- Anggota suatu keluarga biasanya hidup bersama-sama dalam satu rumah dan mereka membentuk satu rumah tangga.

- Memiliki satu kesatuan orang-orang yang berinteraksi dan saling berkomunikasi, yang memainkan peran suami dan istri, bapak dan ibu, anak dan saudara.
- Mempertahankan suatu kebudayaan bersama yang sebagian besar berasal dari kebudayaan umum yang lebih luas.

(Riadi, “*Definisi Fungsi Dan Bentuk Keluarga*”, 2012)

2.1.5 Fungsi Keluarga

Terdapat 5 fungsi keluarga dalam tatanan masyarakat, yaitu :

- Fungsi Biologis
 - Untuk meneruskan keturunan
 - Memelihara dan membesarkan anak
 - Memberikan makanan bagi keluarga dan memenuhi kebutuhan gizi
 - Merawat dan melindungi kesehatan para anggotanya
 - Memberi kesempatan untuk berekreasi
- Fungsi Psikologis
 - Identitas keluarga serta rasa aman dan kasih
 - Pendewasaan kepribadian bagi para anggotanya
 - Perlindungan secara psikologis
 - Mengadakan hubungan keluarga dengan keluarga lain atau masyarakat
- Fungsi Sosial Budaya atau Sosiologi
 - Meneruskan nilai-nilai budaya
 - Sosialisasi
 - Pembentukan norma-norma, tingkah laku pada tiap tahap perkembangan anak serta kehidupan keluarga
- Fungsi Sosial
 - Mencari sumber-sumber untuk memenuhi fungsi lainnya
 - Pembagian sumber-sumber tersebut untuk pengeluaran atau tabungan
 - Pengaturan ekonomi atau keuangan
- Fungsi Pendidikan

- Penanaman keterampilan, tingkah laku dan pengetahuan dalam hubungan dengan fungsi-fungsi lain.
- Persiapan untuk kehidupan dewasa.
- Memenuhi peranan sehingga anggota keluarga yang dewasa

(Riadi, “*Definisi Fungsi Dan Bentuk Keluarga*”, 2012)

2.1.6 Jenis Anggota Keluarga

- Keluarga inti (*Nuclear Family*) adalah keluarga yang terdiri dari ayah, ibu dan anak-anak.
- Keluarga besar (*Extended Family*) adalah keluarga inti ditambahkan dengan sanak saudara. Misalnya : kakak, nenek, keponakan, dan lain-lain.
- Keluarga Berantai (*Serial Family*) adalah keluarga yang terdiri dari wanita dan pria yang menikah lebih dari satu kali dan merupakan satu keluarga inti.
- Keluarga Duda/janda (*Single Family*) adalah keluarga yang terjadi karena perceraian atau kematian.
- Keluarga berkomposisi (*Composite*) adalah keluarga yang perkawinannya berpoligami dan hidup secara bersama.
- Keluarga Kabitas (*Cohabitation*) adalah dua orang yang terjadi tanpa pernikahan tetapi membentuk suatu keluarga.

(Riadi, “*Definisi Fungsi Dan Bentuk Keluarga*”, 2012)

2.1.7 Tugas Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang dikenal oleh manusia. Dalam keluarga, manusia belajar untuk mulai berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itulah umumnya orang banyak menghabiskan waktunya dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya tugas keluarga ada 8 tugas pokok, Antara lain:

- Memenuhi kebutuhan jasmani,rohani dan anggota keluarganya
- Pemeliharaan dan perawatan anak-anak
- Mendidik anak-anak
- Membimbing perkembangan pribadi
- Pembagian tugas masing masing anggota sesuai dengan kedudukan masing masing

- Sosialisasi antara anggota keluarga
- Pengaturan jumlah anggota keluarga
- Membangkitkan dorongan dan semangat para anggotanya.

(Riadi, “*Definisi Fungsi Dan Bentuk Keluarga*”, 2012)

2.1.8 Psikologi Remaja

Menurut psikologi, remaja adalah suatu periode transisi dari masa awal anak-anak hingga masa awal remaja, yang dimasuki pada usia kira-kira 10 tahun hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 22 tahun. Pada perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol. Pemikiran semakin logis, abstrak, dan idealis.

Menurut Calon (dalam Monks, dkk, 1994) masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak. Menurut Sri Rumini dan Siti Sundari (2004 : 53) masa remaja berlangsung 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Batasan usia yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 tahun hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja biasanya dibedakan menjadi 3 yaitu :

- Masa remaja awal 12-15 tahun
- Masa remaja pertengahan 15-18 tahun
- Masa remaja akhir 18-21 tahun

(Lailatul, “*Pengantar Psikologi Umum*”, 2014)

2.1.8.1 Perkembangan Masa Remaja

Masa remaja hampir selalu merupakan masa-masa sulit bagi remaja itu sendiri maupun pihak orang tua. Remaja mulai menyampaikan kebebasannya dan haknya untuk mengemukakan pendapatnya sendiri. Yang tak dapat dihindari, ini bisa menciptakan ketegangan dan perselisihan, dan bisa menjauhkan dia dari keluarganya.

Remaja sering menjadi terlalu percaya diri dan ini bersama-sama dengan emosinya yang biasanya meningkat, yang mengakibatkan ia sukar menerima nasihat orang tua.

(Lailatul, “*Pengantar Psikologi Umum*”, 2014)

2.1.8.2 Tugas Orang Tua

Masalah yang terjadi pada remaja dapat diatasi dengan baik oleh orang tua. Tugas-tugas yang dapat dilakukan oleh orang tua yaitu:

- Memberikan ikatan dan hubungan emosional. Hubungan yang erat ini merupakan bagian penting dari perkembangan fisik dan emosional yang sehat dari seorang anak.
- Memberikan suatu landasan yang kokoh. Ini berarti memberikan suasana rumah dan kehidupan keluarga yang stabil
- Membimbing dan mengendalikan perilaku
- Mengajarkan cara berkomunikasi. Orang tua yang baik mengajarkan anak untuk mampu menuangkan pikiran kedalam kata-kata dan memberi nama pada setiap gagasan-gagasan yang rumit dan berbicara tentang hal-hal yang terkadang sulit untuk dibicarakan seperti ketakutan dan amarah
- Memberi teladan

(Lailatul, “*Pengantar Psikologi Umum*”, 2014)

2.1.8.3 Emosi

Kata emosi berasal dari bahasa latin, yaitu *emovere*, yang berarti bergerak menjauh. Arti kata ini menyiratkan bahwa kecenderungan bertindak merupakan hal mutlak dalam emosi. Menurut Daniel Goleman (2002 : 411) emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak.

Beberapa macam emosi yang tidak berbeda jauh dengan kedua tokoh di atas, yaitu :

- Amarah : beringas, mengamuk, benci, jengkel, kesal hati
- Kesedihan : pedih, sedih, muram, suram, melankolis, mengasihi diri, putus asa
- Rasa takut : cemas, gugup, khawatir, was-was, perasaan takut sekali, waspada, tidak tenang, ngeri
- Kenikmatan : bahagia, gembira, riang, puas, riang, senang, terhibur, bangga
- Cinta : penerimaan, persahabatan, kepercayaan, kebaikan hati, rasa dekat, bakti, hormat, dan kemesraan
- Terkejut : terkesiap, terkejut
- Jengkel : hina, jijik, muak, mual, tidak suka

- malu : malu hati, kesal

(Haryanto, “*Pengertian Emosi*”, 2009)

2.1.8.4 Sabar

Merupakan kata yang berasal dari Bahasa Arab yang sudah diadopsi kedalam Bahasa Indonesia yaitu shabara yang berarti mencegah atau menahan. Sabar berarti menahan diri dari sifat kegundahan dan rasa emosi, setelah itu menahan lisan dari keluh kesah serta menahan diri dari perbuatan tidak terarah yang hanya berdasar pada emosi.

(Zein, “*Pintar Kuasai Ilmu Sabar dan Ikhlas*”, 2014)

Berikut lima kategori yang tercakup dalam konsep sabar berdasarkan jurnal dari jurusan psikologi Universitas Gadjah Mada yaitu:

- Pengendalian diri: menahan emosi dan keinginan, berpikir panjang, memaafkan kesalahan, toleransi terhadap penundaan.
- Ketabahan, bertahan dalam situasi sulit dengan tidak mengeluh.
- Kegigihan, ulet, bekerja keras untuk mencapai tujuan dan mencari pemecahan masalah.
- Menerima kenyataan pahit dengan ikhlas dan bersyukur.
- Sikap tenang, tidak terburu-buru.

(Subandi, “*Sabar : Sebuah Konsep Psikologi*”, 2011)

2.1.8.5 Egosentris

Etika yang mendasarkan diri pada berbagai kepentingan individu. Egosentris didasarkan pada keharusan individu untuk memfokuskan diri dengan tindakan apa yang dirasa baik untuk dirinya. Egosentris mengklaim bahwa yang baik bagi individu adalah baik untuk masyarakat. Orientasi etika egosentris bukannya mendasarkan diri pada narsisme, tetapi lebih didasarkan pada filsafat yang menitikberatkan pada individu atau kelompok privat yang berdiri sendiri secara terpisah seperti “atom” (J. Sudriyanto, 1992:4).

(Lailatul, “*Pengantar Psikologi Umum*”, 2014)

2.1.9 Wawancara

2.1.9.1 Wawancara Psikolog

Penulis melakukan wawancara dengan salah satu dosen jurusan psikolog Universitas Bina Nusantara. Bernama ibu Rani Agias Fitri M. Si, Psi ini bersedia diwawancara oleh penulis pada tanggal 12 Maret 2015. Berikut poin-poin hasil wawancara:

- Segmentasi usia remaja :
 - *Early adulthood* : 13-18 tahun
 - *Young adulthood* : 19-40 tahun
 - *Middle adulthood* : 41-60 tahun
 - *Late adulthood* : 61 tahun keatas
- Sifat dasar manusia seperti pemarah, bukan sifat bawaan atau keturunan
- Ada masanya saat remaja pada usia tertentu memiliki sifat egosentris, karena remaja melihat dari sudut pandangny sendiri dan tidak melihat dari sudut pandang orang lain. Hal ini merupakan kewajaran.
- Secara perkembangan fisik, remaja belum bisa mengendalikan emosinya, karena pada bagian otak yang digunakan untuk mengerem emosinya belum tumbuh dan berkembang dengan sempurna
- Peran orang tua sangat penting untuk mendampingi tumbuh kembang remaja, karena masa tersebut remaja mengalami krisis identitas
- Remaja lebih mendengarkan perkataan teman sebayanya daripada orang tuanya
- Semua orang memiliki rasa amarah, tapi bagaimana caranya agar mengatasi, menyampaikan, atau menyalurkan kemarahan itu dengan baik
- Pada masa kedepannya, remaja akan mengalami kematangan emosi.

2.1.9.2 Wawancara Juri Festival Film Indonesia

Penulis melakukan wawancara pada bapak Bambang Gunawan Santoso yang merupakan juri FFI (Festival Film Indonesia) tahun 2013. Wawancara dilakukan pada tanggal 10 Maret 2015. Berikut beberapa poin-poin hasil wawancara :

- Di FFI, juri lebih mengutamakan film pendek animasi yang ada unsur ceritanya, bukan hanya sekedar visualnya saja

- Dinilai dari cerita, visual, nilai moral yang terkandung, dan durasi. Durasi jangan terlalu panjang karena dapat membuat juri kebosanan. Durasi yang dianjurkan oleh pak Bambi adalah 6-7 menit
- Jangan terlalu membuat film yang terlalu menggurui, lebih baik kearah mengajarkan
- Bila ada film serial, maka akan dicoret dari daftar peserta, karena harus satu cerita lepas
- Tidak semua juri adalah animator
- Setiap juri membawa masing-masing 15 besar favorit, kemudian akan disaring lagi untuk dijadikan 10 besar, dan seterusnya
- Diutamakan film yang unik dan berciri khas
- Lokal konten tidak harus yang terlihat visualnya, menurut pak Bambi, gaya hidup dan pemikiran yang lokal dapat disebut juga lokal konten.

2.1.10 Data Karakter

2.1.10.1 Remaja

Remaja dalam pengertian umum diartikan masa baliq atau keterbukaan terhadap lawan jenis. Batasan remaja menurut Drajat (1989: 69) yaitu masa pemilihan yang ditempuh oleh seorang dari mana anak-anak menjadi dewasa. Dengan arti lain sebuah situasi yang menjembatangi menuju ke tingkat dewasa. Masa remaja ini berlangsung kira-kira 13 tahun sampai 16 tahun atau 17 tahun. Akhir masa remaja antara usia 16 sampai 18 tahun yang oleh Drajat (1989: 75). Dikatakan masa usia matang secara hukum pada masa ini remaja sangat ingin dihargai kehadirannya oleh orang sekitarnya.

Pendapat yang tidak jauh berbeda juga dikemukakan oleh Suardi (1986: 98) yang menyatakan remaja adalah masa perantara dari masa anak-anak menuju dewasa yang bersifat kompleks, menyita banyak perhatian dari remaja itu sendiri dengan orang lain, dan masa penyesuaian diri terdidik. Selain itu, masa ini juga adalah masa konflik, terutama konflik krisis identitas remaja sehingga membutuhkan penanganan khusus dari orang tua.

(Anonim, “*Pengertian dan Ciri-Ciri Remaja*”, 2012)



Gambar 2.1 Sosok Remaja

Sumber gambar : <http://rakinformast.com/2015/03/sifat-umum-para-remaja.html>

2.1.10.2 Ayah

Hubungan ayah dengan anak merupakan peranan seorang ayah dalam kehidupan sehari-hari. Seorang ayah tidak semestinya ayah biologis, tetapi ayah tiri juga disebut sebagai ayah. Tugas seorang ayah yaitu melindungi, bertanggung jawab, memberikan pedoman hidup, dan mendampingi keluarganya. Anak sangat membutuhkan kehadiran seorang ayah baik secara fisik dan psikis.

(Anonim, “*Arti Ayah*”, 2013)



Gambar 2.2 Sosok ayah

Sumber gambar : <http://health.liputan6.com/read/2060383/jangan-diam-saja-bila-remaja-bertengkar-dengan-ayah>

2.1.10.3 Environment

Rumah kayu biasanya rumah yang terkesan hangat dan memiliki nilai kesederhanaan, biasanya terdiri dari dua ruangan. Ruangan depan digunakan sebagai ruang keluarga dan dapur, ruangan kedua sebagai ruang tidur bersama. Atap rumah dipasang miring sekali agar memudahkan air hujan kembali jatuh ke bawah supaya atap tidak terlalu

basah. Rumah kayu dapat dibangun dan ditempatkan pada daerah yang beriklim tropis maupun dingin.

(Redaksi, “*Ini Kelebihan dan Kekurangan Rumah Kayu*”, 2014)



Gambar 2.3 Rumah kayu

Sumber gambar : <http://arafuru.com/lifestyle/ini-kelebihan-dan-kekurangan-rumah-kayu.html>



Gambar 2.4 Pagar kayu

Sumber gambar : <http://rumah21.info/desain-pagar-rumah-minimalis/>

2.1.11 Studi Existing

2.1.11.1 Studi Bentuk

Penulis lebih menonjolkan bentuk badan yang sesuai dengan karakter remaja laki-laki yang masa pertumbuhannya belum maksimal. Tinggi badan yang belum menjulang dan gaya rambut yang sesuai dengan umurnya. Penulis menggunakan referensi dari film *Meet The Robinsons*.

Untuk karakter ayah, penulis menonjolkan bentuk perut yang membulat, yang sesuai dengan karakter dan visualisasi dari sosok ayah. referensi yang penulis gunakan adalah salah satu tokoh di film animasi pendek *La Luna, Papa*.



Gambar 2.5 Meet The Robinsons

Sumber gambar : <http://www.canmag.com/news/4/3/5722>



Gambar 2.6 La Luna

Sumber gambar : <https://www.pinterest.com/conizzoli/la-luna/>

Referensi environment yang digunakan oleh penulis untuk visual rumah adalah dari film animasi pendek berjudul *Home Sweet Home* dan film animasi *Up*. Penulis memutuskan untuk memakai rumah berbahan dasar kayu karena kayu terkesan hangat dan juga sejuk secara bersamaan. Unsur kayu juga menyiratkan kesan kekeluargaan dan kebersamaan yang kuat.



Gambar 2.7 Referensi Rumah

*Sumber gambar : screen capture dari film *Home Sweet Home* dan *Up**

2.1.11.2 Studi Warna

Warna merupakan elemen penting dalam menyampaikan suasana kepada audiens sehingga penulis lebih memilih warna orange, kuning, dan penambahan ungu pada sore hari sehingga bernuansa hangat yang sesuai dengan *mood* cerita. Penulis menggunakan referensi film animasi pendek *Monster Box* dan film animasi *Justin and The Knights of*



Valour

Gambar 2.8 Referensi Warna

Sumber gambar : <https://www.youtube.com/watch?v=DoLAoOkG5gY>

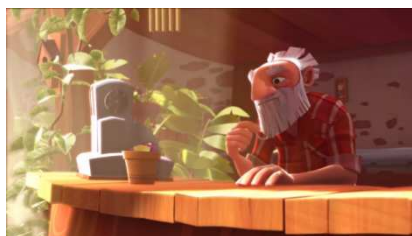


Gambar 2.9 Referensi Warna

Sumber gambar : *screen capture dari film Justin and The Knights of Valour*

2.1.11.3 Studi Art Direction

Penulis menggunakan komposisi *rule of third* dan *golden rule*. Memang letak objek tidak jauh berbeda, tetapi akan terlihat berbeda kesan apabila digunakan di *shot-shot* tertentu. Contohnya seperti di referensi yang digunakan oleh penulis yaitu film animasi pendek *Monster Box*.



Gambar 2.10 Rule of Third

Sumber gambar : <https://www.youtube.com/watch?v=DoLAoOkG5gY>



Gambar 2.11 Golden Rule

Sumber gambar : <https://www.youtube.com/watch?v=DoLAoOkG5gY>

2.1.11.4 Studi Alur

Penulis menggunakan alur maju dan mundur dan untuk jalan cerita film animasi pendek ini.

2.1.12 Target Pasar

2.1.12.1 Target Primer

- Demografi : laki-laki dan perempuan, 13-17 tahun, status ekonomi sosial B-A
- Psikografi : memiliki minat pada seni dan animasi, menyukai cerita yang memiliki nilai moral.
- Geografi : kota-kota besar

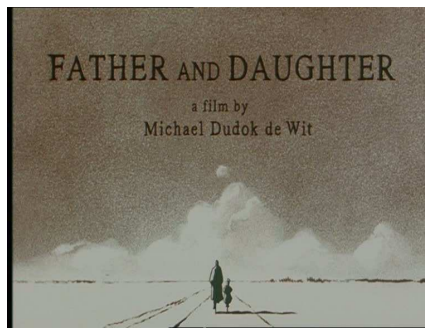
2.1.12.2 Target Sekunder

- Demografi : laki-laki dan perempuan, diatas 17 tahun, status ekonomi B-A
- Psikografi : memiliki minat pada animasi, menyukai cerita yang memiliki nilai moral.
- Geografi : kota-kota besar

2.1.13 Data Pemandangan

- Film Animasi Pendek *Father and Daughter*

Film ini mengisahkan tentang hubungan seorang ayah dan anak perempuan. Bercerita tentang seorang ayah yang pergi meninggalkan anak perempuannya. Sang anak menanti kedatangan sang ayah sampai anak perempuan ini sudah menjadi nenek-nenek.



Gambar 2.12 *Father and Daughter*

Sumber gambar : <https://www.youtube.com/watch?v=O5IBTpu7iTg>

- Film Pendek *The Story of an Old Father, His Son and the Sparrow*

Film pendek ini juga sebagai data pembanding digunakan penulis untuk film animasi pendek. Bercerita seorang ayah yang bertanya kepada anak lelaki dengan pertanyaan yang sama berkali-kali sampai anaknya menjadi naik pitam.



Gambar 2.13 *The Story of an Old Father, His Son and The Sparrow*

Sumber gambar : <https://www.youtube.com/watch?v=8Y2VhnEBQiY>

2.2 Tinjauan Teori

2.2.1 Teori 12 Prinsip Animasi

Berikut adalah ke dua belas prinsip animasi menurut Frank Thomas (1981) tersebut :

- *Squash and stretch*

Prinsip ini akan memberikan kesan gambar yang *flexible* atau lentur sehingga pada saat sebuah objek bergerak bentuknya akan berubah, contohnya seperti *bouncing ball*. Dengan bentuk bola yang bulat, saat bola itu terpelanting maka akan terlihat perubahan bentuk mengkerut dan merenggang, tetapi berat objek tetap. Jadi penonton dapat melihat dan mengerti bahwa bola tersebut terbuat dari bahan apa. Biasanya prinsip animasi ini lebih diterapkan kedalam unsur komedi.

- *Anticipation*

Prinsip ini memperlihatkan ancang-ancang gerakan sebelum *action* itu sendiri terjadi. Contohnya adalah saat orang akan melompat maka sebelumnya akan mengambil ancang-ancang dengan berjongkok terlebih dahulu.

- *Staging*

Prinsip ini paling banyak dipakai dalam perfilman dan show pertunjukan di panggung, yang tujuannya menarik perhatian penonton sekaligus menjelaskan tentang adegan yang sedang terjadi saat itu termasuk *action*, *reaction*, *attitude*, *personality*, dan *mood*.

- *Straight-ahead action* dan *Pose to pose*

Straight Ahead Action, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, *frame by frame*, dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan: kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan yaitu waktu pengerjaan yang lama. *Pose to Pose*, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe-keyframe* tertentu saja, selanjutnya *in-between* atau *interval* antar *keyframe* digambar atau dilanjutkan oleh asisten atau animator lain. Cara kedua ini memiliki waktu pengerjaan lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya sehingga lebih cocok diterapkan pada industri animasi.

- *Follow through dan overlapping action*

Dengan prinsip ini, gerakan animasi akan lebih terasa natural. Jika pada *anticipation* gerakan tambahan dilakukan sebelum *action* itu sendiri terjadi maka *follow through* adalah gerakan pelengkap setelah *action* itu telah terjadi, misalkan saat gerakan menggelengkan kepala, setelah berhenti masih ada sisa gerakan rambut. Sedangkan dalam *overlapping action* lebih kepada gerakan-gerakan yang membaaur dengan gerakan utama si karakter itu, misalkan seorang penari yang memakai rok maka rok tersebut ikut bergerak mengikuti tarian.

- *Slow in dan slow out*

Merupakan prinsip dimana sebuah benda atau karakter yang melakukan gerakan tidak memiliki gerakan yang konstan tapi ada pelambatan gerak di awal dan diakhir, sedangkan pada pertengahan gerakan terjadi percepatan. Misalkan saat

bandul berat digerakkan maka akan terlihat agak tertahan pada titik yang paling tinggi.

- *Arcs*

Setiap aksi diikuti dengan *arcs*. Umumnya setiap gerakan bergerak melengkung atau bergelombang sehingga terkesan lebih natural, karena makhluk hidup tidak pernah bergerak seperti garis lurus secara sempurna. Jika gerakan tidak memiliki *arcs* maka akan menghasilkan gerakan kaku seperti robot.

- *Secondary action*

Prinsip ini mengenai gerakan pelengkap yang berfungsi memperkuat dan mempertegas gerakan utama, sehingga menambahkan kesan dimensi dan lebih berkesan hidup. Karena hanya sebagai pelengkap maka tidak mengganggu penonton pada saat melihat gerakan utama. Misalnya gerakan orang berjalan sebagai gerakan utama dan pelengkapnya adalah tangan yang bergoyang di sisi badan.

- *Timing*

Timing atau perhitungan waktu tergantung dari banyaknya jumlah frame pada animasi. Mengatur waktu sangat amat penting dalam animasi, jika tidak akan didapatkan hasil gerakan yang diinginkan. Misalkan jika frame dalam gerakan berlari terlalu banyak maka yang didapatkan adalah gerakan orang berjalan. Dengan perencanaan *timing* yang pas juga dapat membantu mengolah emosi dan karakteristik yang lebih dalam pada karakter.

- *Exaggeration*

Merupakan prinsip dimana detail dari suatu gerakan karakter dlebih-lebihkan yang bertujuan menunjukkan kondisi yang sebenarnya hanya dalam bentuk yang lebih ekstrim sehingga menjadi lebih mudah diingat oleh pemirsa dan memiliki daya sendiri. Misalnya saat orang marah atau menghela nafas.

- *Solid drawing*

Dengan menggoreskan garis yang tepat sesuai dengan bentuk dan ruang amat sangat penting bagi proses animasi sendiri, karena dapat membantu menyampaikan massa, kedalaman dan keseimbangan dari sebuah karakter. Pengetahuan tentang perspektif sangat diperlukan dalam *solid drawing*.

- *Appeal*

Dimaksudkan sebagai identitas, sifat dan perilaku khusus dari sebuah karakter dalam bentuk *acting* seperti karisma yang dimiliki seorang actor. Dengan *appeal*

kita dapat mengetahui apakah karakter tersebut baik atau jahat hanya dengan melihatnya sekilas, sehingga dapat memberikan koneksi emosional kepada penontonnya.

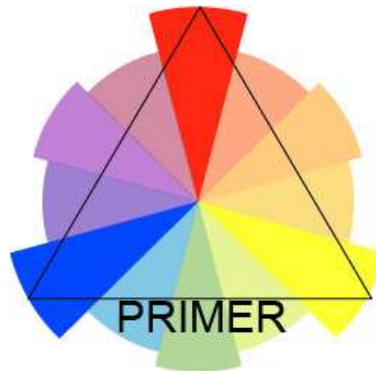
(Thomas, “*Disney Animation : Illusion of Life*”, 1981)

2.2.2 Teori Warna

Teori Brewster (David Brewster, 1831) adalah teori yang menyederhanakan warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna. Keempat kelompok warna yaitu :

- Warna primer

Merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning.



Gambar 2.14 Warna Primer

Sumber gambar : www.edupaint.com

- Warna sekunder

Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.



Gambar 2.15 Warna Sekunder

Sumber gambar : www.edupaint.com

- Warna tersier

Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga. Warna coklat merupakan campuran dari ketiga warna merah, kuning dan biru.

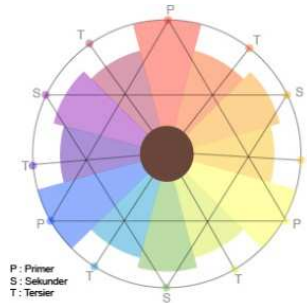


Gambar 2.16 Warna Tersier

Sumber gambar : www.edupaint.com

- Warna netral

Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.



WARNA NETRAL

Gambar 2.17 Warna Netral

Sumber gambar : www.edupaint.com

Menurut teori Munsell (1858), warna juga mendefinisikan karakter seseorang secara umum, seperti warna-warna berikut :

- Hitam, sebagai warna yang tertua dengan sendirinya menjadi sifat gulita dan kegelapan, elegan, formalitas, misteri, dan kematian.
- Putih, sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya, kesucian, kebaikan, dan bersih.
- Abu-abu, merupakan warna yang paling netral dengan tidak adanya sifat atau kehidupan spesifik.
- Merah, bersifat menaklukkan, ekspansif, dominan, aktif dan vital, panas membara, peringatan, penyerangan, cinta.
- Merah tua, bersifat ketekunan, kegusaran, kekuatan, kemarahan, keberanian.
- Kuning, bersifat energi sosial, kerjasama, kebahagiaan, kegembiraan, kehangatan, loyalitas, tekanan mental, persepsi, pemahaman.
- Biru, bersifat kepercayaan, kesetiaan, kebebasan, percaya diri, dan kebenaran.
- Biru tua, bersifat pengetahuan, integritas, serius, dan kekuatan.
- Hijau, bersifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru, pertumbuhan dalam lingkungan, kedamaian, kepuasan.
- *Pink*, bersifat romantic, lambing cinta, dan *feminine*.
- *Orange*, bersifat tekad, daya tarik, energi, kegembiraan, sinar matahari, kehangatan, dan simbol dari kesabaran dan kekuatan.
- Coklat, bersifat hangat, musim gugur, stabil, maskulin.

- Ungu, bersifat kesetiaan, kepuasan, pengetahuan yang tersembunyi, aspirasi yang tinggi, kebangsawanan, upacara, misteri, pencerahan, telepati, empati, arogan, intuisi, kepercayaan yang dalam, ambisi, *magic* atau keajaiban, harga diri.

Dari sekian banyak warna, dapat dibagi dalam beberapa bagian yang sering dinamakan warna *Prang System* yang ditemukan oleh Louis Prang (1876) atau disebut juga sebagai atribut warna meliputi :

- *Hue*, adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dsb.
- *Value*, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam.
- *Saturation* atau *Intensity*, seringkali disebut dengan *chrome*, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.

(Satria, “*Artikel Teori Warna*”, 2012)

Penulis menggunakan warna tersier dalam penerapan film animasi pendek. Seperti contohnya warna coklat, jingga, dan lainnya yang digunakan untuk warna *mood* yang sesuai pada film. Penulis juga menggunakan warna yang mendefinisikan karakter guna untuk lebih memperlihatkan kesan dan sifat yang dapat dilihat dari warna pakaian, seperti warna hitam, coklat, kuning, dan biru. Teori Prang juga digunakan penulis pada saat masuk ke tahap *post production* untuk penyesuaian warna dari *background* dan tokoh.

2.2.3 Unsur Dalam Cerita

Terdapat 5 unsur penting yang terdapat dalam cerita berdasarkan buku Katie Kazoo yang ditulis oleh Nancy E. Krulik (2002). Unsur-unsur tersebut dapat membuat jalan cerita menjadi tertata dan terbentuk secara logika dan dapat diterima oleh penonton dan pembacanya. Unsur-unsur itu adalah :

- Karakter

Karakter merupakan salah satu unsur pokok dalam cerita, terutama karakter utama. Penulis harus menjelaskan karakter dengan jelas agar pembaca memiliki informasi yang jelas untuk memvisualkan karakter tersebut. Selain itu karakter lain juga harus terbentuk dengan jelas sehingga pembaca dapat mengerti dan mengira-ngira apa yang akan terjadi pada alur cerita berikutnya.

- Latar Belakang

Latar belakang merupakan lokasi atau tempat yang terdapat di dalam cerita. Penulis harus dapat mendiskripsikan dan menggambarkan lingkungan dengan rinci sehingga pembaca dapat memvisualisasikan cerita dengan baik.

- Plot

Sebuah plot harus memiliki alur cerita yang menarik dan jelas, mulai dari awal, tengah, hingga akhir. Sehingga pembaca dapat memahami isi dan dapat menikmati cerita dari awal hingga akhir.

- Konflik

Setiap cerita memiliki konflik untuk dipecahkan, dari konflik inilah karakter dalam cerita berusaha untuk menyelesaikan masalah. Dan ketika konflik tersebut menjadi hal yang paling menarik, itu disebut klimaks.

- Resolusi

Ketika klimaks mencapai hasil akhir, itu disebut juga resolusi, yaitu dimana konflik dan masalah dapat terselesaikan.

(Nancy E. Krulik, *“The Five Essential Elements Of A Story”*, 2002)

2.2.4 Struktur Cerita

Struktur cerita mencerminkan arah berkembangnya suatu adegan dan kejadian yang sedang terjadi dari sebuah cerita. Berdasarkan artikel yang ditulis oleh Armanto (2013), bentuk struktur cerita yang ada, diantaranya :

- Struksur Linier, yaitu struktur yang berkembang secara berangkaian.
- Struktur Paralel, membolehkan adanya beberapa kejadian yang sedang berlangsung dalam satu waktu.
- Struktur *zig zag*, yaitu arah cerita berubah dengan munculnya karakter baru dan kejadian baru sementara karakter yang lama dan kejadiannya menghilang. Cerita ini bisa berlangsung beberapa lama hingga ada saatnya karakter lama muncul kembali.
- Struktur lingkara. Dimana sebuah akhir cerita berakhir pada saat cerita dimulai atau sebaliknya. Awal dan akhir berada pada satu kejadian seolah membentuk lingkaran.
- Struktur bintang, yaitu struktur yang sangat rumit dan kompleks dimana karakter melakukan banyak aksi dan berada pada berbagai situasi yang mengelilinginya.

- Struktur *template*, arah cerita yang sudah jelas tergambar pada awal cerita. Sedikit demi sedikit diubah menjadi sesuatu baru.

(Armantono, “Teknik Penulisan Struktur Cerita Film”, 2013)

2.2.5 Teori Sinematografi

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *Cinematography* yang berasal dari bahasa latin gambar. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide. Menurut Blain Brown (2011) berikut adalah komposisi pengambilan gambar sinematografi :

2.2.5.1 Camera Movement

- *Pan*

Pan adalah gerakan kamera secara horizontal (mendatar) dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

- *Tilt*

Tilt adalah gerakan kamera secara vertikal mendongak dari bawah ke atas atau sebaliknya

- *Dolly*

Dolly atau *track* adalah gerakan di atas *tripod* atau *dolly* mendekati atau menjauhi subyek.

- *Crab*

Gerakan kamera secara lateral atau menyamping, berjalan sejajar dengan subyek yang sedang berjalan.

- *Crane*

Crane adalah gerakan kamera di atas katrol naik turun.

- *Zoom*

Zooming adalah gerakan lensa *zoom* mendekati atau menjauhi obyek secara optik, dengan mengubah panjang lensa fokal dari sudut pandang sempit ke sudut pandang lebar atau sebaliknya.

(Brown, “*Cinematography : Theory and Practice*”, 2011)

2.2.5.2 Komposisi Kamera

Berdasarkan artikel yang dikeluarkan oleh Nikon USA (2013), ada 4 komposisi kamera dasar yang dapat memperindah sisi pengambilan gambar, komposisi itu adalah :

- *Symmetrical*

Komposisi yang menempatkan objek utama di tengah frame.

- *Rule of third*

Rule of thirds artinya membagi gambar menjadi 9 segmen yang sama dengan menggunakan 2 garis *horizontal* dan 2 garis *vertical*, dengan begitu lebih mudah untuk mengatur posisi obyek dan kita bisa mendapatkan hasil yang lebih seimbang dan lebih menarik dari segi visual.

- *Golden rule*

Pengambilan gambar yang obyeknya berada di antara *symmetrical* dan *rule of third*.

- *Negative space*

Pengambilan gambar yang lebih terfokuskan pada *space* yang kosong, dan obyek benda berada di pojok *frame*.

Penulis menggunakan komposisi kamera *golden rule* dan *rule of third*, karena dua komposisi ini dirasa tidak membosankan dibanding dengan *symmetrical*, dan memiliki komposisi yang seimbang antara objek utama dan *background*.

(Nikon, “*4 Easy Composition Guidelines*”, 2013)

2.2.6 Teori Komunikasi

Secara harafiah, komunikasi adalah suatu proses di dalam upaya membangun saling pengertian. Dalam suatu organisasi biasanya selalu menekankan bagaimana pentingnya sebuah komunikasi antar anggota organisasi untuk menekan segala kemungkinan kesalahpahaman yang bisa saja terjadi.

Menurut Palo Alto (1967), ketika dua orang sedang bersama, mereka berkomunikasi secara terus menerus karena mereka tidak dapat berperilaku. Palo Alto sangat percaya bahwa seseorang tidak dapat tidak berkomunikasi.

Menurut Himstreet (1996), komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi antar individu melalui suatu sistem yang biasa (lazim), baik dengan simbol-simbol, sinyal-sinyal, maupun perilaku atau tindakan.

(Anonim, “*Pengertian Definisi Komunikasi Menurut Para Ahli*”, 2014)

2.2.7 Teori Semiotika

Charles Sanders Peirce (1860) mengemukakan teori segitiga makna atau *triangle meaning* yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni *ground*, *denotatum*, dan *interpretant*.

2.2.7.1 Ground

Ground adalah dasar atau latar dari tanda, umumnya berbentuk sebuah kata. Dalam *Ground* terdapat konsep mengenai *Qualisigns*, *Sinsigns*, dan *Legisigns*. *Qualisigns* adalah tanda yang dapat ditandai berdasarkan sifat yang ada dalam tanda tersebut. *Sinsign* adalah tanda yang merupakan tanda atas dasar tampilnya dalam kenyataan yang tidak dilembagakan. *Legisign* adalah tanda-tanda yang merupakan tanda atas dasar suatu peraturan yang berlaku umum

2.2.7.2 Denotatum

Denotatum adalah unsur kenyataan tanda. Dalam *Denotatum* terdapat konsep berupa *icon*, *index*, dan *symbol*. *Icon* adalah objek penanda yang serupa dengan bentuk objeknya. *Index* adalah objek penanda yang mengisyaratkan petandanya. *Symbol* adalah objek penanda yang telah di sepakati dan lazim digunakan dalam masyarakat.

2.2.7.3 Interpretant

Interpretant adalah interpretasi terhadap kenyataan yang ada dalam tanda. Dalam *interpretant* terdapat konsep berupa *Rheme*, *decisign*, dan *argument*. *Rheme* adalah interpretasi nya berupa sebuah kemungkinan. *Decisign* adalah objek yang menampilkan informasi tentang objek lainnya. *Argument* adalah sudut pandang yang bertentangan.

(Shofiyah, “*Teori Semiotika Charles Sanders Peirce*”, 2012)

2.3 Analisa Perancangan

2.3.1 Analisa *SWOT*

- Strength
 - Memiliki pesan moral yang sebenarnya selalu terjadi pada individu manusia setiap harinya namun kurang disadari oleh individu tersebut.
 - Lokal konten yang tidak ter-visual melainkan melalui pemikiran si karakter
- Weakness
 - Tidak menggunakan dialog yang dapat membuat audiens kurang memahami jalan cerita film animasi pendek ini
- Opportunity
 - Sedikitnya film animasi pendek lokal yang menggunakan pesan moral sebagai unsur penguat konsep desain
- Threat
 - Masyarakat Indonesia lebih menyukai film animasi buatan luar negeri dari pada karya anak bangsa