

BAB 2

LANDASAN PERANCANGAN

2.1 Sumber Data

Rancangan komunikasi visual film pendek animasi ini, disusun dengan mengacu pada data pendukung serta referensi konsep dan visual yang sesuai. Sumber-sumber data dan referensi tersebut membantu memperkuat alur cerita dan visualnya. Metode yang penulis lakukan antara lain literatur buku, literatur internet dan referensi video.

2.1.1 Literatur Buku

Penulis merancang film pendek animasi ini dengan literatur buku , jurnal atau *e-book* yang memuat konten prinsip-prinsip mengenai desain dan film animasi untuk membangun konsep atau-pun sebagai rujukan *visual style*.

2.1.2 Literatur Internet

Selain buku penulis juga melakukan literatur internet sebagai sumber informasi untuk memperkaya data dan mendukung konsep. Beberapa website yang dipergunakan antara lain: wikipedia.org, youtube.com, 3Dtotal.com, disneyanimation.com dan sebagainya.

2.1.3 Referensi Video

Referensi video yang penulis gunakan sebagai pendukung sumber data dan pembandingan visual antara lain:

1. Film animasi pendek “Blow Me A Kiss”
2. Film animasi pendek “Keripik Sukun Mbok Darmi”
3. Film animasi pendek “Goat and Aaron”
4. Film animasi pendek “A Cloudy Lesson”
5. Serial animasi “Adit & Sopo Jarwo”

2.1.3 Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan penggelut di dunia animasi untuk lebih mengetahui seluk beluk dunia film pendek animasi.

2.2 Data Umum

2.2.1 Animasi

Animasi dapat didefinisikan sebagai suatu sequence gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Animasi sendiri berasal dari kata dalam bahasa Inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan atau memberi jiwa, jadi secara umum dapat diartikan juga sebagai suatu kegiatan untuk menggerakkan atau menghidupkan benda mati.

Animasi terus berkembang dari tahun ke tahun sampai pada animasi yang lazim kita temui saat ini. Perkembangan animasi yang pesat dimulai terlebih semenjak perkembangan pertelevisian. Pada awalnya animasi diciptakan berbasis 2 dimensi. “Gertie The Dinosaur” merupakan salah satu karya fenomenal yang memulai terobosan film animasi, film ini dibuat oleh Winsor McCay pada tahun 1914. Kemudian Walt Disney juga mulai membawa animasi ke Hollywood pada tahun 1923.

Walt Disney semakin tersohor melalui film animasi bersuara pertamanya yaitu “Steamboat Willie” yang memperkenalkan Mickey Mouse. Kemudian animasi mulai dibuat dalam durasi yang panjang, film animasi panjang pertama dibuat adalah “Snow White and the Seven Dwarfs” dengan durasi 83 menit. Penemuan CGI atau *Computer Generated Imagery* sangat memberi dampak pada industri animasi secara drastis. “Toy Story” (1995) adalah film animasi panjang pertama yang menggunakan teknik CGI dimulainya era film sekaligus menandai animasi 3D.

2.2.2 Animasi di Indonesia

Animasi di Indonesia telah ada dari jaman dahulu, sejak jaman wayang sampai jaman 3D saat ini. Sejak tahun 1933 di Indonesia banyak koran lokal yang memuat iklan Walt Disney. Kemudian pada tahun 1955 Presiden Soekarno yang sangat menghargai seni mengirim seorang seniman bernama Dukut Hendronoto (pak Oot) untuk belajar animasi di studio Walt Disney. Setelah 3 bulan belajar disana, beliau kembali ke Indonesia dan membuat film animasi Indonesia pertama yang berjudul “Si Doel Memilih”. Animasi ini dipergunakan untuk kepentingan politik saja. Film animasi 2 dimensi tentang kampanye pemilihan umum pertama di Indonesia itu menjadi tonggak dimulainya animasi modern di negeri ini.

Awal 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. Di tahun 70-an banyak film yang menggunakan kamera seluloid 8mm, maraknya penggunaan kamera untuk membuat film tersebut, akhirnya menjadi pengagas adanya festival film. Di sana terdapat beberapa film animasi seperti Batu Setahun, Trondolo, Timun Mas yang disutradarai Suryadi alias Pak Raden (animator Indonesia Pertama).

Era 80-an dianggap sebagai kebangkitan animasi Indonesia. Hal ini terbukti dengan maraknya film animasi diantaranya “Rimba Si Anak Angkasa”, yang disutradarai Wagiono Sunarto, “Si Huma” yang merupakan animasi untuk serial TV, dan animasi PetEra. Di tahun 1980 - 1990-an lahir beberapa studio animasi seperti Asiana Wang Animation bekerjasama dengan Wang Fim Animation, Evergreen, Marsa Juwita Indah, Red Rocket Animation Studio di Bandung, Bening Studio di Yogyakarta dan Tegal Kartun di Tegal.

Di era 90-an bertaburan berbagai film animasi diantaranya Legenda Buriswara, Nariswandi Piliang, Satria Nusantara (kala itu masih menggunakan kamera film seluloid 35mm), kemudian ada serial Hela, Heli, Helo yang merupakan film animasi 3D pertama yang di buat di Surabaya. Tahun 1998 mulai bermunculan film-film animasi yang berbasis cerita rakyat seperti Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Mas dan petualangan si Kancil. Di era 90-an ini banyak terdapat animator lokal yang menggarap animasi terkenal dari Jepang seperti Doraemon dan Pocket Monster.

Diantara sekian banyak studio animasi di Indonesia, Red Rocket Animation termasuk yang paling produktif sampai era 2000-an ini. Pada tahun 2000 Red Rocket memproduksi beberapa serial animasi TV seperti Dongeng Aku dan Kau, Klilip dan Puteri Rembulan, Mengapa Domba Bertanduk dan Berbuntut Pendek, Si Kurus dan Si Macan, pada masa ini serial animasi cukup populer karena menggabungkan 2D animasi dengan 3D animasi. Pada tahun 2003, serial 3D animasi merambah layar lebar diantaranya Janus Perajurit kemudian menyusul film layar lebar 3D animasi berdurasi panjang yaitu Homeland di bulan Mei 2004, film animasi ini dianggap

sebagai film animasi 3D yang pertama di Indonesia. Di tahun 2009 Infinite Frameworks (IFW) berhasil membuat animasi layar lebar dengan judul *Meraih Mimpi*.

2.2.3 Prasangka Sosial

Prasangka adalah dugaan-dugaan yang memiliki nilai positif atau negatif terhadap suatu objek, tetapi biasanya lebih bersifat negatif. Prasangka atau *prejudice* berasal dari kata latin *prejudicium*, yang pengertiannya mengalami perkembangan sebagai berikut:

1. Semula diartikan sebagai suatu preseden, artinya keputusan diambil atas dasar pengalaman yang lalu.
2. Dalam bahasa Inggris mengandung arti pengambilan keputusan tanpa penelitian dan pertimbangan yang cermat, tergesa-gesa, atau tidak matang.

Definisi dari prasangka sosial menurut ahli antara lain:

1. Menurut Mar'at (1981), prasangka sosial adalah dugaan-dugaan yang memiliki nilai positif atau negatif, tetapi biasanya lebih bersifat negatif.
2. Menurut Brehm dan Kassin (1993), prasangka sosial adalah perasaan negatif terhadap seseorang semata-mata berdasar pada keanggotaan mereka dalam kelompok tertentu.
3. Menurut David O. Sears dan kawan-kawan (1991), prasangka sosial adalah penilaian terhadap kelompok atau seorang individu yang terutama didasarkan pada keanggotaan kelompok tersebut, artinya prasangka sosial ditujukan pada orang atau kelompok orang yang berbeda dengannya atau kelompoknya.
4. Kartono, (1981) menguraikan bahwa prasangka merupakan penilaian yang terlampaui tergesa-gesa, berdasarkan generalisasi yang terlampaui cepat, sifatnya berat sebelah dan dibarengi tindakan yang menyederhanakan suatu realitas.

Individu yang berprasangka pada umumnya memiliki sedikit pengalaman pribadi dengan kelompok yang diprasangkai. Prasangka cenderung tidak didasarkan pada fakta-fakta objektif, tetapi didasarkan pada fakta-fakta yang minim yang diinterpretasi secara subjektif. Jadi, dalam hal ini prasangka melibatkan penilaian apriori karena memperlakukan objek sasaran prasangka (target prasangka) tidak berdasarkan karakteristik unik atau khusus dari individu, tetapi melekatkan karakteristik kelompoknya yang menonjol. Dengan demikian bila seseorang berupaya memahami orang lain dengan baik maka tindakan prasangka sosial tidak perlu terjadi.

2.2.4 Ciri-Ciri Prasangka Sosial

Ciri-ciri prasangka sosial menurut Brigham (1991) dapat dilihat dari kecenderungan individu untuk membuat kategori sosial (social categorization). Kategori sosial adalah kecenderungan untuk membagi dunia sosial menjadi dua kelompok, yaitu “kelompok kita” (*in group*) dan “kelompok mereka” (*out group*). *In group* adalah kelompok sosial dimana individu merasa dirinya dimiliki atau memiliki (“kelompok kami”). Sedangkan *out group* adalah grup di luar grup sendiri (“kelompok mereka”). Timbulnya prasangka sosial dapat dilihat dari perasaan *in group* dan *out group* yang menguat.

Ciri-ciri dari prasangka sosial berdasarkan penguatan perasaan *in group* dan *out group* adalah :

1. Proses generalisasi terhadap perbuatan anggota kelompok lain.

Menurut Ancok dan Suroso (1995), jika ada salah seorang individu dari kelompok luar berbuat negatif, maka akan digeneralisasikan pada semua anggota kelompok luar. Sedangkan jika ada salah seorang individu yang berbuat negatif dari kelompok sendiri, maka perbuatan negatif tersebut tidak akan digeneralisasikan pada anggota kelompok sendiri lainnya.

2. Kompetisi sosial

Kompetisi sosial merupakan suatu cara yang digunakan oleh anggota kelompok untuk meningkatkan harga dirinya dengan membandingkan kelompoknya dengan kelompok lain dan menganggap kelompok sendiri lebih baik daripada kelompok lain.

3. Penilaian ekstrim terhadap anggota kelompok lain

Individu melakukan penilaian terhadap anggota kelompok lain baik penilaian positif ataupun negatif secara berlebihan. Biasanya penilaian yang diberikan berupa penilaian negatif.

4. Pengaruh persepsi selektif dan ingatan masa lalu

Pengaruh persepsi selektif dan ingatan masa lalu biasanya dikaitkan dengan stereotipe. Stereotipe adalah keyakinan (*belief*) yang menghubungkan sekelompok individu dengan ciri-ciri sifat tertentu atau anggapan tentang ciri-ciri yang dimiliki oleh anggota kelompok luar. Jadi, stereotipe adalah prakonsepsi ide mengenai kelompok, suatu image yang pada umumnya sangat sederhana, kaku, dan klise serta tidak akurat yang biasanya timbul karena proses generalisasi. Sehingga apabila ada seorang individu memiliki stereotype yang relevan dengan individu yang mempersepsikannya, maka akan langsung dipersepsikan secara negatif.

5. Perasaan frustrasi (*scope goating*)

Menurut Brigham (1991), perasaan frustrasi (*scope goating*) adalah rasa frustrasi seseorang sehingga membutuhkan pelampiasan sebagai objek atas ketidakmampuannya menghadapi kegagalan. Kekecewaan akibat persaingan antar masing-masing individu dan kelompok menjadikan seseorang mencari pengganti untuk mengekspresikan frustasinya kepada objek lain. Objek lain tersebut biasanya memiliki kekuatan yang lebih rendah dibandingkan dengan dirinya sehingga membuat individu mudah berprasangka

6. Agresi antar kelompok

Agresi biasanya timbul akibat cara berpikir yang rasialis, sehingga menyebabkan seseorang cenderung berperilaku agresif.

7. Dogmatisme

Dogmatisme adalah sekumpulan kepercayaan yang dianut seseorang berkaitan dengan masalah tertentu, salah satunya adalah mengenai kelompok lain. Bentuk dogmatisme dapat berupa etnosentrisme dan favoritisme. Etnosentrisme adalah paham atau kepercayaan yang menempatkan kelompok sendiri sebagai pusat segala-galanya. Sedangkan, favoritisme adalah pandangan atau kepercayaan individu yang menempatkan kelompok sendiri sebagai yang terbaik, paling benar, dan paling bermoral.

2.2.5 Sumber Prasangka

a) Konflik langsung antar kelompok :

Kompetisi sebagai sumber prasangka Menurut pandangan ini prasangka berakar dari kompetisi antar kelompok sosial, untuk memperoleh komoditas berharga atau kesempatan. Ketika kelompok-kelompok bersaing satu sama lain untuk memperoleh sumber daya yang berharga (contoh:pekerjaan, perumahan, kesempatan, pendidikan), mereka dapat memandang satu sama lain dengan pandangan negative yang terus meningkat. Hasilnya dapat berupa perkembangan prasangka etnis atau rasial berskala penuh

b) Pengalaman awal :

Peran pembelajaran sosial Berdasarkan pandangan proses belajar sosial, anak memperoleh sikap negative melalui berbagai kelompok sosial karena mereka mendengar pandangan tersebut diekspresikan oleh orang tua, teman, guru, dan orang lain, dan arena mereka secara langsung diberikan rewards untuk mengadopsi pandangan-pandangan ini. Selain itu dengan mengobservasi orang lain , norma sosial yang berupa peraturan dalam sebuah kelompok yang menyatakan tindakan atau sikap apa yang pantas juga penting.

c) Kategori sosial :

Efek *in-group*, *out-group*, dan kesalahan atribusi utama. Pada umumnya orang membagi dunia sosial dalam dua kategori yang berbeda, yaitu “kita (*in-group*) dan mereka (*out-group*)” yaitu merujuk pada kategori sosial. Perbedaan tersebut disebabkan oleh banyak dimensi, beberapa diantaranya adalah ras, agama, jenis kelamin, usia, latar belakang etnis, pekerjaan, dan pendapatan..namun sayangnya, pembagian tersebut tidak berhenti sampai disitu saja. Perbedaan perasaan dan keyakinan yang tajam biasanya melekat pada anggota kelompok *in-group* dan *out-group*. Orang yang termasuk dalam kategori “kita” dipandang lebih baik, sementara anggota dalam kategori “mereka” dipersepsika lebih negatif.

d) Sumber kognitif prasangka :

Stereotip, eksplisit, dan implisit

2.2.6 Komedi dan Humor

Humor identik dengan sesuatu hal yang membuat orang tertawa, hal tersebut bisa berupa hal-hal yang lucu, keganjilan, keanehan, ketidakpantasan yang merupakan salah satu bentuk interaksi. Humor ada yang dikatakan benar-benar

sebagai humor apabila mampu membuat orang-orang yang mendengarnya tertawa, namun tidak selalu bentuk humor itu mengarah pada hal yang membuat orang tertawa. Namun ada pula pendapat yang menyatakan bahwa humor tidak selalu diidentikan dengan tertawa, kedua hal itu berbeda, namun humor dan tertawa saling berkaitan. Humor melatarbelakangi kognitif proses yang saling mengarah, walaupun tidak selalu mengarah menimbulkan tertawa.

Menurut Patricia Keith-Spiegel, ada dua alasan utama mengapa seseorang tertawa yaitu elemen kejutan dan perasaan superior. Kedua alasan utama tersebut dapat dijabarkan lagi menjadi 6 motif mengapa seseorang tertawa yaitu:

1. Kita tertawa karena insting
2. Kita menertawakan keganjilan
3. Kita menertawakan hal yang ambivalen
4. Kita tertawa sebagai bentuk kelegaan atau kepuasan
5. Kita tertawa saat berhasil menyelesaikan teka-teki atau tantangan
6. Kita tertawa untuk kenangan.

a. Elemen kejutan

Seringkali kita tertawa untuk menutupi perasaan malu. Hal ini umumnya disebabkan oleh perbuatan yang tidak disengaja dilakukan atau mengungkapkan hal yang konyol, atau pada saat menjadi korban kejahilan. Ketika kita dijahili, kita merasakan elemen kejutan. Kejutan adalah salah satu formula yang paling dapat diterima secara universal. Sebuah lelucon adalah kisah yang memiliki kejutan pada akhirnya. Respon terhadap berbagai jenis humor semakin menurun melalui tingkah laku yang berulang atau memiliki akhiran yang dapat ditebak. Teknik yang sering dipakai untuk mengundang kejutan adalah arahan yang salah (jebakan terhadap *audiens*) dan keganjilan.

b. Superioritas

Alan Dundes, seorang antropologis, berpendapat bahwa humor adalah reaksi seseorang terhadap tragedi. Lelucon yang didasari oleh penderitaan atau kekurangan orang lain. Humor kerap kali mengacaukan kecerdasan, pendirian sosial, fisik dan mental. Kita bersenang-senang dalam mengumbar dan menertawakan setiap orang

yang lebih berkuasa, lebih kaya, lebih terkenal, lebih cerdas, lebih kuat atau lebih dikagumi. Semakin besar prestis korban, semakin kita menginginkan kesetaraan.

2.2.7 Jenis Humor

Ada 6 resep utama dari semua jenis humor, baik yang berbentuk cerita linear, anekdot panjang atau drama tiga babak, diantaranya adalah: target, permusuhan, kenyataan, *exaggeration*, emosi dan kejutan. Dalam drama komedi, ada beberapa jenis humor yang dapat dijadikan acuan:

1. Humor pelecehan fisik

Guyonan jenis ini merupakan guyonan yang kerap dibawakan pelawak Indonesia, yaitu dengan cara melecehkan keadaan fisik yang dianggap kurang indah atau tidak proposional. Misalnya bentuk anggota tubuh yang kerdil, gendut, jelek dan gagap dan sebagainya.

2. Humor seks

Humor jenis ini mengandalkan eksploitasi wanita untuk menciptakan sebuah adegan drama komedi yang menjurus pada hal-hal berbau seks.

3. Humor Pekerjaan

Ide utama humor ini adalah mengangkat pemikiran dan kejadian dalam suasana kerja yang menekan karyawan secara langsung atau tidak langsung

4. Humor Ideologis dan Politik

Perwujudan kritik terhadap kinerja pemerintahan dalam bentuk humor

5. Humor anak-anak

Menampilkan kepolosan dan keluguan asli anak-anak

6. Humor Slapstik

Jenis komedi fisik yang mudah dicerna dan bermain dalam lingkup yang luas dan mencakup tiga hal utama yaitu derita, celaka dan aniaya.

7. Humor Situasi atau Komedi

Dalam drama komedi, humor situasi atau humor komedi, situasi memegang penting dalam sebuah penyampaian adegan humor karena semua plot harus ditata dengan serius untuk menimbulkan efek kejutan dalam humor.

2.3 Data Khusus

2.3.1 Sinopsis Cerita

Ada seorang anak laki-laki bertubuh berisi dan pendek. Anak ini sangat menyukai es krim. Suatu hari ia datang ke taman membawa uang yang ia tabung dari uang jajannya dan membeli es krim disana. Ia sangat senang melihat es krim yang ada di tangannya, seakan es krim itu bersinar-sinar di matanya. Kemudian ia berjalan dengan riangnya membawa es krim itu menuju halte bus yang berada di dekat sana. Sementara di bangku itu sudah ada seorang pemuda berpenampilan preman dan sangar sedang duduk menunggu bus, dengan segan anak itu ikut duduk di bangku itu. Saat menunggu, ada lalat yang mengganggu anak itu dan si preman lalu mereka hendak mengusir lalat dan tanpa sengaja tangan mereka bertabrakan, sehingga es krimnya menumpahi baju preman.

Si preman kesal berdiri membersihkan bajunya dan memberi isyarat supaya anak itu tetap menunggunya kemudian preman itu pergi. Anak itu duduk ketakutan berharap bus cepat datang menjemputnya sambil berpikir dan membayangkan apa yang akan terjadi jika preman itu datang lagi. Anak itu membayangkan, apakah preman itu akan memanggil teman-teman premanya, atau akan membawa mobil untuk menculiknya atau akan mengambil tongkat baseball untuk memukulnya, imajinasi itu bermunculan di imajinasinya.

Tak lama kemudian anak itu melihat preman yang tadi, berjalan dari kejauhan menuju tempatnya duduk. Namun bersamaan dengan itu bus yang ia tunggu juga sudah terlihat datang dari kejauhan. Anak itu akhirnya menyelamatkan diri dengan menaiki bus yang sudah sampai di halte itu. Anak itu merasa lega dan menoleh ke arah preman yang tadi dari jendela bus. Ternyata preman tersebut membawakannya es krim dengan *scoop* yang lebih banyak dari yang ia beli tadi, sayangnya bus yang dinaikinya sudah berangkat.

2.3.2 Karakter

2.3.2.1 Anak Kecil

Salah satu karakter dalam film animasi pendek yang penulis rancang ini adalah anak laki-laki yang bertubuh gempal dan doyan makan terutama es krim. Usianya kurang lebih 8 tahun. Sosok yang periang dan polos namun penakut. Di usianya yang masi kecil anak ini memiliki imajinasi yang cukup tinggi.

Karakteristik perkembangan anak usia 7 – 8 tahun antara lain :

- Perkembangan kognitif anak masih berada pada masa yang cepat. Dari segi kemampuan, secara kognitif anak sudah mampu berpikir bagian per bagian. Artinya anak sudah mampu berpikir analisis dan sintesis, deduktif dan induktif.
- Perkembangan sosial anak mulai ingin melepaskan diri dari otoritas orangtuanya. Hal ini ditunjukkan dengan kecenderungan anak untuk selalu bermain di luar rumah bergaul dengan teman sebaya.
- Anak mulai menyukai permainan sosial. Bentuk permainan yang melibatkan banyak orang dengan saling berinteraksi.
- Perkembangan emosi anak sudah mulai berbentuk dan tampak sebagai bagian dari kepribadian anak. Walaupun pada usia ini masih pada taraf pembentukan, namun pengalaman anak sebenarnya telah menampakkan hasil.

Para ahli psikologi perkembangan mengakui bahwa pertumbuhan itu berlangsung secara terus menerus dengan tidak ada lompatan. Kemajuan kompetensi kognitif diasumsikan bertahap dan berurutan selama masa kanak-kanak. Piaget melukiskan urutan tersebut ke dalam empat tahap perkembangan yang berbeda secara kualitatif yaitu:

- (a) tahap sensori motor
- (b) tahap praoperasional
- (c) tahap operasional konkrit
- (d) tahap operasional formal

Usia 7-11 tahun berada di dalam tahap operasional konkrit. Eksperimen Piaget yang terkenal, yaitu konservasi cairan. Anak diperlihatkan kepada dua gelas identik, kedua gelas tadi berisikan jumlah air yang sama banyaknya. Setelah anak mengetahui bahwa kedua gelas berisi air berada dalam jumlah yang sama, si peneliti menuangkan air dari satu gelas ke dalam gelas yang lebih tinggi dan kurus. Anak kemudian ditanya, apakah gelas yang lebih tinggi itu berisikan air dalam jumlah yang sama, lebih banyak atau lebih sedikit dibandingkan dengan gelas yang satunya ? Anak-anak pada tahap operasional konkrit mengetahui bahwa jumlah cairan tetap sama, bahwa suatu perubahan dalam satu dimensi yaitu tinggi cairan di dalam gelas dapat diimbangi dengan perubahan yang sebanding dalam dimensi lain yaitu lebar

gelas. Sama halnya ia dapat mengerti bahwa jumlah tanah liat pada sebuah balok tidak berubah bila bentuknya diubah.

Sumber: Syaodih, Ernawulan. 2014. *Psikologi Perkembangan*. Tanggal akses 23 Februari 2015 dari http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/196510011998022-ERNAWULAN_SYAODIH/PSIKOLOGI_PERKEMBANGAN.pdf



Gambar 2.1 Anak usia sekolah dasar

Sumber: <http://radio.itjen.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2014/03>

2.3.2.2 Preman

Anak muda yang berpenampilan seperti preman atau anak *punk*, memakai celana *belel*, bertatto, memakai tindik, dll. Berusia sekitar 20 tahun. Terlihat kaku dan seram namun memiliki hati yang sayang kepada anak-anak, juga sedikit berbicara.

Preman adalah sebutan kepada orang jahat (penodong, perampok, pemeras dan sebagainya). Biasanya preman dikenali masyarakat dari penampilannya yang sangar seperti berbadan besar, bertatto, memakai kacamata hitam, bertindik, dll. Biasanya preman identik dengan hal-hal yang berbau kriminal dan kekerasan. Dalam melakukan tindak kriminal, preman dapat beroperasi sendiri atau berkelompok disertai ancaman fisik atau senjata tajam.



Gambar 2.2 Contoh preman

Sumber: http://media.tumblr.com/tumblr_luauufvZav1qaxg5h.jpg

2.3.3 Lingkungan (*Environment*)

Latar belakang lingkungan dari film pendek animasi yang penulis rancang adalah sebuah taman di tengah kota. Referensi taman yang penulis ambil adalah Taman Suropati.

Taman Suropati ialah salah satu peninggalan arsitek Belanda, PAJ Mooejen dan FJ Kubatz (1913), dilengkapi beberapa ornamen patung karya seni dan kolam dilengkapi air mancur serta rimbunan puluhan pohon mahoni. Taman Suropati awalnya bernama Burgemeester Bisschopplein. Diambil dari nama Walikota (Burgemeester) Batavia yang pertama G.J. Bisshop (1916-1920).

Taman ini merupakan pusat kawasan Menteng, berada tepat di antara pertemuan tiga jalan utama yaitu Menteng Boulevard (Jl. Teuku Umar), Orange Boulevard (Jl. Diponegoro) dan Nassau Boulevard (Jl. Imam Bonjol). Pada mulanya berbentuk bukit, kemudian dipangkas dan sebagian tanahnya dibuang ke Jl. Besuki. Lapangan ini mulai ditanami pohon maupun bunga sejak 1920. Lapangan yang kini disebut sebagai Taman Suropati ini sejak tahun 1920 sudah menggantikan lapangan bundar yang luas dalam Rencana Moojen. Taman Suropati yang rindang, sejak beberapa tahun yang lalu dihiasi dengan patung-patung karya pematung dari seluruh ASEAN.

Kita juga dapat menjumpai fasilitas seperti 3 sangkar ayam kate, 2 sarang burung dara, 4 petak berbentuk persegi panjang tanaman bunga, 4 lingkaran tanaman bunga, 2 kolam dilengkapi air mancur dan 4 *track* jalan berbatu untuk pijat refleksi.



Gambar 2.3 Taman Suropati

Sumber: http://cdn.tempo.co/data/2013/09/03/id_215826/215826_620.jpg

2.3.4 Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan Anka Atmawijaya Adinegara pada tanggal 2 Maret 2015 di Crymsonite Pictures Studio. Film animasi pendek yang disutradarainya yang berjudul “Asiaraya” telah memenangkan penghargaan di

beberapa ajang festival seperti Hellofest9, INAICTA 2013, dan FFI 2014. Penulis merasa perlu melakukan wawancara dengan beliau karena beliau sudah lebih mengerti proses produksi animasi pendek dan lebih mengenal dunia festival film. Berikut adalah poin-poin penting dan analisa yang penulis rangkum dari wawancara tersebut:

- Film pendek merupakan produk idealis sehingga biasanya tidak memiliki target pasar yang pasti seperti serial. Lebih baik melakukan riset kualitatif daripada kuantitatif.
- Untuk membuat film pendek animasi berkualitas perhatikan cerita. Orang harus tertarik meski hanya mendengar sinopsisnya. Selain render yang berkualitas, perhatikan juga hal-hal pendukung kecil seperti audio.
- Setiap festival memiliki kriteria yang berbeda-beda tidak bisa digeneralisasi tetapi yang pasti untuk menjadi nominator, film harus layak untuk ditonton.
- Untuk menarik penonton pastikan ceriatanya unik dan trailer atau posternya juga penting untuk menarik perhatian.
- Animasi itu luas bukan hanya sekedar *animate* tetapi banyak unsur-unsur pendukungnya.
- Jangan tertekan dalam membuat sebuah karya.

Selain melakukan wawancara dengan Anka Atamawijaya, penulis juga melakukan wawancara dengan Drs. Bambang Gunawan Santoso selaku juri film animasi pendek FFI 2013 pada tanggal 10 Maret 2015. Berikut adalah poin-poin penting dan analisa yang penulis rangkum dari wawancara tersebut:

- Pemenang FFI pilihan juri biasanya karena memenuhi kriteria-kriteria yang sudah ada seperti, cerita, keunikan, lokal konten, pesan moral, durasi, dll.
- Menurut beliau, durasi yang film pendek yang ideal adalah 6-7 menit karena bila lebih dari itu cenderung membuat bosan.
- Juri FFI 2013 lebih mementingkan cerita yang menarik dibandingkan kualitas visualnya.
- Film yang memberi kesan menggurui cenderung tidak diminati, lebih baik yang bersifat mengajarkan.
- Tidak harus memkasakan lokal konten, dengan menyisipkan sesuatu yang hanya ada di Indonesia sudah termasuk lokal konten misalnya, adanya logo

tut wuri handayani dalam *environment* sekolah. Selain itu kebiasaan dan perilaku masyarakat Indonesia juga termasuk lokal konten.

- Pemenang film pilihan penonton biasanya yang bersifat menghibur.
- Proses penjurian dilakukan dengan memilih 15 film terfavorit dari masing-masing juri, kemudian dipilih lagi menjadi 10 besar dan seterusnya.

2.4 Data Produk

2.4.1 Film Pendek

Secara teknis film pendek merupakan film yang memiliki durasi dibawah 50 menit. Film pendek dapat saja hanya berdurasi 60 detik, yang penting ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif. Film pendek memiliki ciri/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.

Mengenai cara bertuturnya, film pendek memberikan kebebasan bagi para pembuat dan pemirsanya, sehingga bentuknya menjadi sangat bervariasi. Variasi-variasi tersebut menciptakan cara pandang-cara pandang baru tentang bentuk film secara umum, dan kemudian berhasil memberikan banyak sekali kontribusi bagi perkembangan sinema.

2.4.2 Film Animasi 3D

Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Film animasi 3D merupakan media yang menampilkan visual dengan kedalaman, volume, tekstur, pencahayaan yang diperoleh dari manipulasi *vertex*, *mesh* dan pencitraan kedalaman. Animasi 3D memungkinkan membuat visual yang sangat mendekati realita.

2.5 Data Pemandangan

2.5.1 Data Pemandangan Cerita

Film animasi pendek Keripik Sukun Mbok Darmi

Di sebuah stasiun kereta, Mbok Darmi yang hendak berangkat ke luar kota membeli sebungkus keripik sukun. Sebuah kereta baru saja singgah di stasiun tersebut untuk menurunkan penumpang. Mbok Darmi berbenturan bahu dengan

beberapa penumpang yang tergesa-gesa, di antaranya pemuda bertampang Preman yang penampilannya garang. Mbok Darmi menggerutu.

Sambil menunggu kereta yang datang, Mbok Darmi kemudian duduk di kursi panjang sambil membaca koran yang ia bawa. Datanglah seorang pemuda bertampang preman yang tadi menabraknya dan duduk di sebelahnya. Setelah beberapa saat, terdengar bunyi kunyahan keripik yang mengganggu ketenangan Mbok Darmi membaca. Mbok Darmi menurunkan koran dan melihat sang preman sedang menikmati keripik sukun yang bungkusnya kini terbuka dan terletak di kursi antara Mbok Darmi dan si preman. Mbok Darmi langsung merampas keripik sukun tersebut mendekat padanya, meraup segenggam penuh lalu memasukkannya ke dalam mulut. Setelah beberapa saat, si preman ternyata mengulurkan tangannya kembali untuk mengambil keripik sukun tersebut. Kemudian mereka berdua saling mengambil keripik itu sampai akhirnya tersisa 1 keripik dalam bungkusnya. Dengan santainya si preman mengambil keripik yang tersisa itu, memecahkannya dan menawarkan separuhnya kepada Mbok Darmi. Mbok Darmi yang jengkel menerima pula keripik itu dan memakannya sementara si preman pergi dengan wajah yang tersenyum ramah meninggalkan kursi karena keretanya sudah tiba. Tak lama kemudian kereta Mbok Darmi tiba. Mbok bergegas mengemasi ulang barang bawaannya dan dengan pucat pasi menemukan bahwa keripik sukun yang tadi dibelinya masih tersimpan utuh dalam tas belanjaan Mbok Darmi.



Gambar 2.4 Film Animasi Pendek “Keripik Sukun Mbok Darmi”

Sumber: www.google.com

2.5.2 Data Pembandingan Visual

Visual yang penulis produksi akan mengacu pada film pendek “Goat and Aaron” dan “A Cloudy Lesson”. Warna mempunyai peranan penting dalam sebuah film karena warna merupakan simbol sebuah rasa atau *mood*. Warna yang dipakai pada film animasi pendek “A Cloudy Lesson” merupakan warna yang cerah namun dibuat agak pastel, jadi walaupun kontras tetap memberi efek kalem dan manis. Environment dalam “Goat and Aaron” berbentuk sederhana namun tetap menarik dan memberi kesan unik.



Gambar 2.5 Film animasi pendek “Goat and Aaron”
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=GSa88IQaaCA>



Gambar 2.6 Film animasi pendek “A Cloudy Lesson”
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=-45TbOGadro>

2.6 Tinjauan Teori

2.6.1 Prinsip Dasar Animasi

Banyak prinsip-prinsip animasi tradisional yang dikembangkan di tahun 1930-an di studio Walt Disney. Prinsip-prinsip ini dikembangkan untuk membuat animasi, terutama karakter animasi terlihat lebih realistis dan menghibur. Prinsip-prinsip ini juga diterapkan untuk animasi komputer 3D. Thomas dan Johnston memberikan 12 prinsip animasi yang mereka adopsi dari animasi Walt Disney (Frank Thomas & Ollie Johnston, 1981), yaitu:

1. *Solid Drawing*

Dasar utama tentang animasi adalah menggambar, meskipun saat ini sudah ada komputer namun menggambar secara manual dianggap menghasilkan animasi yang lebih peka. Menggambar memiliki peranan sebuah animasi, khususnya animasi klasik ditinjau dari proses ataupun hasilnya. Menggambar bisa menjadi sebuah observasi dalam pemahaman terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, dan pencahayaan.

2. *Timing & Spacing*

Animator Disney, Grim Natwick, mengatakan, “Animasi adalah tentang timing dan spacing” *Timing* yaitu ketika animator menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan. *Spacing* yaitu menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam gerak.

3. *Squash & Stretch*

Prinsip animasi yang satu ini mengupayakan efek lentur pada karakter seolah-olah memuai dan menyusut sehingga memberikan efek yang lebih hidup. Penerapan prinsip ini akan memberikan efek dinamis terhadap gerakan sebuah karakter atau benda hidup. Contoh paling mudah adalah sebuah bola yang dilemparkan. Saat menyentuh tanah, maka bola yang awalnya bulat menjadi lonjong horizontal, hal ini memberikan efek yang dinamis dan lebih hidup.

4. *Anticipation*

Prinsip *anticipation* bisa dikatakan sebagai persiapan gerak atau ancang-ancang. Misalnya saat sebuah karakter yang ingin melompat, karakter tersebut harus

memiliki gerakan membungkuk terlebih dahulu kemudian baru benar-benar melompat.

5. *Slow In & Slow Out*

Prinsip animasi *Slow In & Slow Out* menegaskan bahwa setiap gerakan memiliki kecepatan dan kelambatan yang berbeda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

6. *Arcs*

Arcs adalah gerakan yang sifatnya alami, misal gerakan sendi tangan yang terbatas. Gerakan di sini disesuaikan dengan keadaan asli dari suatu tokoh kartun yang diadaptasi dari keadaan nyata.

7. *Secondary Action*

Secondary action ada dibuat untuk memperkuat gerakan pertama agar terlihat lebih realistis. Kemunculannya berfungsi memberikan *emphasize* yang tidak dimaksudkan menjadi pusat perhatian. Contoh *secondary action* adalah saat sebuah karakter berjalan di mana gerakan utamanya melangkahkan kaki seperti biasa. *Secondary action* dapat diaplikasikan dengan mengayunkan tangan.

8. *Follow Through & Overlapping Action*

Follow through bisa digunakan untuk membuat bagian tubuh tertentu tetap bergerak meskipun sebuah karakter berhenti bergerak. Misalnya setelah melompat, rambut si karakter tetap bergerak. *Overlapping action* secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*). Contoh : Kelinci yang melompat. Sesaat setelah melompat telinganya masih bergerak-gerak meskipun gerakan utama melompat telah dilakukan.

9. *Straight Ahead & Pose to pose*

Ada dua cara yang bisa dilakukan animator dalam membuat animasi, yaitu *straight ahead action* dan *pose to pose*. Untuk *straight ahead action*, seorang animator membuat animasi dengan cara menggambar satu per satu dan dilakukan dengan seorang diri hingga selesai. Kualitasnya memang akan konsisten, tetapi waktu pengerjaan membutuhkan waktu yang lama. Sedangkan *pose to pose* adalah

pembuatan animasi yang dikerjakan hanya dengan menggambar *keyframe-keyframe* tertentu saja. Pengerjaannya bisa dilakukan oleh banyak orang, sehingga waktu pengerjaannya akan lebih cepat dan cocok untuk industri animasi.

10. *Staging*

Prinsip animasi *staging* meliputi bagaimana lingkungan dibuat untuk mendukung suasana atau '*mood*' yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*. Biasanya berkaitan dengan posisi kamera pengambilan gambar. Posisi kamera bawah membuat karakter terlihat besar dan menakutkan, kamera atas membuat karakter tampak kecil dan bingung sedangkan posisi kamera samping membuat karakter tampak lebih dinamis dan menarik.

11. *Appeal*

Appeal adalah prinsip bahwa suatu karakter memiliki nilai *personality* tersendiri, dan suatu karakter periang tentu akan memiliki mata dan pergerakan yang berbeda dengan tokoh yang pemurung atau pemalu.

12. *Exaggeration*

Prinsip animasi *exaggeration* mengupayakan untuk mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang hiperbolis di mana pembuatannya dilakukan untuk keperluan komedik. Hal ini pasti sering ditemui di film animasi seperti Tom & Jerry, Donald Duck, Mickey Mouse, dan sebagainya.

2.6.2 Teori Semiotika

Menurut jurnal yang ditulis Tinarbuko tahun 2013 yang berjudul Semiotika Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif (Tinarbuko, 2013). Keberadaannya mampu menggantikan sesuatu yang lain, dapat dipikirkan, atau dibayangkan. Cabang ilmu ini semula berkembang dalam bidang bahasa, kemudian berkembang pula dalam bidang desain dan seni rupa.

Charles Sanders Peirce, menandakan bahwa kita hanya dapat berpikir dengan medium tanda. Manusia hanya dapat berkomunikasi lewat sarana tanda. Tanda dalam kehidupan manusia bisa tanda gerak atau isyarat. Lambaian tangan yang bisa diartikan memanggil atau anggukan kepala dapat diterjemahkan setuju. Tanda bunyi, seperti tiupan peluit, terompet, genderang, suara manusia, dering telpon, dll. Tanda

tulisan, di antaranya huruf dan angka. Bisa juga tanda gambar berbentuk rambu lalu lintas, dan masih banyak lagi ragamnya. Berdasarkan jenisnya, tanda dapat digolongkan menjadi sebagai berikut:

a. Ikon

Ikon adalah perwakilan yang mirip atau memiliki ciri-ciri yang sama terhadap dengan objek yang dimaksud. Ikon cenderung menyederhanakan bentuk sekaligus tetap mempertahankan hal yang esensial dari bentuk tersebut. Mccloud (1993:30) dengan membuat sebuah gambar ke dalam bentuk dasar/esensialnya dapat memperkuat arti yang tidak bisa disampaikan oleh bentuk realistik.

b. Indeks

Indeks berarti tanda yang mempunyai hubungan sebab-akibat dengan objek yang diwakilinya. Biasanya dapat berupa bukti atau peninggalan yang berhubungan dengan kejadian atau objek tersebut. Contohnya: asap dan api, asap menunjukkan adanya api.

c. Simbol

Simbol adalah tanda berdasarkan kesepakatan, peraturan atau konvensi bersama. Simbol muncul akibat kebutuhan manusia dalam aspek komunikasi massal. Contohnya: Garuda Pancasila bagi bangsa Indonesia adalah burung yang memiliki perlambang yang kaya makna. Namun bagi orang yang memiliki latar budaya berbeda, seperti orang yang tidak mengenal Indonesia, misalnya, Garuda Pancasila hanya dipandang sebagai burung elang biasa.

2.6.3 Teori Struktur Pembuatan Cerita

Struktur cerita mencerminkan arah berkembangnya suatu adegan dan kejadian yang sedang terjadi dari sebuah cerita (Yuliana, 2015). Bentuk struktur cerita yang ada, diantaranya :

- Struktur Linier, yaitu struktur yang berkembang secara berangkaian.
- Struktur Paralel, membolehkan adanya beberapa kejadian yang sedang berlangsung dalam satu waktu.
- Struktur Halte Bus, Struktur ini merupakan variasi dari linier. Pada awalnya menceritakan kejadian secara lurus, namun tiba-tiba ketika suatu hal dibutuhkan terjadi, ia akan terjadi ditengah-tengah cerita.

- 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 lingkaran. 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.

2.6.4 Teori Sinematografi

Menurut artikel yang ditulis oleh Reza Iswahyudi Rusdi tahun 2015. Di dalam kamus istilah TELETALK yang disusun oleh Peter Jarvis terbitan BBC Television Training, *Cinematography* diartikan sebagai *The craft of making picture* (pengrajin gambar). Sebagai pemahaman sinematografi bisa diartikan kegiatan menulis yang menggunakan gambar bergerak sebagai bahannya. Sehingga bisa dikatakan sinematografi mempelajari bagaimana membuat gambar bergerak menjadi suatu rangkaian gambar yang bisa menyampaikan informasi atau ide tertentu.

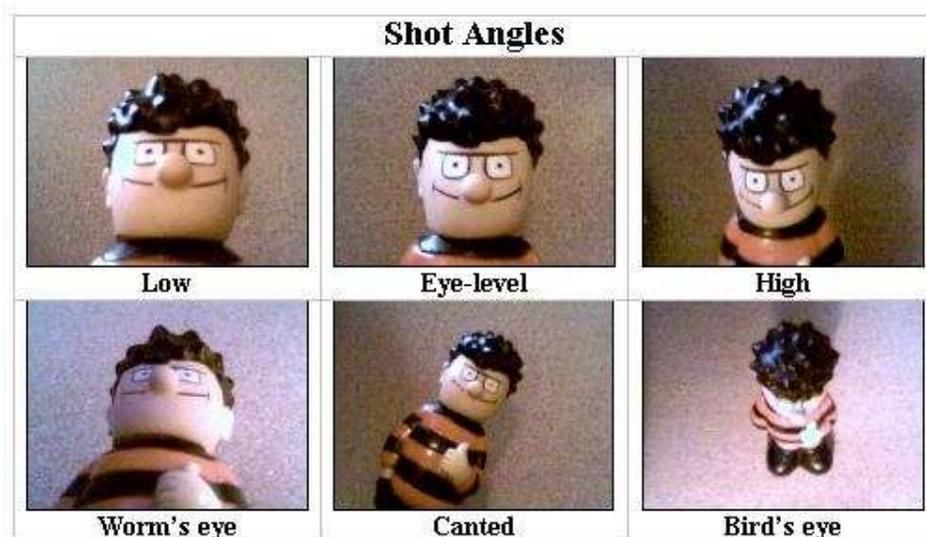
Joseph V. Mascelli menyederhanakan beberapa hal penting dalam sinematografi melalui 5 C :

1. *Camera Angle*: hal ini penting karena dari pemilihan sudut pengambilan gambar, akan tercermin motivasi atau pesan yang ingin disampaikan dari sebuah *shot*. Akan lebih baik jika *camera angle* tersebut memang menjelaskan sebuah peristiwa yang harus dilihat oleh penonton, tetapi juga lebih bagus lagi bila bisa menambah estetika keindahannya.
2. *Continuity* : dengan memiliki kontinuitas yang benar akan membuat penonton menyatu ke dalam cerita yang kita bangun tanpa harus terganggu oleh perpindahan dari satu *shot* ke *shot* lain yang tidak berkesinambungan. Inti dari sebuah film, baik itu dokumenter maupun fiksi adalah agar penonton betah menyaksikan film dari awal hingga akhir.

3. *Cutting* : salah satu teknik paling mudah untuk membuat *cutting*/potongan shot yang baik adalah dengan mengulang adegan dari awal hingga akhir. Kemudian memecah shot dari *wide* hingga *close up* dengan membuat karakter melakukan gerakan masuk dan keluar *frame*. Teknik keluar dan masuk *frame* adalah teknik paling dasar agar *shot* bisa kita *cut* dengan enak. Jika kita memiliki *sequence* dengan *shot* yang lengkap seperti itu, tentunya akan mempermudah editor melakukan *cutting* di proses pascaproduksi.

4. *Close Ups* : *shot-shot close up* bisa membantu kita untuk menggambarkan sebuah ekspresi dari pemain dengan lebih detail. Semakin kuat motivasi kita dalam mengambil *shot close up*, maka akan semakin terasa ‘dalam’ pula kisah yang kita ceritakan. *Shot close up* memang gunanya untuk memperjelas suatu tindakan atau adegan.

5. *Composition* : sebuah komposisi yang bagus adalah kemampuan sang sinematografer ataupun sutradara untuk meletakkan setiap komponen gambar yang diperlukan ke dalam satu *frame* secara seimbang. Bagus atau tidaknya komposisi yang telah disusun oleh sang pembuat, akan ditentukan oleh penilaian penonton. Maka dari itu dalam menyusun komposisi kita harus membayangkan apa yang terlihat bagus di mata penonton tanpa harus mengorbankan cerita.



Gambar 2.7 Shot/Camera Angle

Sumber: www.google.com

2.6.5 Teori Warna

Menurut teori Brewster, warna dikelompokkan menjadi 4 kelompok warna. Keempat kelompok warna tersebut, yaitu: warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Teori ini pertama kali dikemukakan pada tahun 1831.

1. **Warna Primer**, warna primer adalah Merah, kuning, biru, warna-warna ini adalah warna yang dapat dikombinasikan untuk membuat warna lain, jika kamu menggabungkan ketiga warna ini (warna tinta) maka akan menghasilkan warna hitam.
2. **Warna Sekunder**, dengan menggabungkan 2 warna primer maka kamu menghasilkan warna sekunder, ada tiga warna sekunder yaitu hijau, violet (ungu), dan jingga (orange), jingga dari hasil kombinasi warna merah dan kuning, ungu dari kombinasi biru dan merah dan hijau dari kombinasi kuning dan biru.
3. **Warna Tersier**, warna ini dapat dihasilkan dari kombinasi warna primer yang berdampingan atau berdekatan dalam roda warna dengan warna sekunder, 6 warna tersier yang dapat dihasilkan dari kombinasi ini adalah warna Kuning kehijauan, Biru Kehijauan, Biru Keunguan, merah keunguan, merah jingga dan kuning jingga.
4. **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 juga dapat mewakili karakter dan perasaan-perasaan tertentu. Misal, merah memberi kesan agresif, gairah, panas dan cepat. Hitam memberi kesan misteri, kelam, dan canggih. Dengan mempelajari psikologi warna, kita dapat menyesuaikan desain dengan target yang dituju, komunikasi visual yang efektif, dan membangun suatu kesatuan rasa kepada pembaca visual.

Menurut Rider (2009) dalam psikologi warna, ada beberapa pertimbangan dalam *audience targeting* beberapa diantaranya adalah:

- **Jenis Kelamin.** Pengaruh gender pada pilihan warna dilaporkan menurun (Paul, 2002). Kedua jenis kelamin lebih memilih warna rumah yang sama dan warna mobil yang sama. Berkat peran gender yang lebih fleksibel, perempuan bebas untuk lebih menerima seluruh spektrum warna. Pembatasan sosial masih

mencegah laki-laki menyukai warna pink dan ungu, namun saat ini lebih banyak laki-laki yang memakai warna-warna ini daripada sebelumnya.

- **Usia.** Sebuah pedoman umum dalam merancang, untuk demografis usia yang berbeda adalah dengan menggunakan warna yang lebih ringan ketika merancang untuk khalayak yang lebih tua. Seiring bertambahnya usia, warna mulai kelihatan lebih gelap, membuat warna yang lebih ringan terlihat menarik. Warna merupakan pertimbangan penting. Dalam penelitian yang dilakukan untuk melihat mana kelompok umur menyukai berbagai gradasi biru, peserta usia 13-20 dan 21-34 lebih menyukai biru tua (Paul, 2002). Sebaliknya, penonton usia 35 keatas lebih menyukai biru langit (Paul).
- **Status sosial.** *Blue-collar audiences* (tipe pekerja yang tidak mempunyai ketrampilan khusus seperti buruh pabrik, dll) lebih menyukai warna primer, sementara penonton di kelas yang lebih ke atas lebih memilih warna-warna pastel lembut (Nelson, 1994). Perak, emas (Nelson), dan merah ("Cheskin Research," 1998) menyampaikan rasa kualitas yang menarik bagi khalayak yang lebih canggih. Hitam, *chic*, warna serius yang sangat formal digunakan untuk mencapai demografi *white-collar* (tipe pekerja yang mempunyai ketrampilan khusus/special seperti, *supervisor*, dll) (Peterson & Cullen, 2000).
- **Tren Warna.** Pertimbangan final dalam *audience targeting* yang efektif adalah menargetkan penonton yang akan datang. Faber Birren berteori bahwa warna populer akan "*in*" selama sekitar tiga tahun (Toufexis, 1983). Warna yang dipilih naik dan turun sesuai dengan peristiwa terkini, budaya pop, desainer berpengaruh, dan gerakan sosial (Nelson, 1994).

2.6.6 Teori *The Four Temperament*

Berikut adalah tabel *The Four Temperaments* menurut Steiner (2013):

| <i>The Four Temperaments According to Rudolf Steiner</i> | | | |
|---|--|---|--|
| Melankolis | Plegmatis | Sanguin | Kolerik |
| <i>Physical</i> | <i>Etheric</i> | <i>Astral</i> | <i>Ego</i> |
| <i>Earth</i> | <i>Water</i> | <i>Air</i> | <i>Fire</i> |
|  <p>Melankolis memiliki tubuh yang tinggi dan lurus.</p> |  <p>Plegmatis memiliki pundak yang terjulur.</p> |  <p>Sanguin memiliki postur badan yang paling normal di banding yang lain.</p> |  <p>Kolerik memiliki badan yang kokoh, kepalanya hampir tenggelam ke badan.</p> |
| <p>Build: Tinggi, menunduk.</p> <p>Mata: tragis, sedih</p> <p>Relationships: kurang, hanya memiliki simpati dengan sesama melankolis.</p> <p>Interest: Diri sendiri dan masa lalu</p> | <p>Build: Besar, bulat, gemuk.</p> <p>Mata: mengantuk, terbuka setengah</p> <p>Relationships: Ramah, tenang</p> <p>Interest: Masa saat ini, tanpa ikut melibatkan.</p> | <p>Build: ramping, <i>well-balanced</i></p> <p>Mata: hidup</p> <p>Relationships: berubah-ubah</p> <p>Interest: Masa saat ini</p> | <p>Build: Berkaki pendek</p> <p>Mata: energik, aktif</p> <p>Relationships: Ramah selama patuh terhadap aturannya</p> <p>Interest: Dunia, diri sendiri dan masa depan</p> |

- Sanguin adalah orang yang impulsif, ceria, supel dan berkarisma. Mereka biasanya cenderung kreatif dan senang berkhayal. Namun sanguin juga dapat menjadi orang yang sensitif, simpati dan pemikir. Kadang juga agak sarkastik dan cepat bosan.
- Kolerik pada dasarnya adalah orang yang ambisius dan berjiwa pemimpin. Mereka dapat mendominasi tipe tempramen lain, terutama plegmatis. Namun kolerik dapat depresi secara dalam dan tiba-tiba. Pada dasarnya, suasana hati mereka cenderung cepat berubah-ubah.
- Melankolis pada dasarnya tertutup dan suka berpikir. Kebanyakan dari mereka *perfectionists*. Mereka bergantung pada diri sendiri dan mandiri, satu bagian negatif dari mereka adalah saat mereka berlutut dengan masalahnya sendiri mereka lupa berpikir tentang orang lain.
- Plegmatis pada dasarnya santai dan tenang. Plegmatis cepat memahami dan pemalu dan biasanya stabil saat menghadapi perubahan. Mereka konsisten, rasional, taat dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

2.6.7 Teori Perkembangan

Tahap perkembangan psikosial dari lahir sampai remaja menurut teori Erik Erikson:

- *TRUST vs MISTRUST* (dari sejak lahir-1 tahun)
Sikap dasar psikososial yang dipelajari oleh bayi, bahwa mereka dapat mempercayai lingkungannya. Timbulnya *trust* (percaya) dibantu oleh adanya pengalaman yang terus-menerus, berkesinambungan, adanya pengalaman yang ada kesamaannya dengan '*trust*' dalam pemenuhan kebutuhan dasar bayi oleh orang tuanya.
- *AUTONOMY vs SHAME and DOUBT* (antara 2-3 tahun)
Segera setelah anak belajar '*trust*' atau '*mistrust*' terhadap orang tuanya, anak akan mencapai suatu derajat kemandirian tertentu. Apabila '*toddler*' (1,6-3 tahun) mendapat kesempatan dan memperoleh dorongan untuk melakukan yang diinginkan anak dan sesuai dengan tempo dan caranya sendiri, tetapi dengan supervisi orang tua dan guru yang bijaksana, maka anak akan mengembangkan kesadaran *autonomy*.

- *INISIAIVE vs GUILT* (antara 4-5 tahun)

Kemampuan untuk melakukan partisipasi dalam berbagai kegiatan fisik dan mampu mengambil inisiatif untuk suatu tindakan yang akan dilakukan. Tetapi tidak semua keinginan anak akan disetujui orang tua dan gurunya. Rasa percaya dan kebebasan yang baru saja diterimanya, tetapi kemudian timbul keinginan menarik rencananya/kemauannya, maka timbul perasaan bersalah.

- *INDUSTRY vs INFERIORITY* (6-11 tahun)

Dimensi polaritasnya adalah: memperoleh perasaan gairah dan di pihak lain mengatasi perasaan rendah diri. Dalam hubungan sosial yang lebih luas, anak menyadari kebutuhan untuk mendapat tempat dalam kelompok seumurnya. Anak harus berjuang untuk mencapai hal tersebut. Bila dalam kenyataannya ia masih dianggap sebagai anak yang lebih kecil baik di mata orang tua maupun gurunya, maka akan berkembang perasaan rendah diri.

- *IDENTITY vs IDENTITY CONFUSION* (12-20 tahun)

Didalam tahap ini lingkungan semakin luas tidak hanya di keluarga dan sekolah tapi juga di masyarakat. Pencarian jati diri berlangsung di tahap ini. Apabila seorang remaja bergaul di lingkungan baik maka akan baik pula identitasnya begitu juga sebaliknya.

2.7 Target Pasar

2.7.1 Target Primer

- Gender : *Unisex* (pria dan wanita)
- Rentang usia : 12 hingga 15 tahun
- Jenjang pendidikan : Minimal SMP
- Status sosial ekonomi : Menengah ke atas
- Geografi : di kota-kota besar

2.7.2 Target Sekunder

- Gender : *Unisex* (pria dan wanita)
- Rentang usia : 8 hingga 11 tahun dan diatas 15 tahun
- Jenjang pendidikan : SD hingga SMP
- Status sosial ekonomi : Menengah ke bawah
- Geografi : di kota-kota besar ataupun kecil

2.8 Analisa SWOT

Analisis *SWOT* adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis. Proses ini melibatkan penentuan tujuan yang spesifik dari spekulasi bisnis atau proyek dan mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mendukung dan yang tidak dalam mencapai tujuan tersebut.

- *Strength* : Termasuk film yang dapat menghibur karena cerita yang ringan dan terdapat moral yang dapat diserap dari cerita *short movie* ini yaitu jangan tergesa-gesa berprasangka buruk.
- *Weakness* : Film pendek ini minim dialog sehingga membutuhkan kecermatan *audiens* untuk memperhatikan alur secara utuh dari awal.
- *Opportunity* : Saat ini, perkembangan animasi di Indonesia semakin lama semakin pesat, sehingga minat masyarakat terhadap animasi-pun semakin meningkat dan diapresiasi.
- *Threat* : Mayoritas masyarakat Indonesia lebih memilih animasi dari luar negeri karena menganggap animasi lokal belum memiliki kualitas sebanding dengan luar negeri.