

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Teori-teori Umum

Berikut ini adalah rangkuman teori-teori umum berdasarkan topik yang dibahas yang bersumber dari buku, video, internet:

2.1.1 Teori Desain Komunikasi Visual

Desain

Kata “desain” berasal dari bahasa Itali “*designo*” dan dari bahasa Latin “*designare*” yang kurang lebih bermakna membuat, merancang, merencanakan, atau membentuk sesuatu. Tujuan utama dari desain adalah untuk memecahkan masalah.

Elemen desain terdiri dari: garis (tebal atau tipis), bentuk (geometris atau organik), ukuran (besar atau kecil), tekstur (kasar, halus, mengkilat, fisik, atau visual), warna, corak (gelap dan terang), huruf, dan gambar (foto atau ilustrasi).

Prinsip desain terdiri dari 3 prinsip dasar dan 3 prinsip perkembangan. Prinsip dasar desain yaitu: keseimbangan, kontras, dan kesatuan. Prinsip perkembangan desain yaitu: irama, gerakan, dan kedalaman.

Pada sebuah proses desain dapat disimpulkan bahwa elemen = bahan, dan prinsip = resep.

Komunikasi

Kata “komunikasi” berasal dari bahasa Inggris “*communication*” dan dari bahasa Latin “*communicatus*” yang artinya “berbagi.” Menurut Kamus

Besar Bahasa Indonesia, komunikasi berarti pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.

Menurut D. Lawrence Kincaid dan Wilbur Schramm, ciri-ciri adanya proses komunikasi yaitu harus ada 2 pihak atau lebih, ada proses berbagi komunikasi, menciptakan informasi, menyampaikan informasi, menafsirkan dan memahami informasi, dan timbulnya pengertian sesama.

Seperti juga yang dipresentasikan oleh dosen Ms. Agustina Zubair, informasi atau pesan tersebut dapat berbentuk lisan maupun tulisan. Komunikasi telah berkembang menjadi ilmu, dan berbagai penelitian pada komunikasi dan efek dari komunikasi tersebut mulai dilakukan. Proses komunikasi yaitu: Komunikator → Pesan → Media → Komunikan → Efek → Perilaku.

Visual

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, visual berarti sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan atau berdasarkan penglihatan. Memvisualkan berarti menjadikan suatu konsep dapat dilihat dengan indra penglihatan.

Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual berarti perancangan informasi kepada pihak lain dengan menggunakan media penggambaran yang hanya dapat dilihat dengan indra penglihatan. Namun, biasanya media komunikasi seperti video, mengkombinasikan visual dengan audio atau suara yang disebut juga dengan



Gambar 2.2 Gambar berurutan pada vas dari Iran

Sekarang, kemajuan teknologi telah menciptakan berbagai macam jenis dan teknik animasi di dunia. Sebut saja animasi tradisional yang dulu masih digambar di atas kertas oleh tangan, sekarang dapat dibantu hingga digantikan oleh komputer agar lebih efisien dalam pembuatannya.

Prinsip Animasi

Animator Disney Ollie Johnston dan Frank Thomas dikenal dalam bukunya *The Illusion of Life: Disney Animation*, memperkenalkan 12 prinsip animasi dalam menciptakan ilusi gerak: **Squash and Stretch** (Kelenturan dan Elastisitas), **Anticipation** (Antisipasi), **Staging** (Pementasan), **Straight Ahead Action and Pose to Pose** (Satu Persatu dan Pose ke Pose), **Follow Through and Overlapping Action** (Gerakan Mengikuti dan Mendahului), **Slow In and Slow Out** (Percepatan dan Perlambatan), **Arcs** (Pola), **Secondary Action** (Gerakan Tambahan), **Timing** (Waktu), **Exaggeration** (Melebih-lebihkan), **Solid Drawing** (Gambar yang Solid), dan **Appeal** (Daya Tarik).

Squash and Stretch atau Kelenturan dan Elastisitas, adalah salah satu prinsip animasi yang digunakan untuk memberikan kesan pada gambar bahwa gambar tersebut memiliki berat dan fleksibilitas. Contohnya pada bola karet yang memantul, yang digambar menjadi pipih ketika mengadu dengan lantai dan terlihat memanjang ketika jatuh dan memantul.

Anticipation atau Antisipasi, adalah salah satu prinsip animasi yang digunakan untuk mempersiapkan sebuah gerakan, sehingga gerakan itu terlihat menjadi lebih realistis. Contohnya pada seseorang yang akan melompat, dia harus membengkokkan lututnya terlebih dahulu.

Staging atau Pementasan, adalah salah satu prinsip animasi yang digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton, memperjelas akan apa yang penting dan apa yang akan terjadi, yang sedang diperlihatkan dalam sebuah adegan. Contohnya pada peletakkan karakter di layar, atau posisi kamera pada karakter tersebut.

Straight Ahead Action and Pose to Pose atau Satu Persatu dan Pose ke Pose, adalah salah satu prinsip animasi yang digunakan untuk membuat animasi, **Straight Ahead Action** berarti membuat animasi dengan menggambar satu persatu atau *frame by frame*, sedangkan **Pose to pose** berarti membuat animasi dengan menggambar pose ke pose atau hanya membuat *key frame*. Biasanya kombinasi keduanya sering digunakan.

Follow Through and Overlapping Action atau Gerakan Mengikuti dan Mendahului, adalah salah satu prinsip animasi yang digunakan untuk memberikan kesan pada gambar bahwa gambar tersebut mengikuti hukum fisika sehingga menjadi terlihat lebih realistis. Contoh **Follow Through** seperti ekor pada sapi yang tetap bergerak setelah berhenti berlari. **Overlapping Action** misalnya gerakan tangan yang bergerak otomatis ketika seseorang berjalan.

Slow In and Slow Out atau Percepatan dan Perlambatan, adalah salah satu prinsip animasi yang digunakan untuk memperlihatkan akselerasi dan

deselerasi pada gambar. Contohnya pada bola karet yang memantul yang digambar lebih banyak ketika jatuh karena mengalami **Slow In**, dan digambar lebih sedikit ketika mengadu dengan lantai karena mengalami **Slow Out**.

Arcs atau Pola, adalah salah satu prinsip animasi yang digunakan untuk memperlihatkan gerakan natural pada gambar, yang seharusnya mengikuti pola atau lintasan yang terlihat melengkung agar terlihat realistis. Contohnya pada tangan yang sedang menunjuk sesuatu, digambar pola garis tipis dari pose ke pose.

Secondary Action atau Gerakan Tambahan, adalah salah satu prinsip animasi yang digunakan untuk membantu gerakan sebelumnya atau gerakan yang lebih penting, sehingga membuat adegan tersebut lebih hidup. Contohnya pada seseorang yang sedang beremosi, wajahnya mengekspresikannya.

Timing atau Waktu, adalah salah satu prinsip animasi yang digunakan untuk menentukan durasi gerakan, jumlah gambar atau *frame* yang digunakan pada sebuah gerakan. Durasi yang tepat dapat membuat sebuah gerakan menjadi terlihat lebih hidup.

Exaggeration atau Melebih-lebihkan, adalah salah satu prinsip animasi yang digunakan untuk memperlihatkan sesuatu yang ekstrim pada sebuah gerakan, yang biasanya tidak terjadi di kehidupan nyata. Prinsip ini tidak selalu digunakan dalam setiap animasi, jadi tergantung dari gaya yang telah ditentukan oleh pembuatnya. Contohnya pada film kartun, seseorang yang sedang kaget, bola matanya dapat keluar masuk dari wajahnya.

Solid Drawing atau Gambar yang Solid, adalah salah satu prinsip animasi yang digunakan untuk memberikan kesan pada gambar sehingga terlihat bervolume 3 dimensi meskipun digambar 2 dimensi, memiliki anatomi, keseimbangan, dan berat, serta peletakkan cahaya dan bayangan yang tepat pada gambar tersebut.

Appeal atau Daya Tarik, adalah salah satu prinsip animasi yang digunakan untuk menarik perhatian penonton lewat karakter yang digunakan berakting, sehingga penonton merasakan karakter tersebut benar-benar hidup dan berkepribadian atau berpenampilan menarik.

Film Pendek Animasi

Film animasi dapat dimaksudkan sebagai penyampaian suatu cerita atau informasi dengan ilusi gambar bergerak. Film animasi merupakan salah satu media yang efektif bagi semua kalangan. Film animasi dikatakan “pendek” berdasarkan durasi film tersebut.

Pada awalnya semua film di dunia adalah film “pendek.” Seiring dengan perkembangan zaman, film-film di dunia pun terus berkembang, dan salah satu dampaknya adalah perubahan standar durasi pada sebuah film. Film-film Hollywood di bioskop misalnya, rata-rata berdurasi 90 menit sampai 120 menit. Sebuah film dapat saja dikatakan “pendek” apabila berdurasi kurang dari 90 menit. Film pendek biasanya juga merupakan penyampaian singkat dari sebuah cerita yang panjang.

2.1.3 Teori Warna

Warna merupakan properti dari cahaya. Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang

dikenainya. Elemen dasar yang dibutuhkan untuk menyadari adanya warna yaitu: sumber cahaya, objek, dan penglihat.

Setiap jenis warna dapat memiliki efek yang berbeda ke setiap orang. Penggunaan warna yang tepat, dapat membantu dalam menyampaikan pesan. Warna dapat dikatakan memiliki arti, contohnya warna merah yang dapat berarti gairah, semangat, panas, perang, dan bahaya, sedangkan warna hijau dapat berarti alami, tumbuh, subur, segar, sembuh, dan aman. Masih banyak lagi warna yang diasumsikan memiliki arti-arti khusus.

Warna dapat berfungsi sebagai simbol atau sebagai estetika. Warna mempengaruhi kehidupan. Warna mengkomunikasikan, memberikan informasi dari bahasanya secara langsung maupun tidak langsung. Warna juga dapat mempengaruhi perasaan. Pengetahuan tentang warna merupakan salah satu bagian yang penting dalam keberhasilan menyampaikan komunikasi visual.

2.1.4 Teori Tipografi

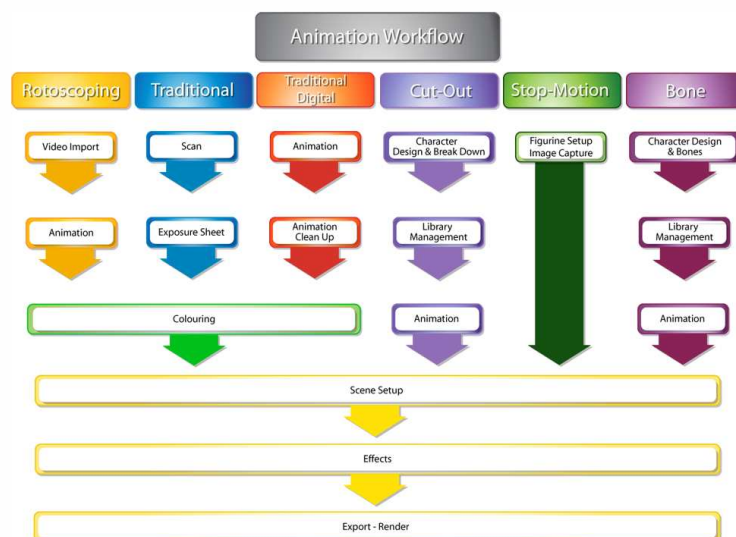
Tipografi adalah ilmu tentang huruf, baik pembelajaran maupun penerapannya, sebagai unsur utama, maupun hanya sebagai pelengkap dalam desain komunikasi visual. Dalam buku *Tipografi dalam Desain Grafis* karya Danton Sihombing, dijelaskan bahwa huruf sebagai salah satu elemen desain, memainkan peranan penting dalam keberhasilan suatu bentuk desain komunikasi grafis. Huruf memiliki perpaduan antara nilai fungsional dan nilai estetik. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat dapat memberikan makna dan memberikan citra atau kesan visual.

Salah satu pedoman yang harus diperhatikan untuk dapat menggunakan huruf secara efektif adalah *legibility* atau keterbacaan, yaitu tingkat kemudahan suatu huruf atau naskah untuk dibaca, yang bergantung pada identifikasi visual suatu jenis huruf, atau tampilan bentuk fisik huruf tersebut, ukurannya, serta komposisi atau penataannya dalam naskah.

2.1.5 Teori Audio Visual

Audio visual adalah media komunikasi yang menggunakan perpaduan suara dan gambar dalam penyampaianya. Contohnya seperti film dan acara televisi. Tahapan produksi sederhananya yaitu: Pra-produksi (konsep, naskah, *storyboard*, *animatic*) → Produksi (jadwal, *budget*, kru, *talent*, perlengkapan, *shooting*, atau animasi dan pewarnaan) → Pasca produksi (*editing*, *sfx*, *voice over*, *rendering*, revisi, *preview*).

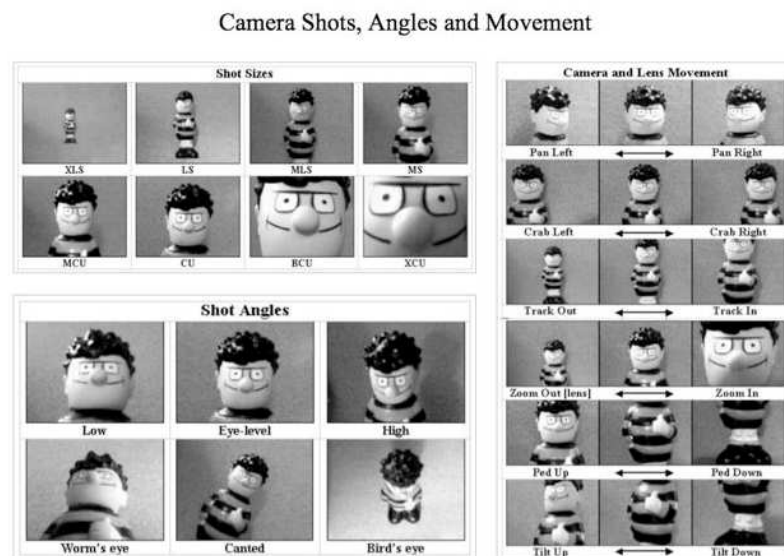
Alur kerja atau *workflow* animasi menurut website **Toon Boom Animation**:



Gambar 2.3 Alur kerja animasi

Unsur-unsur visual dalam audio visual meliputi: lokasi kejadian, set atau panggung, karakter atau pemain, dan perlengkapan pendukung. Unsur-unsur audio dalam audio visual meliputi: narasi, dialog, suara di sekitar, suara penggiring, dan suara efek tertentu.

Dalam produksinya, sebuah film harus memperhatikan tipe-tipe pengambilan gambar oleh kamera tergantung kebutuhan dalam suatu adegannya, antara lain: **extreme close up (XCU)**, **big close up (BCU)**, **close up (CU)**, **medium close up (MCU)**, **medium shot (MS)**, **knee shot (KS)**, **medium long shot (MLS)**, **full shot (FS)**, **long shot (LS)**, **extreme long shot (ELS)**.



Gambar 2.4 Pengambilan gambar, sudut, dan pergerakan kamera

Close up biasanya digunakan untuk menunjukkan fokus dari suatu objek atau menunjukkan ekspresi seseorang. **Medium shot** biasanya digunakan untuk menunjukkan aktivitas suatu bojek. **Long shot** biasanya digunakan untuk menunjukkan pemandangan atau panorama, lokasi tempat

berlangsungnya suatu adegan. **Angle** atau sudut pengambilan gambar pada kamera dapat normal, tinggi, atau rendah. Pergerakan kamera dapat ke arah kiri, kanan, atas, bawah, lurus, dan sejenisnya. Teknik kamera tersebut biasanya dipadukan dengan komposisi kamera atau penataan unsur-unsur visual dalam *frame* atau layar yang disebut juga dengan **framing** sehingga informasi dalam **shot** dapat tersampaikan dengan jelas.

2.1.6 Teori Penulisan Cerita

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal; peristiwa, kejadian, dan sebagainya. Komponen utama sebuah cerita yaitu adanya plot, karakter, dan latar. Cerita dapat berasal dari pengalaman pribadi, adaptasi dari cerita yang sudah ada, adaptasi yang sedikit diubah, berdasarkan sebuah lagu, atau parodi.

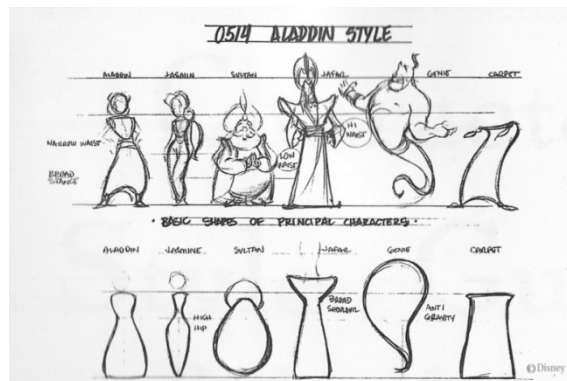
Definisi cerita, menurut *screenwriter* Karl Iglesias, yaitu “tentang seseorang yang sangat menginginkan sesuatu, dan mendapatkan masalah dalam mendapatkannya.” Maksudnya, definisi tersebut menjelaskan bahwa terdapat 3 elemen primer yang dibutuhkan pada sebuah cerita: karakter, tujuan si karakter, dan konflik. Cerita tidak dapat dibuat jika tidak ada elemen-elemen tersebut.

2.1.7 Teori Desain Karakter

Desain karakter berarti merancang karakter yang akan digunakan sebagai tokoh dalam media tertentu, misalnya film animasi. Melalui visual gambar, tokoh-tokoh yang dibuat harus memiliki ciri-ciri yang menggambarkan sifat karakternya. Dalam membuat sebuah desain karakter,

dibutuhkan pemahaman akan anatomi, proporsi, perspektif, teori warna, dan pemikiran 3 dimensi meskipun bekerja dalam bidang 2 dimensi.

Karakter dapat dikatakan menarik berdasarkan bentuk visual maupun sifat-sifat yang dimiliki karakter tersebut. Desain karakter yang menarik adalah salah satu kunci keberhasilan dalam membuat film animasi, sehingga penonton menjadi kenal dan tertarik dengan karakter tersebut. Gaya desain karakter harus dipertimbangkan, tergantung dengan gaya film itu sendiri, yang juga berpengaruh terhadap efisiensi pengerjaannya. Pembuatan atau penggambaran karakter film animasi biasanya dimulai dari bentuk-bentuk dasar yang sederhana.



Gambar 2.5 Gaya karakter dalam film Aladdin

2.2 Data Cerita Pendek

Berikut ini adalah rangkuman dari riset penulis dalam pembuatan cerita pendek yang bersumber dari buku, video, dan internet:

2.2.1 Geografi Pulau Madura

Pulau Madura terletak di wilayah provinsi Jawa Timur, Indonesia. Pulau Madura berluas kurang lebih 5.168 km², dan kurang lebih ditempati oleh 4

juta penduduk. Pulau Madura dibagi menjadi 4 kabupaten, yaitu Sumenep, Bangkalan, Sampang, dan Pamekasan. Pulau Madura merupakan dataran tinggi, lahannya kering dan tandus. Kondisi cuacanya juga panas dan gersang, sehingga pada dasarnya kurang baik bagi pertanian. Namun, setelah ditemukannya cara bercocok tanam oleh seorang pangeran dari Sumenep, tanah Madura yang gersang pun dapat menjadi subur dan dapat ditanami, hasilnya melimpah. Hasil alam pulau madura meliputi jagung, singkong, tembakau, garam, dan perikanan.



Gambar 2.6 Pemandangan alam Madura

2.2.2 Sejarah dan Budaya Karapan Sapi

Karapan sapi adalah ikon dan daya tarik wisatawan pulau Madura yang terkenal. Asal nama “karapan” sendiri berasal dari kata “kerap” yang berarti

berangkat bersama-sama, namun ada yang berpendapat bahwa kata “karapan” berasal dari bahasa Arab yaitu “kirabah” yang artinya persahabatan.

Sejarahnya, suku Madura beternak sapi untuk membajak dan menggemburkan sawah atau ladang pertanian. Suatu saat pada masa Hindia Belanda, seorang pangeran dari Sumenep yang ahli dalam bidang pertanian, mengajarkan cara bercocok tanam di lahan Madura yang gersang, dengan menggunakan sepasang bambu yang akan ditarik oleh dua ekor sapi agar tanahnya dapat gembur dan dapat ditanami. Gagasan itu berhasil, tanah gersang pun menjadi subur sehingga hasil panennya melimpah. Pangeran yang disebut Pangeran Katandur itu, awalnya mengadakan karapan sapi untuk merayakan keberhasilan panen, sekaligus mendapatkan sapi-sapi kuat yang akan digunakan untuk membajak sawah. Pada akhirnya karapan sapi menjadi tradisi dan selalu diselenggarakan setiap tahunnya di Madura usai musim panen.



Gambar 2.7 Karapan sapi pascaperang

Pada perlombaannya, sepasang sapi jantan akan dikendalikan oleh joki laki-laki atau *tukang tongko* yang biasanya anak kecil agar lebih ringan, namun tidak menutup kemungkinan jokinya adalah orang dewasa. Sang joki berdiri di sepasang kayu bambu yang ditarik oleh pasangan sapi tersebut yang disebut juga *kaleles*. Sebelum sapi-sapi itu akan berlari, suasana perlombaan diiringi musik gamelan saronen, musik khas Madura. Sepasang sapi dan joki tersebut akan mengadu lari atau balapan dengan pasangan lain sekitar 100 meter, yang biasanya ditempuh dalam waktu 10 sampai 15 detik.

Karapan sapi merupakan pesta rakyat yang memiliki daya tarik yang luar biasa. Saat perlombaan biasanya seluruh elemen masyarakat hingga turis asing berkumpul untuk menonton. Kemenangan selain berupa taruhan dan hadiah materi, juga merupakan kebanggaan tersendiri yang membuat status sosial sang pemenang meningkat.



Gambar 2.8 Perlombaan karapan sapi

Perlombaan biasanya diadakan di tanah kering yang datar, seperti di lapangan-lapangan desa atau kecamatan, berukuran 100 sampai 300 meter, yang memang sebagian besar disediakan dan dibuat khusus untuk perlombaan. Lapangan dikelilingi dengan pagar bambu sebagai pembatas dengan para penonton.

Di Madura, karapan sapi selain menjadi sarana hiburan, juga memiliki peran di berbagai bidang. Di bidang ekonomi, masyarakat berkesempatan untuk berbisnis. Di bidang supernatural, seperti penggunaan mantra-mantra oleh dukun demi kemenangan pemilik sapi maupun untuk menjatuhkan lawan. Di bidang seni rupa, pembuatan berbagai perlengkapan dan hiasan-hiasan bagi sapi karapan. Kemudian di bidang seni tari dan musik, seperti tari-tarian dan musik gamelan saronen yang dipersiapkan sebelum sapi karapan berlari. Karapan sapi juga meningkatkan kualitas ternak dan bidang ilmu peternakan. Dalam bidang pertanian, mampu meningkatkan produksi pangan, sekaligus memotivasi dan meningkatkan kecintaan rakyat terhadap alam dan lingkungannya.

2.2.3 Jenis-jenis Karapan Sapi

Perlombaan karapan sapi biasanya terdiri dari 2 macam tahapan: Piala Bupati dan Piala Presiden. Piala Bupati biasanya diadakan 2 kali dalam setahun. Para pemenang Piala Bupati kemudian melanjutkan perlombaan ke Piala Presiden yang diadakan setahun sekali. Namun terdapat juga perlombaan yang diselenggarakan karena undangan oleh suatu pihak untuk memperingati hari-hari besar tertentu dan sejenisnya. Karapan yang dilakukan untuk melatih sapi-sapi sebelum turun ke perlombaan sesungguhnya disebut *kerrap jar-ajaran*.

2.2.4 Syarat dan Ketentuan Karapan Sapi

Dalam satu babak perlombaan, diadu 2 hingga 3 pasang sapi jantan. Sepasang sapi harus dipasang *pangonong* pada lehernya agar menyatu, yang disambung dengan *kaleles* yang keduanya diletakkan di punuk sapi sebagai

tempat joki atau *tukang tongko* dapat berdiri dan mengendalikan laju sapi. Sapi karapan yang letaknya di sebelah kiri disebut *pangdelem*, dan yang sebelah kanan disebut *pangluar*. Joki-joki biasanya juga menggunakan pakaian adat Madura, meskipun bukan suatu keharusan. Hiasan-hiasan pada sapi yang tidak penting biasanya dilepas ketika sapi akan berlari agar lebih ringan.



Gambar 2.9 Pangonong dan kaleles utuh



Gambar 2.10 Pakaian adat Madura



Gambar 2.11 Truk pengangkut sapi

Sepasang sapi karapan dinyatakan menang apabila kaki depannya telah menginjak atau melompati garis akhir, dan telah mendahului peserta lain. Sepasang sapi karapan akan dinyatakan kalah apabila joki terjatuh di tengah lapangan atau tidak ada joki ketika sapi telah sampai di garis akhir. Keputusan-keputusan tersebut akan ditentukan oleh anggota dewan juri yang berada di garis akhir.

Selain *tukang tongko*, juga harus terdapat *gebber* atau petugas pemegang bendera di garis start yang memulai perlombaan dengan melambaikan bendera dari arah bawah ke atas. Kemudian terdapat *tukang nyandak* yang akan menghentikan lari sapi di garis akhir. Masing-masing pemilik sapi karapan juga biasanya membutuhkan bantuan dari orang lain seperti *tukang tonja* yang bertugas menuntun sapi, *tukang tambeng* yang bertugas menahan kekang sapi sebelum dilepas, *tukang gettak* yang bertugas menggertak sapi agar sapi mau berlari, dan *tukang gubra* yang beramai-ramai bertugas menyoraki dan memberi semangat kepada sapi-sapi dari tepi lapangan.

Sapi-sapi yang diikutsertakan juga memiliki beberapa ketentuan demi menjaga keseimbangan dalam pelaksanaannya. Tidak semua sapi dapat ikut serta dalam karapan sapi, dan untuk mendapatkan sapi karapan yang baik harus diperhatikan dan dipilih dengan cermat. Sepasang sapi yang diikutsertakan harus berkelamin jantan, memiliki jenis dan warna kulit Madura, dan memiliki fisik yang kuat dan sehat. Para ahli sapi karapan bahkan memperhatikan ciri-ciri khusus seperti punuk yang tinggi, dada yang

tegap dan lebar, hidung yang halus, ekor yang terjurai, hingga ukuran tanduk yang sama, itu semua demi memperoleh sapi dengan kualitas terbaik.

2.2.5 Perawatan dan Persiapan Sapi Karapan

Sebelum perlombaan, sapi harus benar-benar dipastikan memiliki kualitas yang sangat baik dan tidak sembarangan dalam pemilihannya. Pemilihan sapi Madura yang akan digunakan dalam karapan biasanya dibedakan sejak sapi berumur 3-4 bulan. Kemudian setelah berumur 10 bulan, seminggu sekali sapi akan dilatih atau disebut juga dengan melakukan *kerrap jar-ajaran*. Biasanya sapi muda berumur 1 tahun sudah siap mengikuti lomba. Makanan sapi-sapi karapan juga sangat diperhatikan, seperti rumput yang segar dan minumannya air hangat. Sapi karapan juga akan diberi asupan khusus seperti ramuan dari butiran telur dan berbagai minuman berenergi agar menjadi lebih kuat.



Gambar 2.12 Pemberian pakan pada sapi

Pemilik sapi biasanya juga melakukan ritual khusus, yang mereka yakin dapat membantu kelancaran maupun kemenangan bagi sapi-sapi mereka, dan untuk menangkal serangan-serangan ritual dari dukun atau pihak lawan.

Beberapa pemilik sapi juga memperlakukan dan memperhatikan sapi mereka dengan baik, seperti rajin memijati dan memandikan mereka, membersihkan dan menghangatkan tempat tidur, bahkan memainkan musik agar sapi tersebut dapat tidur dengan tenang.

2.2.6 Kekerasan dalam Karapan Sapi

Dewasa ini, karapan sapi tidak lepas dari kekerasan dan penyiksaan. Sapi karapan diharuskan berlari dengan kencang untuk membalap pasangan-pasangan lain. Sebelum perlombaan dimulai, biasanya pantat sapi diparut dengan paku. Mata dan anus sapi diolesi dengan balsam atau spiritus. Selama perlombaan, joki diperkenankan memacu sapi-sapi dengan *rokong*, semacam pemukul berduri paku hingga tubuh sapi luka berdarah, agar sepasang sapi yang ia tumpangi dapat berlari sekencang-kencangnya.

Padahal, pada masa-masa awal karapan sapi tercipta, alat-alat berbahaya tersebut tidak dipergunakan, dan sapi-sapi karapan masih diperlakukan secara manusiawi. Dulu, memacu sapi masih menggunakan *sagersa*, semacam cambuk dari daun pisang atau daun kelapa, yang tidak melukai sapi. Tindakan kekerasan pada sapi-sapi karapan tersebut belakangan ini telah menjadi perhatian para pemimpin agama dan pecinta hewan.



Gambar 2.13 Pemukul berduri dan luka pada sapi karapan

Menurut Salam, seorang pemilik sapi karapan dalam sebuah artikel Kompas.com “Pantat Dipaku, Mata dan Dubur Diolesi Balsam,” menjelaskan bahwa sebenarnya tidak semua sapi cocok menggunakan kekerasan. Terdapat juga sapi yang justru tidak mau lari jika disakiti. Ia setuju jika ada aturan karapan sapi yang tidak menggunakan kekerasan.

Meskipun karapan sapi di Madura sudah mendunia, namun ternyata citra karapan sapi di mata internasional saat ini sedang jelek, seperti yang tertulis di sebuah artikel Kompas.com yang berjudul “Orang Asing Nangis Lihat Penyiksaan Sapi” Rabu, 3 oktober 2012. Sekretaris Badan Koordinasi Wilayah IV Madura, Tajul Falah menjelaskan bahwa kejadian tersebut terjadi ketika orang asing menyaksikan penyiksaan terhadap sapi dalam pelaksanaan karapan sapi di Pamekasan. Ia juga menambahkan bahwa kelak Indonesia dapat dikecam sebagai negara yang tidak menyayangi binatang, apabila praktik kekerasan masih berlangsung. Pada awal tahun 2012, pemerintah berkerja sama dengan Majelis Ulama Indonesia telah menggagas praktik karapan sapi tanpa penyiksaan kepada para pemilik sapi karapan, namun dalam perkembangan justru ditolak dengan alasan belum memiliki bibit sapi karapan yang tidak terbiasa dengan praktik tanpa penyiksaan.

2.2.7 Karakteristik Suku Madura

Suku Madura umumnya terkenal karena sifatnya yang keras, temperamental, mudah tersinggung, dan gaya bicaranya yang spontan. Namun, sebenarnya mereka juga disiplin, rajin bekerja, dan pantang menyerah. Pengaruh kondisi geografis pulau Madura merupakan salah satu penyebabnya.



Gambar 2.14 Ilustrasi tokoh Madura

Suku Madura memiliki dan menjunjung harga diri yang tinggi, yang berkaitan erat dengan status sosial mereka. Mereka akan dapat sangat ramah dan sopan kepada orang lain, namun dapat juga sangat marah ketika persoalan yang menyangkut harga diri. Bahkan beberapa ada yang berani mempertaruhkan nyawa apabila harga diri maupun martabat keluarga mereka dilecehkan.

Menurut Tajul Falah, Sekretaris Badan Koordinasi Wilayah IV Madura, meskipun kekerasan terhadap sapi karapan dalam karapan sapi masih sering dilakukan para pemilik sapi karapan, banyak juga yang tidak tega terhadap penyiksaan, sehingga kurang benar apabila suku Madura dicap tidak menyayangi hewan.

2.2.8 Karakteristik Sapi Madura

Sapi Madura berukuran lebih kecil, kebanyakan berwarna merah bata atau kecoklatan. Sapi asli Indonesia ini memiliki keterikatan khusus dengan suku Madura. Peran sapi sangatlah penting dalam kehidupan suku Madura, terutama di bidang pertanian. Sapi dapat digunakan untuk membajak dan menyuburkan sawah, sekaligus menjadi alat transportasi. Sapi juga ramah lingkungan dibandingkan dengan mesin dan bahan kimia.



Gambar 2.15 Sapi Madura jantan

Sapi yang dipekerjakan sering disalahartikan sebagai perbudakan, padahal beberapa pemilik sapi memperlakukan dan memperhatikan sapi mereka dengan baik, seperti rajin memandikan mereka, membersihkan dan menghangatkan tempat tidur, bahkan memainkan musik agar sapi tersebut dapat tidur dengan tenang.



Gambar 2.16 Sapi Madura membajak sawah

Bagi suku Madura, sapi yang digunakan dalam karapan atau disebut juga *sapi kerrap* juga melambangkan kebanggaan, kekuatan, kepahlawanan, dan jiwa petarung yang pantang menyerah.

2.2.9 Dokumentasi Lapangan

Penulis berkesempatan untuk mendapatkan referensi visual pada karapan sapi dengan mengambil foto dari patung karapan sapi yang terletak di Anjungan Jawa Timur, Taman Mini Indonesia Indah. Rumah adat dan patung

karapan sapi tersebut merupakan representasi seniman atau pematung yang kurang lebih telah mengetahui wujud sesungguhnya di Madura. Berikut adalah foto-foto yang telah diambil, yang menyangkut dengan cerita yang dibuat penulis:



Gambar 2.17 Karapan sapi dalam peta turis di TMII



Gambar 2.18 Patung perlombaan karapan sapi



Gambar 2.19 Perkakas berduri



Gambar 2.20 Pagonong dan kaleles



Gambar 2.21 Pakaian joki



Gambar 2.22 Posisi badan dan kaki joki

2.2.10 Animasi Indonesia

Animasi di Indonesia bukanlah sesuatu yang asing. Pertunjukan wayang misalnya, merupakan salah satu animasi terkuno di Indonesia. Seiring dengan perkembangan teknologi, animasi di Indonesia telah berkembang dengan pesat, yang ditandai dengan kemunculan berbagai film animasi lokal, berbagai komunitas, *website*, studio, hingga sekolah animasi.



Gambar 2.23 Poster film Homeland dan Meraih Mimpi

Film animasi buatan Indonesia yang terkenal seperti **Homeland** dan **Meraih Mimpi**, merupakan film animasi 3 dimensi, yang berhasil mendapatkan predikat film animasi pertama di Indonesia. **Meraih Mimpi** bahkan berhasil menjadi film layar lebar. Fakta tersebut menyimpulkan, bahwa lebih banyak film animasi yang dibuat dengan teknik 3 dimensi di Indonesia, yang telah berhasil menonjol di pasar animasi lokal. Sedangkan, film animasi 2 dimensi lebih banyak digunakan pada perlombaan film pendek dan serial animasi, yang kurang menonjol dibanding dengan film animasi 3 dimensi. Hal tersebut disebabkan terutama oleh pemasaran dan sumber daya manusianya saja, karena itu film animasi 2 dimensi Indonesia sebenarnya masih berpotensi tinggi untuk dapat berhasil di pasar animasi lokal maupun internasional.

Sebagian besar pekerja animasi memilih untuk mengerjakan pekerjaan animasi luar negeri atau berkerja di luar negeri, meskipun beberapa masih memproduksi animasi lokal. Dukungan pemerintah, sumber daya manusia, dan pendapatan bagi para pekerjanya adalah penyebabnya.

2.2.11 Konten Lokal dalam Animasi

Dalam acara Hellofest 8 Anima Expo 2012 yang mengadakan Hellofest Short Film Competition, pernah disampaikan bahwa dalam pembuatan sebuah film animasi, harus memperhatikan konten lokal yang mendukung yang dapat menarik minat penonton lokal, juga sebagai modal untuk meraih penonton yang lebih banyak, termasuk penonton internasional.

Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) dalam artikelnya juga menyampaikan bahwa masyarakat Indonesia banyak disuapi oleh program televisi yang tidak baik dan tidak layak tayang, membuat masyarakat membutuhkan konten lokal yang baik dan lebih berkualitas dan dapat bersaing di dunia internasional.

Sigit Widodo, dalam seminar “Media baru: Menjadi Tuan Rumah di Negeri Sendiri” juga menyampaikan strategi dengan memasukkan konten lokal dalam produk buatan Indonesia. Dia memberi contoh dengan film animasi Upin Ipin buatan Malaysia yang masuk Disney. Disney tidak akan tayang di Malaysia apabila Malaysia tidak memasukkan konten lokal. Sigit juga mengatakan bahwa hal tersebut belum pernah dilakukan oleh pemerintah Indonesia.

Industri animasi di luar negeri, seperti di India, telah melakukan berbagai usaha dengan menggunakan konten lokal atau kebudayaan India dalam serial animasi buatan lokal. Hasilnya, seperti yang tertulis di sebuah

artikel pada *website* The Financial Express, telah membuat pertumbuhan animasi di India berkembang dengan pesat, terhitung pada pertumbuhan rata-rata per tahun (CAGR) di India. Menurut mereka, penerimaan film animasi di India masih menjadi tantangan utama, karena itu India membutuhkan konten lokal dengan daya tarik internasional.

2.3 Data Pemandangan

2.3.1 Analisis Cerita Film *How to Train Your Dragon*

Dalam cerita **How to Train Your Dragon (DreamWorks Animation)**, diceritakan seorang anak muda bangsa Viking yang tidak seperti ayahnya dan sebangsanya, yang kuat dan berani dalam pertempuran melawan naga-naga yang sering menyerang desa mereka. Suatu saat, dia menemukan seekor naga yang terkena jebakan, dan ia memberanikan diri untuk menolong dan bersahabat dengan naga tersebut. Pada akhirnya, kebaikan hati dan keterampilannya membuat ia menjadi seorang pawang naga atau penjinak naga, yang juga mengakhiri pertempuran bangsa Viking dengan para naga.

2.3.2 Analisis Cerita Film *Up*

Film **Up (Disney-Pixar)** menceritakan tentang petualangan seorang pria yang mencintai istrinya. Pada salah satu adegan film, terdapat kisah hidup pria tersebut dengan istrinya, yang berisi pengalaman-pengalaman dan mimpinya ketika masih kecil hingga mereka dewasa, bagaimana mereka akhirnya menikah, membangun rumah, dan pada akhirnya adegan tersebut ditutup dengan kematian istrinya. Adegan tersebut dapat dikemas menjadi film pendek.

2.3.3 Analisis Cerita Film Brave

Film **Brave (Disney-Pixar)** menceritakan tentang seorang putri yang melawan tradisi kerajaannya, yang berasal dari keegoisan ibunya. Ibunya, ratu kerajaan tersebut mendidik putrinya agar berperilaku anggun seperti layaknya bangsawan, dan memaksanya menikah. Sedangkan anaknya, putri tersebut adalah seorang gadis yang tomboy, yang mewarisi sifat ayahnya yang berjiwa petarung. Perbedaan persepsi yang menyebabkan pertikaian antara ibu dan anak itu membuat sang putri membantu bantuan penyihir untuk membuat ramuan untuk ratu atau ibunya agar sifatnya berubah. Namun, ternyata sihir tersebut membuat ibunya menjadi beruang, yang merupakan makhluk paling dibenci di kerajaan itu. Maka, berbagai usaha dilakukan anak dan ibu tersebut untuk mengembalikan semuanya seperti semula. Pada detik terakhir, dia berhasil mengembalikan ibunya seperti semula, dan pengalaman berharga tersebut membuat anak dan ibu itu menjadi sadar.



Gambar 2.24 Poster-poster film pendukung

2.3.4 Analisis Cerita Film Hachi: A Dog's Tale

Film yang diangkat dari kisah nyata Jepang ini mengisahkan tentang persahabatan seekor anjing bernama Hachi yang sangat setia dengan tuannya. Ia dipelihara sejak kecil oleh tuannya dengan kasih sayang, sehingga ia juga menjadi sangat sayang dan sangat patuh dengan tuannya. Kebiasaannya,

menunggu kepulangan tuannya di stasiun kereta. Suatu hari, tuannya meninggal dunia, dan sebagai seekor anjing yang sangat setia, Hachi tetap menunggu kepulangan tuannya yang mustahil hingga pada akhirnya ia mati.

2.3.5 Analisis Visual Film Semesta Mendukung

Film layar lebar buatan Indonesia ini menceritakan tentang perjuangan seorang anak Madura yang mencari ibunya dan mencintai sains. Pada isi film, khususnya bagian awal film, digambarkan pemandangan alam, budaya karapan sapi, karakteristik, dan kegiatan suku Madura sehari-hari, yang menjadi referensi visual penulis dalam pembuatan film animasi yang berlatar belakang Madura.

2.3.6 Analisis Animasi, Warna, dan Gaya Visual Film Mulan

Film **Disney** yang berlatar belakang China kuno ini, merupakan film anak-anak yang berhasil sukses di pasar internasional, dengan animasi dan gaya visualnya yang merupakan 2 dimensi, yang juga sebagian besar menggunakan pewarnaan blok dalam pewarnaan karakter dan beberapa lokasi-lokasinya. Gaya visual film ini menjadi referensi penulis dalam pembuatan film animasi yang dapat menarik target penonton anak-anak, dan efisien dalam pengerjaannya, khususnya dalam pewarnaan.



Gambar 2.25 Screenshot film Mulan