

**PERANCANGAN FILM ANIMASI RAMAYANA
SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN APRESIASI SENI**



Disusun Oleh :

ERWHIN FATHCHURRAHMAN

NIM : C0703015

**Diajukan guna memenuhi persyaratan
mencapai gelar sarjana pada jurusan Desain Komunikasi Visual
Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret Surakarta**

**FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2010

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul :

PERANCANGAN FILM ANIMASI RAMAYANA SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN APRESIASI SENI

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji TA

Pada tanggal : 5 Juli 2010

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Putut H. Pramono, M.Si

NIP. 195506121980031014

Arief Iman S, S.Sn

NIP. 197903272005011002

Koordinator Tugas Akhir

Arief Iman S, S.Sn

NIP. 197903272005011002

LEMBAR PENGESAHAN

Disahkan dan diterima oleh Panitia Penguji dalam Sidang Tugas Akhir
Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret Surakarta
Pada tanggal : 5 Juli 2010

Tim Penguji :

Ketua Sidang Tugas Akhir

Drs. Edi Wahyono Hardjanto, M.Sn (.....)
NIP. 195107131982031001

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Andreas Slamet Widodo, S.Sn (.....)
NIP. 197512012001121002

Penguji I

Drs. Putut H. Pramono, M.Si (.....)
NIP. 195506121980031014

Penguji II

Arief Iman S, S.Sn (.....)
NIP. 197903272005011002

Disahkan :

Dekan
Fakultas Sastra dan Seni Rupa

Ketua Jurusan
Desain Komunikasi Visual

Drs. Sudarno, MA
NIP. 195303141985061001

Drs. Edi Wahyono Hardjanto, M.Sn
NIP. 195107131982031001

MOTTO

*Berhasil melakukan sesuatu yang orang lain tak bisa melakukannya adalah
sesuatu yang membanggakan.*

ERWHIN HIMURA

*aku ingin menempuh hidup yang berarti, aku mau menempuhnya, karena aku
lahir sebagai manusia.*

MIYAMOTO MUSASHI

*Kalau kamu tidak bisa, kamu harus mencobanya, kalau kamu mencobanya,
pasti kamu bisa*

ANDRIE WONGSO

*Bertahan hidup harus bisa bersikap lembut, walau hati panas bahkan terbakar
sekalipun*

IWAN FALS

PERSEMBAHAN

Dengan tulus penulis persembahkan karya sederhana ini untuk :

Ibu & Ayah

Untuk semua pengorbanan yang ada di bumi, yang selalu memberi yang terbaik untukku, kebebasan memilih dan berkarya di dunia ini.

Aprilia/Kurenai Sakura

Seseorang yang selalu dekat dihati dan selalu memberikan semangat serta senyumnya yang cantik.

Saudaraku yang ada di surga

Yang selalu ku cintai, menemaniku dan menyayangiku sepanjang hidupnya.

Saudara, Sahabat & Temanku

Yang selalu memberi bantuan, semangat dan kritik yang membangun untukku.

Para generasi muda Putra putri bangsa & animator

Yang menjadi harapanku membangun dan melestarikan budaya indonesia.

ABSTRAK

PERANCANGAN FILM ANIMASI RAMAYANA SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN APRESIASI SENI

Erwhin Fathchurrahman¹
Drs. Putut H. Pramono² Arief Iman Santoso, S.Sn²

2010. Tugas Akhir ini berjudul Perancangan Film Animasi Ramayana Sebagai Media Pendidikan Apresiasi Seni. Adapun masalah yang dikaji adalah bagaimana merancang film Animasi sebagai media pendidikan apresiasi seni, yang dilatar belakangi oleh kurangnya apresiasi masyarakat terhadap hasil karya budaya sendiri karena belum adanya sebuah film animasi yang mengandung unsur budaya lokal Indonesia yang memiliki nilai kebudayaan yang cukup tinggi. dengan memberikan unsur budaya lokal indonesia ke dalam film animnasi Ramayana diharapkan dengan melihat sekilas calon audience dapat langsung mengenali bahwa itu adalah produk dalam negeri dan secara tidak langsung menumbuhkan rasa peduli mereka terhadap karya budaya negeri sendiri.

¹ Nama mahasiswa dengan NIM C0703015

² Dosen Pembimbing I

² Dosen Pembimbing II

ABSTRACT**RAMAYANA ANIMATION FILM DESIGN FOR MEDIA
EDUCATION ART APPRECIATION**

Erwhin Fathchurrahman³
Drs. Putut H. Pramono⁴ Arief Iman Santoso, S.Sn²

2010. This final project titled Ramayana Animation Film Design For Media Education Art Appreciation. The problem studied is how to design animations films as a medium of art appreciation education, which is against the background by the lack of community appreciation of the work of their own culture because of the unavailability of an animated film that contains elements of local culture of Indonesia, which has a high cultural value. by giving local cultural elements into the film animnasi Indonesia Ramayana is expected to catch a glimpse of the prospective audience can immediately recognize that it is a domestic product and indirectly foster a sense of their care against their own country's work culture.

³ Nama mahasiswa dengan NIM C0703015

⁴ Dosen Pembimbing I

² Dosen Pembimbing II

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME atas kemudahan, berkat, perlindungan dan kecukupan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan lancar. Pembuatan Tugas Akhir ini tentu tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. Sudarno, MA selaku Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta beserta staff.
2. Drs. Edi Wahyono Hardjanto, M.Sn selaku Ketua Jurusan S-1 Desain Komunikasi Visual Universitas Sebelas Maret Surakarta beserta staff.
3. Drs. Putut H. Pramono, M.Si dan Arief Iman Santoso, S.Sn selaku pembimbing mata kuliah Tugas Akhir.
4. Ibu, Bapak dan saudara, yang telah memberikan banyak support dan dukungan baik moril maupun spirituil..
5. Teman-teman Desain Komunikasi Visual '03.
6. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Terima kasih atas dorongan dan dukungannya selama ini.

Surakarta, Juli 2010

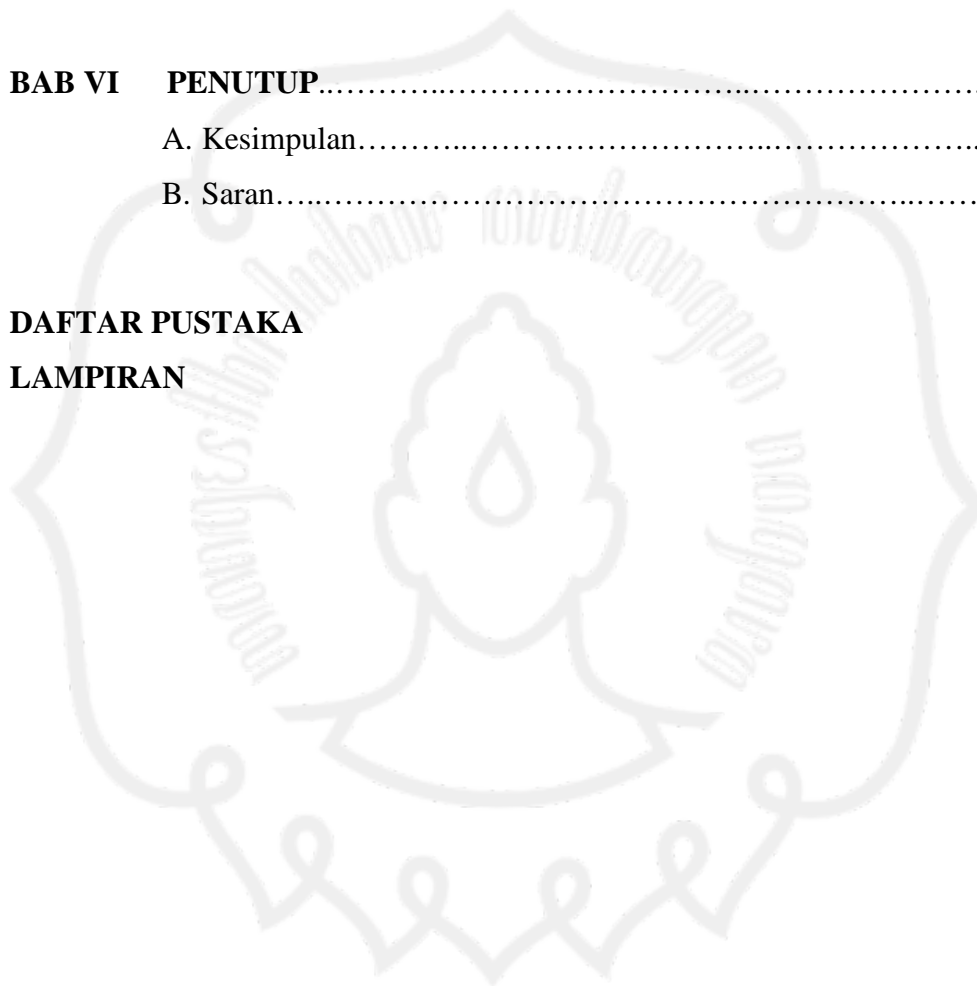
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACTION	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Target Visual.....	4
F. Target Audience	5
G. <i>Placement</i>	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Tinjauan Umum Animasi.....	8
1. Pengertian Animasi.....	8
2. Sejarah dan Perkembangan Animasi.....	10
3. Istilah Animasi.....	17
4. Jenis Film Animasi.....	24
B. Tinjauan Umum Komunikasi.....	25
1. Komunikasi.....	25

2. Media.....	28
C. Tinjauan Umum Pendidikan.....	29
D. Tinjauan Umum Apresiasi.....	30
E. Tinjauan Umum Seni.....	31
F. Tinjauan Umum Budaya.....	32
BAB III IDENTIFIKASI DATA.....	34
A. Identifikasi Obyek Perancangan.....	34
1. Cerita Ramayana.....	34
2. Cerita Ramayana di Indonesia.....	41
B. Media Perbandingan.....	44
C. Analisis SWOT.....	47
D. Analisa SWOT (<i>Strength, Weakness, Opportunity and Threat</i>).....	47
E. <i>Treatment</i>	52
F. <i>Positioning</i>	52
G. <i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	52
BAB IV KONSEP KREATIF PERANCANGAN DAN PERENCANAAN MEDIA.....	53
A. Ide Dasar.....	53
B. Konsep Kreatif Cerita	53
C. Visual.....	55
D. Pemilihan Media Pendukung.....	68
1. Konsep Promosi.....	68
2. Standar Visual.....	69
3. <i>Media Placement</i>	76
4. <i>Media pendukung Placement</i>	77
E. Prediksi Biaya.....	80
1. Pembuatan Film Animasi.....	80
2. Media Promosi.....	81

BAB V	VISUALISASI KARYA.....	82
	A. Logo Judul Film Animasi Ramayana.....	82
	B. Media Utama.....	83
	C. Media Pendukung.....	101
BAB VI	PENUTUP.....	113
	A. Kesimpulan.....	113
	B. Saran.....	114

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Informasi dan Teknologi saat ini sudah begitu pesat, hal ini disebabkan oleh kemajuan di segala bidang yang terus berkembang menciptakan inovasi-inovasi baru. Demikian pula halnya multimedia komunikasi. Setiap waktu kita banyak menyaksikan berita-berita penemuan dan cara baru mengenai hal tersebut. Salahsatu poin multimedia yang banyak memainkan peranan. penting terhadap komunikasi khalayak ramai adalah Audio Visual dan. Animasi.

Pada saat ini, banyak bertebaran film animasi. Baik itu di layar televisi, *home video*, internet, maupun layar Lebar. Tetapi yang perlu disayangkan bahwa sebagian besar dari film-film animasi tersebut adalah bukan buatan dalam negeri. Kemungkinan besar di dalamnya terdapat kandungan unsur budaya luar yang membuat sebagian dari masyarakat kita lebih mencintai hasil karya budaya mereka dan kurang menghargai hasil karya budaya sendiri. Tidaklah heran, karena semenjak kecil kita sudah disuguhi oleh berbagai macam tontonan hasil karya mereka, Sebagai contoh bahwa sementara Indonesia belum merdeka, industri animasi Disney telah membuat banyak film animasi yang diedarkan ke seluruh dunia, termasuk negara kita. Sebagai contohnya adalah film animasi Miky Mouse, Donal Duck, Gufy dan lain sebagainya. Jika dominasi itu terjadi sampai saat

ini,itu bisa dikatakan hal yang lumrah jika kita belum mempunyai ikon animasi lokal sendiri, yang mungkin dapat merebut konsumen masyarakat dan dominasi tayangan Animasi dalam negeri, karena itu perlu diciptakan suatu Animasi dimana produk itu adalah sebuah bentuk produk dalam negeri yang isi didalamnya terkandung muatan atau unsur-unsur lokal yang bermunculan didalam Film tersebut sehingga diharapkan dengan melihat sekilas calon audience dapat langsung mengenali bahwa itu adalah produk dalam negeri dan secara tidak langsung menumbuhkan rasa peduli mereka terhadap karya budaya negeri sendiri. Sebagai misal kita dapat mengangkat cerita rakyat dari salah satu daerah di Indonesia, yang memiliki nilai budaya dan potensi budaya yang tinggi dan perlu dikembangkan untuk dituangkan dalam cerita film animasi.

Kita berusaha menciptakan suatu Animasi yang berasal dari buah tangan anak bangsa sendiri dengan ide dasar, dan orisinalitas yang kuat, agar calon *audience* nantinya akan dapat mengenali dan mencintai produk dalam negeri. Yang dapat diposisikan sebagai suatu karya multimedia yang bisa dijadikan sebagai ikon animasi lokal disamping untuk dapat menyaingi produk asing yang mendominasi.

Karena itu dibuatlah suatu perencanaan produksi sebuah Animasi Lokal berjudul "RAMAYANA" dimana didalamnya terkandung unsur kebudayaan lokal yang kebanyakan budaya Jawa. Penulis ingin mengolah kembali unsur budaya tersebut menjadi sebuah karya Animasi, tanpa mengurangi sedikitpun unsur dasar budaya yang terkandung dan menjadi sebuah karya Animasi yang menarik, diminati oleh Pemirsanya, serta mengandung unsur budaya yang tinggi.

B. Batasan Masalah

Karya yang penulis buat merupakan usaha untuk memotivasi dan memicu para remaja di Indonesia, khususnya di Surakarta untuk berapresiasi terhadap seni budaya lokal dan mengamalkannya di dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui karya ini penulis mencoba mengajarkan nilai-nilai moral dan berusaha menanamkannya pada diri *audience*. Karena banyak yang penulis ingin ungkapkan melalui karya ini maka penulis membatasi masalah pada:

1. Karya penulis difokuskan pada usaha untuk menanamkan pendidikan apresiasi kepada remaja agar bersikap peduli terhadap seni budayanya.
2. Media desain komunikasi visual yang begitu luas, maka penulis memilih media audio video yang berupa 3d animasi berbentuk film sebagai media utama.

C. Perumusan Masalah

Bagaimana usaha kita sebagai *creator* dalam merancang media apresiasi seni melalui film animasi 3d untuk kalangan SMP dan SMA, agar dapat diterima oleh *audience* dengan isi dari kandungan ceritanya dapat tersampaikan kepada *audience*?

D. Tujuan

Menciptakan visualisasi gambar yang lebih menarik dan kandungan nilai budaya lokal yang lebih banyak. Sebagai media untuk menumbuhkan rasa peduli kepada generasi muda untuk lebih mengetahui dan menghargai akar budaya mereka sendiri.

Dengan tujuan diatas, dengan diciptakannya "RAMAYANA" diharapkan akan memperkuat posisi Animasi lokal di dalam negeri sendiri, dapat bersaing dengan pasar produk Animasi luar negeri, dan diharapkan akan memicu anak bangsa untuk membuat karya serupa dalam penggalangannya untuk dominasi ke luar.

E. Target Visual

Target Visual yang direncanakan untuk mencapai tujuan yang dimaksud diatas, maka perlu dibuat:

1. Film Animasi yang berjudul "RAMAYANA". Berdurasi 30 Menit.
2. *Thrailer* Film Animasi RAMAYANA Berdurasi 2 Menit.
3. Poster
4. *Wallpapers*
5. Stiker
6. *XBanner*
7. *Web Pop up*

8. *Cover* CD/DVD luar dan dalam
9. Pin.
10. *Manual Book*

F. Target Audience dan Target Market

Dengan memperhatikan segala aspek produk yang dihasilkan kepada masyarakat yang memiliki profil sebagai berikut:

1. Target Audience

a. Target Primer

Variabel Demografik:

- Usia : 13 - 18 tahun
- Jenis kelamin : Pria dan wanita
- Pekerjaan : SMP dan SMU

Variabel Geografik: Daerah Solo dan sekitarnya (daerah karisidenan Surakarta)

Variabel Psikografik: Segmentasi ini ditujukan kepada remaja yang memiliki sifat mudah terpengaruh hal – hal baru yang dianggap menarik.

b. Target Skunder

Variabel Demografik:

- Usia : Para guru atau pendidik, orang tua dan Semua usia diatas 13 Tahun.
- Jenis kelamin : Pria dan wanita
- Pekerjaan : Semua Jenis Pekerjaan
- Variabel Geografik : Seluruh Wilayah Indonesia
- Variabel Psikografik: Segmentasi ini meliputi seluruh masyarakat Indonesia yang memiliki minat terhadap cerita wayang. Terutama ditujukan kepada remaja yang memiliki sifat mudah terpengaruh hal – hal baru yang dianggap menarik.

2. Target Market

a . Produk dinikmati remaja

Animasi ini untuk dikonsumsi oleh remaja karena berisi kandungan isi yang tidak cocok untuk anak-anak dibawah 13 tahun. Tidak tertutup kemungkinan bagi dewasa bagi mereka yang mempunyai kecenderungan untuk lebih banyak menikmati Film Animasi

b . Keputusan pembelian terletak pada remaja dewasa

Remaja menempati sebagai pengambil keputusan untuk pembelian produk-produk tersebut.

- c. Pengambilan keputusan dipengaruhi oleh orang tua, saudara, teman dekat. Karena mereka merupakan pengguna atau konsumen utama yang dituju.

F. Placement

Dengan memperhatikan target Primer *audience*, maka produk ini akan di tayangkan secara cuma-cuma di setiap sekolah SMP dan SMU di wilayah karisidenan surakarta, bekerja sama dengan dinas pendidikan kota surakarta dan disampaikan oleh media pembawanya ke sekolah yaitu guru kesenian. Dengan didampingi dan didukung oleh wali murid, diharapkan dalam menanamkan pendidikan apresiasi ini dapat tersampaikan secara jelas dan efisien.

Untuk mencapai target sekundernya, produk ini akan di jual dan di distribusikan ke tiap-tiap *Movie Store*, Gramedia, Rental film dan situs resmi Film Animasi RAMAYANA. Dengan strategi seperti itu diharapkan *audience* akan dengan mudah menikmati dan mengoleksi produk dari film animasi ini.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Umum Animasi

1. Pengertian Animasi

Setiap hari kita melihat suatu proses hidup, baik itu yang bersifat biologis alamiah atau yang sifatnya mekanis. Untuk biologis-alamiah bisa kita saksikan pada aktifitas seperti burung terbang, manusia berjalan atau berlari, ikan berenang atau katak yang melompat. Sedangkan yang sifatnya mekanis, seperti mobil melintasi jalanan, pesawat terbang, pembuatan produk secara mekanik di pabrik-pabrik, semua ini dikatakan hidup menurut fungsinya masing-masing.

Bila suatu benda atau gambar berubah bentuk secara berurutan dari bentuk yang pertama hingga bentuk yang terakhir sehingga secara ilusi menghasilkan gerak. Proses ini merupakan salah satu bentuk menggerakkan benda mati, yang dikenal dengan istilah "Animasi" (*to animate* : menghidupkan, atau memberi kehidupan, menggerakkan).

Menggerakkan benda mati atau menghidupkannya merupakan salah satu bentuk animasi juga. Bila seorang memainkan wayang atau boneka maka proses ini disebut melakukan "animasi". Animasi adalah suatu jenis teknik film yang dapat menyebabkan ilusi gerak atau *image* gerak, dari benda yang sebetulnya tidak bergerak, pada waktu difoto.

Animation, a technique in which the illusion of movement is created by photographing a series of individual drawings on successive frame of film with

stopmotion processes. The illusion is projecting the processed film at the standard sound-speed rate of 18 to 24 frames per second.

(Handbook of Animation Tehniques, Levitan, 1979:299)

Teknik animasi, seperti juga teknik film biasa atau *live action* dapat dimungkinkan karena adanya suatu fenomena yang terjadi pada waktu kita melihat, yang disebut *presistence of vision*. Pada waktu mata kita memperhatikan sesuatu, maka ada kecenderungan untuk menahan apa yang dilihat, lebih lama dari waktu yang sebenarnya. Visi atau penglihatan ini akan ditahan oleh mata, sebelum mata, memperhatikan objek yang lain. Proyektor film memproyeksikan gambar ke layar secara berurutan dengan kecepatan antara 18 sampai 24 gambar setiap detik. Maka kekosongan objek penglihatan Yang terjadi antara dua gambar yang diproyeksikan, tidak dapat ditangkap oleh mata kita.

Dengan demikian, rangkaian gambar tersebut menjadi suatu "ilusi gerak" Hal ini seperti juga yang diungkapkan dalam buku Animasi, sebagai berikut: Suatu gambar yang tampak hidup dalam animasi kartun terdiri dari rangkaian sket yang digambar dengan tangan, dan antara sket gambar yang satu dengan yang lainnya dibuat sedikit berbeda sesuai dengan arah gerakan yang ingin dicapai. Rangkaian sket gambar tersebut dipotret satu demi satu sehingga menjadi film dan apabila diproyeksikan pada layar dapat memberikan kesan bahwa gambar-gambar tersebut tampak bergerak. (Suharto, 1989 :11)

Secara estimologis dan lebih sederhana Noake menjelaskan "Animasi" sebagai berikut:

Derived from the latin word "anima " meaning life ar animare, "to breathe life into ", this general term describes a wide range of film making techniques shot frame by frame to create the illusion of motion.

(Noake, 1988:148)

(berasal dari kata "anima" yang berarti hidup atau animare, " meniupkan kehidupan ke", istilah ini menggambarkan suatu jarak film yang lebar dan luas yang dibidik frame by frame untuk menciptakan gerakan maya) Jadi secara umum dapat dikatakan bahwa, suatu film Animasi adalah hasil karya manusia berupa gambar gambar sketsa maupun gambar jadi dan atau *artwork* yang membentuk suatu rangkaian-rangkaian gerakan yang teratur dari satu kerangka ke kerangka berikutnya. Di dalam pembuatan film animasi, dibutuhkan sejumlah besar gambar yang selaras satu dengan yang lain dengan percakapan yang berlangsung, selaras antara gerakan dengan musik atau efek suaranya.

2. Sejarah dan Perkembangan Animasi

Sejak menyadari bahwa gambar bisa dipakai sebagai alternatif media komunikasi, timbul keinginan menghidupkan lambang-lambang tersebut menjadi cermin ekspresi kebudayaan. Terbukti dengan diketemukannya berbagai artefak pada peradapan Mesir Kuno 2000 sebelum masehi. Salah satunya adalah beberapa panel yang menggambarkan aksi dua pegulat dalam berbagai pose. Dalam salah satu ilustrasi Leonardo da Vinci yang terkenal, dilukiskan anggota tubuh manusia dalam berbagai posisi. Seorang artis Italy Gioto, juga melukiskan malaikat dalam posisi terbang dengan repetisi gerakan. Animasi sendiri tidak akan pernah

berkembang tanpa ditemukannya prinsip dasar dari karakter mata manusia yaitu: *persistance of vision* (pola penglihatan yang teratur). Paul Roget, Joseph Plateau dan Pierre Desvigenes, melalui peralatan optic yang mereka ciptakan, berhasil membuktikan bahwa mata manusia cenderung menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai suatu pola. Dalam perkembangannya animasi secara umum bisa didefinisikan sebagai:

Suatu *sequence* gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak.

a. Sejarah dan Perkembangan Animasi Barat (Amerika dan Benua Eropa)

Sudah lama manusia berkeinginan untuk menciptakan gambar yang dapat bergerak. keinginan itu baru terwujud pada tahun 1908, lewat tangan Emile Cohl, seorang tokoh film animasi dari Perancis. Film animasinya yang pertama berjudul *Fantasmagorie*.

Pada tahun 1909, di Amerika, Winsor Me. Cay membuat film cerita Pendek "Gertie the Trained Dinosaur", dan disusul film Felix the Cat karya Pat Sullivan, serta banyak lagi eksperimen cerita di eropa dan Amerika. kemudian pada tahun 1928 Mickey Mouse dilahirkan oleh studio Walt Disney, di Amerika, "Mickey Mouse" merupakan contoh keberhasilan dunia film animasi .Tokoh kartun ini. merupakan suatu tokoh cerita yang paling populer di dunia hingga saat ini. Dan bersama dengan berkembangnya dunia film, dengan ditemukannya

teknik suara dan warna, terjadi pula penemuan dan kemajuan dalam dunia animasi.

Pada tahun 1938, Disney membuat film animasi cerita panjang pertama di dunia, *Snow White*. Film ini dibuat selama 4 tahun dan juga menjadi film kartun yang paling terkenal sepanjang masa.

Setelah itu, penggunaan, teknik film animasi juga berkembang, seperti juga pada film biasa. Di samping itu terjadi juga perkembangan pada teknik pembuatan film animasi, antara lain dengan menggunakan pita video (*video graphics*) dan menggunakan komputer sebagai alat bantu pembuatan animasi (*computer graphic animation*).

Memasuki era 90-an hingga sekarang Disney mencoba memperkenalkan teknik baru Animasinya yang digarap dengan tetap menggunakan teknik *Hand drawn* yang dipadukan dengan olahan grafis Komputer, titik saja *Hunchback Of Notredame*, *Mulan*, *The Lion King*. Mereka umumnya menggunakan Grafis Komputer sebagai penunjang Grafis dalam membuat latar belakang. Tetapi kecenderungan studio studio di Amerika dan Eropa yang lain menggunakan *Full Motion Video Computer Generated* yang dimana teknis pembuatannya Full Komputer, berwujud 3 Dimensi. Diawali dengan Pixar Studios dengan Film 3D "pertama"nya yang sangat terkenal: *Toy Story*.

b. Sejarah dan Perkembangan Animasi Jepang

Perkembangan Industri Animasi di Jepang tergolong berjalan sangat cepat dibanding lainnya, di negeri mereka sendiri, bahkan di luar negeri Animasi mereka

yang lebih populer disebut dengan "*Anime*" menjadi sebuah tontonan yang membudaya dan berkesan. Jepang memulai Industri ini pasca pembangunan kembali setelah Perang Dunia kedua (sebenarnya Era pertama dimulai tahun 1943, berjudul "Kumori no Tulip" tetapi sempat vakum terlampaui lama akibat perang tersebut), tepatnya 1958 untuk Film bercerita tentang Siluman Ular putih (legenda dari Cina) yang disebut "Hakudaden". Untuk jenis Film Anime Bioskop seperti ini, gambarnya telah dibuat *Full Color* sehingga perhatian penonton dan mass media lebih banyak tersedot. *Anime* serial TV untuk anak dipelopori oleh "Tetsuwan Atom" yang keluar pada tahun 1963 dengan pewarnaan Hitam putih. Pada periode tahun 1943 sampai tahun 1983 tak dapat disangkal banyak sekali anime yang memakai tema petualangan. Anime berjudul "Kyoujin no Houshi" yang muncul pada tahun 1968 adalah *anime* yang mengambil olahraga sebagai temanya, dan karena peminatnya cukup banyak maka selanjutnya muncul *anime-anime* lain yang mengambil tema yang sama. *Anime* yang mengambil tema detektif dan Spionase diperkenalkan pertamakali oleh "Lupin Sensei" yang muncul pada tahun 1971. Kehebatan Super Hero dalam memberantas kejahatan seperti layaknya dari Amerika Serikat diperkenalkan pertamakali melalui "Kagaku Ninjatai GatchaMan". *Anime* dengan tema Super Robot diperkenalkan pertamakali dalam "Mazinger Z" yang muncul pada tahun 1972, sedangkan cerita fantasi petualangan menjelajahi luar angkasa yang luas diperkenalkan melalui "Uchuu Senkan Yamato".

Jikalau pada masa masa awal s/d 1980an perkembangan dari Jenis *Anime* yang menonjol, maka dari tahun 80an s/d Sekarang ini penggunaan teknologilah

yang menonjol. Dengan dimunculkannya *Computer Graphic* dan 3D untuk mendukung sepenuhnya dalam pembuatan-Sementara dari segi penceritaan cerita ada 2 tipe yang sangat menonjol, ada yang menampilkan sebuah cerita yang kelam, misterius dan penuh intrik sebagai penggambaran dari sisi gelap dunia gelap modern untuk menyadarkan penonton dengan keadaan sekelilingnya dan tidaklah selalu ceria dan penuh warna, contohnya *Ghost In The Shell* atau *Jin-Roh*. Ada juga yang menampilkan sebuah cerita ringan yang mampu menghibur, untuk mengantisipasi kejenuhan penonton dan dibuat sebagai penyegar ditengah banyaknya film serius yang beredar.(biasanya tentang Humor) Dalam penggambaran karakter juga begitu, ada yang menggambarannya serealistik mungkin dalam aspeknya agar menyerupai kenyataan (Karakter dalam *Blood The Vampire*,2000 atau *Evangelion*). Namun ada juga yang menggambarannya sesederhana mungkin, bahkan lebih sederhana dan mungkin lebih sederhana dari *Anime-anime* yang pernah muncul sebelumnya (*Love Hina*, *DiGi Charat*,*Pokemon*).

c. Sejarah dan Perkembangan Animasi Indonesia

Perusahaan Film Negara (PFN) mulai merubah kegiatan animasi sekitar tahun 50 an. Tercatat (Alm.) Ooq Dukut Hendronoto yang dilanjutkan oleh Saleh Hasan(Alm) .Tercatat beberapa hasil produksi yang kendati masih digarap secara sederhana, mengingat keterbatasan topangan dana, kiranya patut menjadi kebanggaan kita. Antara lain *Timun Emas* " (yang semula merupakan sisipan pada serial " *Si Unyil* kemudian disempurnakan sebagai produksi tersendiri),

karya animator/kartunis Suyadi (salah seorang penting yang memberi "ruh" serial si Unyil sekaligus berperan sebagai " Pak Raden" pada serial tersebut).

Harus kita akui, produksi animasi PFN menjadi salah satu bagian penting benang merah sejanth film animasi di Indonesia. Kendati menghadapi keterbatasan dana. PPFN tetap berusaha menghidupkan peranimasi Antara lain kerjasama dengan pihak Jepang dalam proses penggarapan elemen-elemen pelengkap antara lain gambar animasi (*inbetween, clean up* dll.), yang gambar utamanya didatangkan dari Jepang.

Menyentuh langsung aspek komersial, pada tahun 70-an lahir P.T. ANIMA INDAH. mereka merekrut beberapa artis visual. Menghasilkan beberapa artis animator seperti antara lain Denny Alaudsyah Djunaid, Wagiono, Darmoro Sudarso Purnomoadi, dan Partono. Para artis tersebut mendapatkan kesempatan memperdalam teknis dan send animasi, antara dari Claire Weeks, salah satu pensiunan animator Walt Disney Studio (a.l. *Sleeping Beauty*) Mendapat pula kesempatan belajar selama 6 bulan di Jepang. Tercatat beberapa produksi film iklan tampil di TVRI pada dekade 70-an antara lain: Bolpen BIC, Saringan air Filopur, TabletVit C , Tablet DUSAI, versi Dusalina, dll. merupakan hasil tangan mereka. .Sayang tak lama kemudian P.T ANIMA INDAH bubar. Tapi beberapa pionir yang lahir dari ANIMA INDAH nampaknya tetap konsisten berprofesi di dunia animasi, yang lalu membentuk PASUTAMA memproduksi serial kartun animasi "PUTRA ANGKASA" yang disponsori oleh Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia (YKAI) Sempat memproduksi 2 episode. Sayang karena ketiadaan dana pelanjut. Serial terpaksa terhenti.

Selama beberapa waktu dunia peranimasian Indonesia Vakum. Kemudian pada tahun 1974, 14 tahun kemudian Dwi Koen bersama I. Santoso (Alm) dan Kartunis Pramono (dari Harian Sinar Harapan, kini Suara Pembaruan) mempraktekkan pembuatan animasi, dengan perekam kamera 8 mm. Itu pun dengan keterbatasan sarana dan dana. Menggunakan perangkat yang sekadanya. Meja sinar (Light box) dari bekas rak piring kayu, dengan penerangan lampu minyak karena belum masuknya listrik PLN. Dengan hanya menggunakan kertas buram dan sebagian kecil plastik taplak (sebagai pengganti kertas seluloid atau cell sheet). Film berjudul TATT, karya mereka tampil sebagai pemenang 1 pada Festival Film Mini, Dewan Kesenian Jakarta tahun 1974. Pada tahun .1975 film berjudul "TRONDOLO" (16 mm, sebagian animasi), digarap bersama Jun Saptohadi (sutradara film cerita) tampil sebagai pemenang ke 2 pada festival yang sama. Kembali bersama Pramono, Mereka berhasil menjadi pemenang 1 tahun 1976, untuk film berjudul : KAYAK BERUANG. dalam berituk "animasi obyek" *object animation*, yakni menggerakkan benda secara frame by frame di depan *locked camera*/mirip "*Clay Animation*").

Lahirnya Televisi swasta di Indonesia pada tahun 1989, mendorong lahirnya perusahaan perusahaan animasi. Baik untuk kepentingan pembuatan film iklan, bumper acara, tata gratis dan kemungkinannya memproduksi serial TV dalam bentuk animasi. Sungguh mencengangkan. Mulai nampak potensi putra-putri Indonesia dalam kinerja animasi. Memang yang paling mencuat pada awalnya adalah karya animasi yang digarap dengan menggunakan kecanggihan

kornputer. Mengingat kepraktisannya dan tidak terialu memerlukan sejumlah besar tenaga manusia.

Animasi Indonesia mulai bergerak membuat Film tentang dongeng rakyat dalam negeri dimulai oleh Bening Kampoeng Animasi pada sekitar 90-an di Jakarta yang kemudian hijrah ke kota Yogyakarta, Anggotanya terdiri atas beberapa orang yang beberapakali terlibat dalam pembuatan Anime Jepang (Zenki, Doraemon), diantaranya adalah Haryanto. Sampai saat ini Bening telah menelorkan 13 Karya yang beredar dalam bentuk VCD. Kemudian disusul pula oleh Red Rocket Animation yang ada di Bandung. Film Animasi mereka yang bekerja sama dengan pihak Dancow pernah diputar oleh salahsatu stasiun TV swasta kita. Bersamaan dengan munculnya kedua Studio ini, dan Maraknya Tehnologi 3-Dimensional Komputer Grafik, bermunculan pula Studio-studio Independen Animasi yang mempunyai wadahnya yaitu "Animator forum".

3. Istilah Animasi

Diawal tahun 20-an, popularitas kartun animasi berangsur menurun dan para sineas mulai cenderung mencari alternatif lain sebagai media hiburan. Masyarakat mulai jenuh dengan konsep animasi yang pada saat itu tidak memikirkan story line dan pengembangan si-tokoh karakter. Perubahan besar dimulai pada pertengahan tahun 20-an setelah beberapa perusahaan animasi mengembangkan konsep komersialisasi dimana studio-studio besar mengambil

alih studio lokal dan menentukan standar untuk animasi. Sampai saat ini tehnik animasi dibagi dalam kategori besar, yaitu:

a. *Stop-motion animation*

Stop-motion animation sering pula disebut *claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Tehnik *stop-motion animasi* pertama kali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906; yaitu dengan menggambar ekspresi wajah sebuah tokoh kartun pada papan tulis, diambil gambarnya dengan still camera, kemudian dihapus untuk menggambar ekspresi wajah selanjutnya. Tehnik *stop-motion animasi* ini sering digunakan dalam visual *effect* untuk film-film di era tahun 50-60-an bahkan sampai saat ini. *Chicken Run*, karya Nick Parks, yang sempat hadir di Layar perak Indonesia beberapa saat yang lalu adalah salah satu contoh karya *stop motion animation*. Contoh lainnya adalah *celebrity Deadmatch* di MTV yang menyajikan adegan perkelahian antara berbagai selebriti dunia. Jangan lupa pula *Nightmare Before Christmast* karya yang Tim Burton yang terkenal dengan film *Batman* dan *Edward Scissorhands*.

b. Animasi Tradisional (*Traditional animation*)

Tradisional animation adalah tehnik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena tehnik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut *cel animation* karena tehnik pengerjaannya dilakukan pada

celluloid transparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan dalam presentasi. Dengan berkembangnya teknologi komputer, lahir tehnik animasi baru yang seluruh pengerjaannya menggunakan komputer yang kemudian disebut *computer animation* (animasi komputer) atau lebih dikenal *3Dimention animation* yang nanti akan kita bahas lebih jauh pada chapter selanjutnya. Untuk membedakan *3D animation* yang seluruhnya dikerjakan dengan komputer, *cel animation* kemudian juga disebut *2D animation*.

Dengan berkembangnya teknologi, proses konvensional sudah mulai ditinggalkan oleh banyak studio. Setelah proses *keyframing*, biasanya proses inbetweening dilakukan dengan komputer software khusus yang bisa langsung membuat inbetween secara digital. Jika kita pernah menyaksikan flash atau shockwave animation di internet, kita akan melihat bahwa proses yang dikerjakan mirip sekali dengan animasi web tersebut. Jika pada awalnya semua garis discan menjadi gambar raster. Maka pada software animasi ini gambar dikonversi menjadi vektor. Vektor-vektor inilah yang akan bertransformasi menjadi inbetween sesuai dengan calculasi yang dilakukan komputer. Untuk proses inking juga sudah banyak yang dikerjakan dengan tenaga komputer sehingga biaya proses produksi bisa jauh lebih murah dan cepat ketimbang proses konvensional. Tentu saja hal tersebut menjadi ancaman besar bagi para animator dan inbetweener. Mau tidak mau, mereka harus belajar untuk mengendalikan komputer berikut software animasinya kalau tetap ingin bertahan di bidang animasi.

c. Animasi Komputer

Sesuai dengan namanya, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dikomputer. Melalui camera movement, keseluruhan objek bisa diperlihatkan secara 3 dimensi; sehingga banyak yang menyebut animasi ini sebagai animasi 3 dimensi (*3D animation*). Awal perkembangan *3D animation* sesungguhnya sudah dimulai sejak tahun 1964, ketika Ivan Sutherland dari Massachusetts Institute of Technology berhasil mengembangkan sebuah program bernama Sketchpad yang mampu menggambar sinar-sinar garis langsung pada cathoda ray tube (CRT). hasilnya adalah sebuah object yang sederhana dan primitif; sebuah kubus dengan garis-garis, kelompok gambar geometris yang sangat sederhana namun membuka pandangan manusia tentang bagaimana *computer graphic* bisa digunakan. Sejak New York Institute of Technology (NYIT) memulai rencananya untuk menciptakan *computer-animated feature film* (1970), gelombang pertama dari *commercial computer graphic studio* mulai terlihat. Film visionary George Lucas merekrut Catinul dari NYIT pada tahun 1978 untuk membuka Lucas Film Computer Development Division.

Pada saat Lucas Film sedang mengadakan riset tentang bagaimana pengaplikasian digital teknologi terhadap film, studio-studio lain mulai menciptakan *flying logo* dan *broadcast graphic* untuk beberapa perusahaan seperti National Football League, dan televisi program seperti The NBC dan ABC World News Tonight. Sampai saat ini banyak sekali software-software 3D yang digunakan di pasaran. Sedangkan untuk effect house yang berskala besar, mereka lebih cenderung menggunakan software yang mereka kembangkan sendiri yang

disebut *prophiety software*. Untuk software-software yang bersifat komersil banyak nama-nama yang kita kenal seperti Alias Wavefront Maya, Softimage, Autodesk3D Max, Calligari TrueSpace dll.

Selain pembagian 3 kategori besar animasi diatas, ada lagi pembagian teknik animasi berdasarkan materi atau bahan dasar yang dipakai, digolongkan 2 bagian besar, yaitu

1. Film Animasi Dwimatra (*flat animation*)

Jenis film animasi ini seluruhnya menggunakan bahan papir yang dapat digambar di atas permukaannya. Disebut juga jenis film animasi gambar, sebab hampir semua obyek animasinya melalui runtun kerja gambar. Semua runtun kerja jenis film animasi ini dikerjakan di atas bidang datar atau papir. Beberapa jenis film animasi dwimatra antara lain:

a. Film Animasi Sel (*Cell Technique*)

Jenis film animasi ini merupakan teknik dasar dari film animasi kartun (*cartoon animation*). Teknik animasi ini memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat diatas lembaran plastik tembus pandang, disebut “sel”. Figur animasi digambar sendiri-sendiri diatas sel untuk tiap perubahan gambar yang bergerak, selain itu ada bagian yang diam, yaitu latar belakang (*background*), dibuat untuk tiap adegan, digambar memanjang lebih besar dari pada lembaran sel. Lembaran sel dan latar diberi lubang pada salah satu sisinya, untuk dudukan standar page pada meja animator sewaktu digambar, dan meja dudukan sewaktu dipotret.

b. Penggambaran Langsung pada Film

Tidak seperti pada film animasi lainnya, jenis film animasi ini menggunakan teknik penggambaran obyek animasi dibuat langsung pada pita seluloid baik positif maupun negatif, tanpa melalui runtun pemotretan kamera “*stop frame*”, untuk suatu kebutuhan karya seni yang bersifat pengungkapan. atau yang bersifat percobaan, mencari sesuatu yang baru.

2. Film Animasi Trimatra (*object animation*)

Secara keseluruhan jenis film animasi trimatra menggunakan teknik runtun kerja yang sama dengan jenis film animasi dwimatra, bedanya obyek animasi yang dipakai dalam wujud trimatra. Dengan memperhitungkan karakter obyek animasi, sifat bahan yang dipakai, waktu, cahaya dan ruang.

Berdasarkan bentuk dan bahan yang digunakan, termasuk dalam jenis film animasi ini adalah:

a. Film Animasi Boneka (*Puppet Animation*)

Obyek animasi yang dipakai dalam jenis film animasi ini adalah boneka dan figur lainnya, merupakan penyederhanaan dari bentuk alam benda yang ada, terbuat dari bahan-bahan yang mempunyai sifat lentuk dan mudah untuk digerakkan sewaktu melakukan pemotretan bingkai per bingkai, seperti bahan kayu yang mudah ditatah atau diukir, kain, kertas, lilin, tanah liat dan lain-lain, untuk dapat menciptakan karakter yang tidak kaku dan terlalu sederhana.

b. Film Animasi Potongan (*Cut-out Animation*)

Jenis film animasi ini termasuk penggunaan teknik yang sederhana dan mudah. Figur atau obyek animasi dirancang, digambar pada lembaran kertas lalu dipotong sesuai dengan bentuk yang telah dibuat, dan diletakkan pada sebuah bidang datar sebagai latar belakangnya. Pemotretan dilakukan dengan menganalisis langsung setiap gerakan dengan tangan, sesuai dengan tuntunan cerita. Dengan teknik yang sederhana, gerak figur atau obyek animasi menjadi terbatas sehingga karakternya pun terbatas pula. Karakter figur dibuat terpisah, biasanya terdiri dari 7 bagian berbeda; kepala, leher, badan, dua tangan dan dua kaki.

c. Film Animasi Bayangan (*silhouette Animation*)

Seperti halnya pertunjukan wayang kulit, jenis film animasi ini menggunakan cara yang hampir sama, figur atau obyek animasi berupa bayangan dengan latar belakang yang terang, karena pencahayaannya berada di belakang layar. Teknik yang dipakai sama dengan film animasi potongan, yaitu figur digambar lalu dipotong sesuai dengan bentuk yang digambar. Kalau film animasi potongan menggunakan bahan kertas berwarna atau diberi warna sesuai dengan kebutuhan, lain halnya dengan film animasi bayangan dimana seluruhnya menggunakan bahan kertas berwarna gelap atau warna hitam, baik itu figur atau obyek animasi lainnya.

4. Jenis Film Animasi

a. Film Animasi Pendek

Film ini biasanya berupa menceritakan suatu kejadian singkat, Plot yang disajikan berupa materi yang sederhana, langsung dan lugas. Animasi ini berdurasi antara 5 sampai dengan 30 menit. Sama dengan halnya Audio Visual, Film Pendek Animasi biasanya dibuat dengan target audiens khalayak luas, maksudnya disini bahwa Film-film Animasi seperti ini banyak dipertontonkan dalam even-even tertentu seperti acara pemutaran Film, lomba, Seminar, Forum dan festival.

b. Film Animasi Serial (TV- *series animation*)

Dalam Film Animasi semacam ini menyajikan cerita bersambung yang biasanya mempunyai plot cerita yang berhubungan dan berkesinambungan antara episode satu dan seterusnya. Berdurasi antara 30 sampai dengan 60 menit dengan perhitungan sedikit pemotongan waktu untuk penayangan Iklan/Sponsor. Ditayangkan dalam Layar Televisi secara berkala dengan waktu harian, mingguan maupun bulanan. TV Series Animation paling banyak diproduksi di Jepang dengan format khas mereka, *Anime*. Penggolongan audiensnya pun beragam, dari konsumsi anak-anak, konsumsi remaja sampai konsumsi dewasa yang menampilkan unsur kekerasan dan seks.

c. *Original Video Animation (OVA)*

OVA adalah merupakan versi panjang dari Animasi Serial Televisi. Film Animasi ini mengangkat tokoh yang ada dalam TV Series yang dihadapkan dalam

suatu plot yang lebih kompleks dan beragam. Film OVA adalah versi pengembangan dari TV-Series Animation, dimana Visualisasi Grafts dan segala sesuatunya diproduksi dengan kualitas yang jauh lebih baik dari versi serialnya. Biasanya Film OVA diluncurkan untuk pembukaan dan penutupan Suatu Film Animasi TV-Series. (Walaupun tidak tertutup kemungkinan juga untuk menaikkan popularitas dari TV Series tersebut ditengah penayangannya).

d. *The Movie* (Animasi Layar lebar)

Film Animasi seperti ini dibuat untuk Konsumsi layar lebar, Dengan Penyajian yang hampir sama dengan Film Non Animasi. Project semacam inilah yang sering banyak diproduksi oleh kalangan Animator Eropa dan Amerika. Beberapa Contohnya ialah Pixar dengan Monster Inc. nya, Disney dengan Lilo & Stich maupun Blue Sky Studio dengan Ice-Age nya.

B. Tinjauan Umum Komunikasi

1. Komunikasi

Inti dari semua kegiatan perusahaan yang melibatkan konsumennya adalah membangun dan mempertahankan komunikasi yang diarahkan kepada kepentingan bersama, antara produsen dan konsumen.

Komunikasi didefinisikan sebagai proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang pada orang lain untuk memberi tahu atau mengubah sikap, pendapat atau perilaku, baik secara lisan maupun tulisan (tidak langsung) melalui media dengan tujuan informative persuasif.

Dalam melakukan komunikasi perlu melakukan perencanaan pesan, biaya, media dan sasaran yang hendak dituju sehingga keefektifannya dapat terjamin. Komunikasi yang efektif menimbulkan lima hal : pengertian, kesenangan, pengaruh pada sikap, hubungan yang makin erat dan tindakan. (Steward & Sylvia dalam Mokijat, 1973 :35)

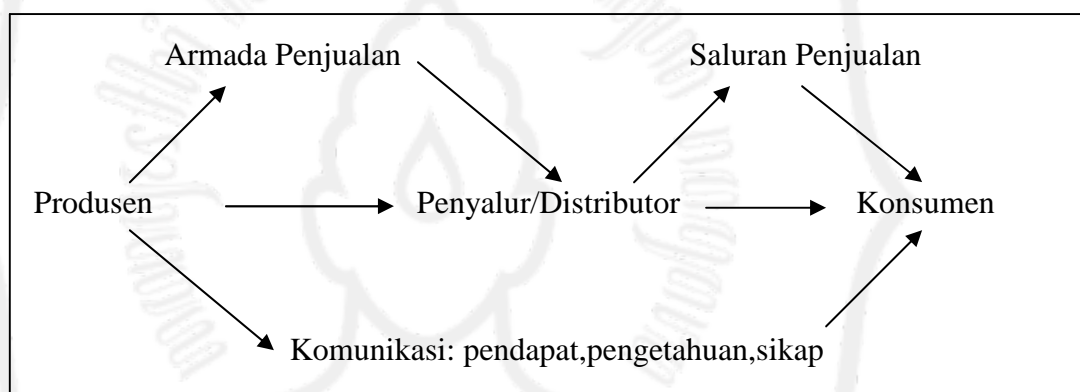
Sedangkan persuasi didefinisikan sebagai tehnik mempengaruhi manusia dengan memanfaatkan atau menggunakan data dan faktor *psycologis* maupun *sosiologis* dari komunikan yang hendak dipengaruhi. Dengan kata lain, komunikasi yang dimaksudkan disini bersifat informatif persuasif, yaitu suatu komunikasi yang akan berusaha mempengaruhi sikap, pendapat dan perilaku seseorang agar sesuai dengan harapan komunikator.

Disini tampak perlunya pengetahuan komunikator tentang *frame of reference* dan *field of experience* dari komunikannya, agar dapat diadakannya bidang pertemuan (melalui lambang) sehingga tercapailah *overlapping of interest* pada komunikan dengan komunikator. Inilah persuasi dalam arti semurni-murninya, yaitu dengan menggunakan informasi tentang situasi *psycologis* dan *sosiologis* serta kebudayaan dari komunikan untuk mempengaruhinya dan mencapai perwujudan dari apa yang diinginkan oleh *message*. Tanpa pengetahuan situasi demikian, maka pesan dan kegiatan komunikasi akan berhasil sedikit atau sama sekali akan gagal. (Phil Astrid S. Susanto, 1974 :17)

Sasaran bagi komunikasi dalam periklanan adalah menetapkan apa yang harus dilakukan oleh program iklan dengan caranya sendiri. Itu biasanya berupa dampak tertentu pada khalayak yang dipilih menjadi sasaran iklan seperti:

- a. Menenumbuhkan kesadaran
- b. Menimbulkan permintaan
- c. Menumbuhkan pendapat yang sesuai

komunikasi tidak dengan sendirinya menjual barang (kecuali pada pemasaran langsung), melainkan menciptakan kondisi untuk menjual barang.



Salah satu proses komunikasi yang cukup populer-dalam dunia periklanan adalah proses komunikasi dengan menggunakan model AIDCA suatu model proses komunikasi yang dikembangkan pada sekitar dasawarsa 1920-an, yaitu:

- a. Perhatian (*Attention*)

Yaitu suatu iklan dengan segala bentuk kreatifitasnya harus mampu menarik perhatian bagi khalayak sasaran.

- b. Minat (*Interest*)

Yaitu setelah mendapatkan perhatian dari calon konsumen, maka bagaimana agar mereka berminat dan ingin tahu lebih lanjut.

c. Keinginan (*Desire*)

Yaitu iklan tersebut harus dapat menggerakkan keinginan calon konsumen untuk menggunakan dan menikmati produk yang diinginkan.

d. Rasa percaya (*Conviction*)

Yaitu untuk menimbulkan rasa percaya pada diri konsumen, maka suatu iklan dapat didukung oleh suatu kegiatan pembuktian.

e. Tindakan (*Action*)

Tahap ini merupakan upaya terakhir untuk membujuk calon konsumen agar sesegera mungkin melakukan tindakan yang diharapkan. (Rhenald Kasali, 1996:53)

Keberhasilan suatu komunikasi ditentukan juga oleh jenis media yang dipilih sebagai sarana komunikasi dan kualitas pesan yang disampaikan untuk mencapai tujuan komunikasi yang diharapkan.

2. Media

Media didefinisikan sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan pengiklan kepada konsumen dalam bentuk cetak maupun *audio visual*. (Tim Matari Adv, 1996: 109)

Media yang dimaksudkan disini adalah media yang dipersiapkan melalui proses perencanaan dan pertimbangan media yang dinilai paling efektif.

Pemilihan media mengikuti tiga unsur utama:

- a. Mengidentifikasi. media yang paling baik di dalam pencapaian khalayak sasaran.
- b. Memanfaatkan keberadaan mereka semaksimal mungkin.
- c. Memastikan agar yang dialokasikan mendatangkan keuntungan yang paling besar dan dinilai paling tinggi.(AD Farbey, 1997:41)

Pemilihan media ini akan bergantung pada produknya dan kebutuhan iklan. Sehingga untuk media iklan yang paling efektif kita memerlukan media yang :

- a. Mampu mencapai khalayak sasaran selengkap mungkin.
- b. Mampu menyampaikan pesan sejelas-jelasnya.
- c. Mampu menyampaikan pesan secara ekonomis dalam batas-batas anggaran yang dimungkinkan.
- d. Mampu berkomunikasi dalam suasana yang cocok antara produk dan khalayaknya. (AD Farbey, 1997 : 41)

C. Tinjauan Umum Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu proses berterusan yang mengandung unsur-unsur pengajaran, latihan, bimbingan dan pimpinan dengan tumpuan khas kepada pemindahan berbagai ilmu, nilai budaya agama serta kemahiran yang berguna untuk diaplikasikan oleh individu (pengajar atau pendidik) kepada individu yang

memerlukan pendidikan itu. Justru pendidikan itu merujuk kepada manusia sebagai objek utama dalam pendidikan.

Dalam hal ini, berbagai definisi diberikan berhubungan dengan istilah pendidikan. Diantaranya menurut pakar pendidikan John Dewey berpandangan bahwa pendidikan ialah satu proses membentuk kecenderungan asas yang berupa akliah dan perasaan terhadap alam dan manusia. Berdasarkan definisi tersebut dapat difahamkan bahwa pendidikan ialah proses melatih akliah, jasmaniah dan moral manusia untuk melahirkan warga negara yang baik serta menuju ke arah kesempurnaan bagi mencapai tujuan hidup.

Sedangkan Hassan Langgulung merumuskan pengertian pendidikan itu sebagai penambah dan pemindahan nilai kebudayaan kepada individu dalam masyarakat. Dapat diartikan bahwa pendidikan itu boleh didapati melalui proses yang terdapat di dalam masyarakat dan individu yang ada didalamnya. Akibat dari proses tersebut, pendidikan boleh dikategorikan dalam dua bentuk utama yaitu dalam bentuk formal dan nonformal.

(<http://karyanet.com>.)

D. Tinjauan Umum Apresiasi

Apresiasi menurut pengertian umum adalah penghargaan / penilaian yang positif kepada suatu karya tertentu. Biasanya apresiasi berupa hal yang positif tetapi juga bisa yang negatif. Apresiasi dibagi menjadi 3, yaitu kritik, pujian, dan saran.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, Apresiasi diartikan sebagai sebuah penilaian yang berupa penghargaan terhadap sesuatu. Sedangkan secara leksikografis, kata apresiasi berasal dari bahasa Inggris *apreciation*, yang berasal dari kata kerja *to Appreciate*, yang menurut kamus Oxford berarti *to judge value of understand or enjoy fully in the right way*; dan menurut kamus webstern adalah *to estimate the quality of to estimate rightly to be sensitively aware of*. Jadi secara umum me-apresiasi adalah mengerti serta menyadari sepenuhnya, sehingga mampu menilai secara semestinya.

Dalam kaitannya dengan kesenian, apresiasi berarti kegiatan meng-artikan dan menyadari sepenuhnya seluk beluk karya seni serta menjadi sensitif terhadap gejala estetis dan artistik sehingga mampu menikmati dan menilai karya tersebut secara semestinya. Dalam apresiasi, seorang penghayat sebenarnya sedang mencari pengalaman estetis. Sehingga motivasi utama yang muncul dari diri penghayat seni adalah motivasi untuk mencari pengalaman estetis.

(<http://tjahjo-prabowo.staff.fkip.uns.ac.id>.)

E. Tinjauan Umum Seni

Seni pada mulanya adalah proses dari manusia, dan oleh karena itu merupakan sinonim dari ilmu. Dewasa ini, seni bisa dilihat dalam intisari ekspresi dari kreatifitas manusia. Seni sangat sulit untuk dijelaskan dan juga sulit dinilai, bahwa masing-masing individu artis memilih sendiri peraturan dan parameter yang menuntunnya atau kerjanya, masih bisa dikatakan bahwa seni adalah proses dan produk dari memilih medium, dan suatu set peraturan untuk penggunaan

medium itu, dan suatu set nilai-nilai yang menentukan apa yang pantas dikirimkan dengan ekspresi lewat medium itu, untuk menyampaikan baik kepercayaan, gagasan, sensasi, atau perasaan dengan cara seefektif mungkin untuk medium itu.

Sedangkan dalam bahasa Sanskerta, kata seni disebut *cilpa*. Sebagai kata sifat, *cilpa* berarti berwarna, dan kata jadinya *su-cilpa* berarti dilengkapi dengan bentuk-bentuk yang indah atau dihiasi dengan indah. Sebagai kata benda ia berarti pewarnaan, yang kemudian berkembang menjadi segala macam kekriaan yang artistik. *Cilpacastra* yang banyak disebut-sebut dalam pelajaran sejarah kesenian, adalah buku atau pedoman bagi para *cilpin*, yaitu tukang, termasuk di dalamnya apa yang sekarang disebut *seniman*. Memang dahulu belum ada perbedaan antara *seniman* dan tukang. Pemahaman seni adalah yang merupakan ekspresi pribadi belum ada dan seni adalah ekspresi keindahan masyarakat yang bersifat kolektif. Yang demikian itu ternyata tidak hanya terdapat di India dan Indonesia saja, juga terdapat di Barat pada masa lampau.

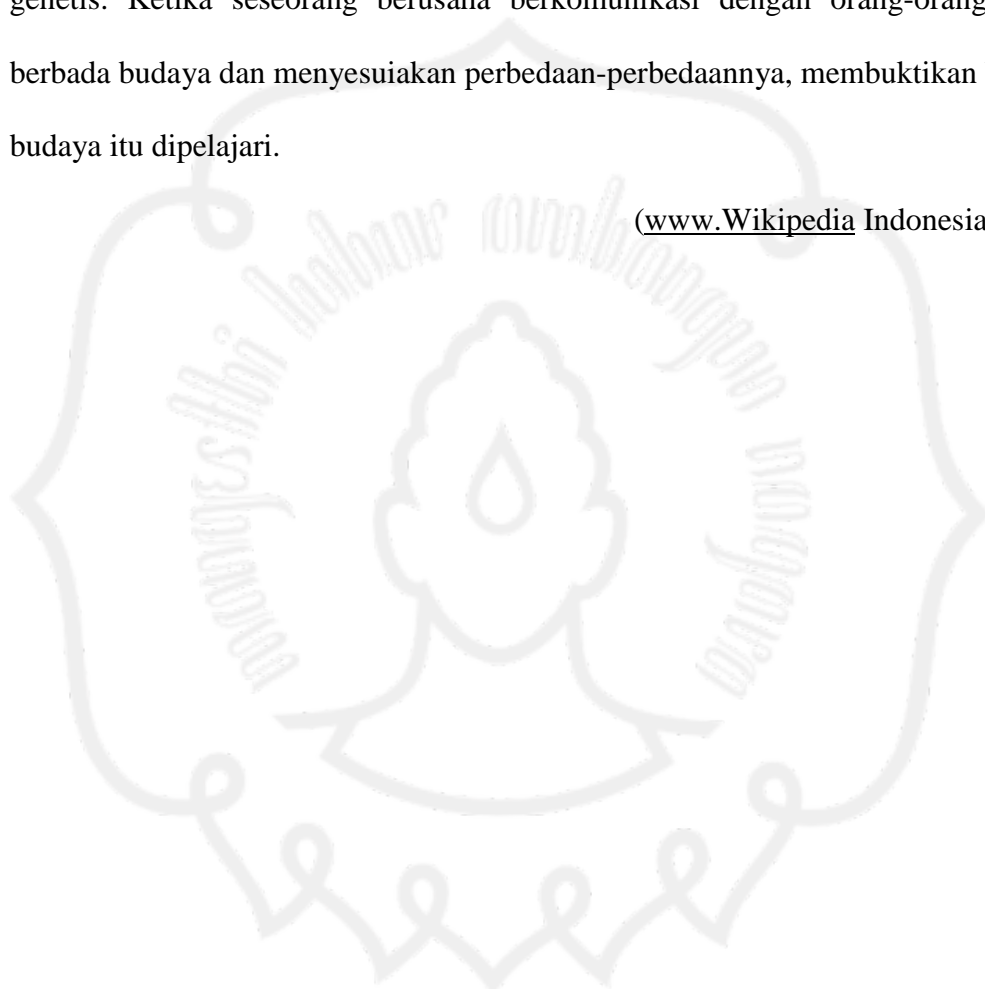
(<http://members.fortunecity.com/senirupa/senirupa/index.html>)

F. Tinjauan Umum Budaya

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi.

Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari.

(www.Wikipedia Indonesia.com)



BAB III

IDENTIFIKASI DATA

A. Identifikasi Obyek Perancangan

1. Cerita Ramayana

Ramayana dari bahasa Sanskerta, yang berasal dari kata Rama dan Ayana Yang memiliki arti “ Perjalanan Rama “. Adalah merupakan sebuah cerita epos dari india yang di gubah oleh Walmiki (Valmiki atau Balmiki). Kisah cerita epos ini memiliki alur yang sangat sederhana. Yang menceritakan tentang seorang putera mahkota kerajaan Ayodya pura yang bernama Rama. Yang merupakan titisan atau awatara dewa Wisnu di dunia, yang terusir dari kerajaannya sendiri. Yang sebenarnya dialah yang berhak untuk menjadi seorang raja menggantikan ayahnya yaitu prabu Dasarata. Raja Dasarata sendiri memiliki tiga orang istri yaitu Dewi Kosalya, Dewi Kekayi dan Dewi Sumitra dan empat orang anak yaitu Rama, Barata, Lakshmana dan Satrugna.

Di Ayodya Rama suatu hari akan dipersiapkan dinobatkan sebagai raja, karena ia adalah putra sulung. Namun Kaikeyi, salah seorang istri raja Dasaratha yang bukan ibu Rama berkata bahwa sri baginda pernah berjanji bahwa Bharata lah yang akan menjadi raja. Maka dengan berat hati raja Dasaratha mengabulkannya karena memang pernah berjanji demikian. Kemudian Rama, Shinta dan Lakshmana pergi meninggalkan istana. Selang beberapa lama, raja Dasaratha meninggal dunia dan Bharata mencari mereka. Ia merasa tidak pantas

menjadi raja dan meminta Rama untuk kembali. Tetapi Rama menolak dan memberikan sandalnya (bahasa Sansekerta: *pâduka*) kepada Bharata sebagai lambang kekuasaannya.

Di kemudian hari, Rama yang menikah dengan Shinta (Sinta) yang merupakan seorang puteri kerajaan Mithila meninggalkan kerajaan atas keinginan ibu tirinya. Kemudian ia pergi meninggalkan kerajaan Ayodyapura bersama Shinta istrinya dan adiknya yang bernama laksmana (Lesmana) menuju hutan Dandaka. Di sana ada seorang raksasi bernama Surpanakha yang jatuh cinta kepada Laksmana dan ia menyamar menjadi wanita cantik. Tetapi Laksmana tak berhasil dibujuknya dan malahan akhirnya ujung hidungnya terpotong. Surpanakha marah dan mengadu kepada kakaknya sang Rahwana (Rawana) dan membujuknya untuk menculik Shinta dan memperistrinya. Akhirnya Rahwana menyuruh Marica, seorang raksasa untuk menculik Shinta. Lalu Marica bersiasat dan menyamar menjadi seekor kijang emas yang elok. Shinta tertarik dan meminta suaminya untuk menangkapnya. Rama meninggalkan Shinta bersama Laksmana dan pergi mengejar si kijang emas. Si kijang emas sangat gesit dan tak bisa ditangkap, akhirnya Sri Rama kesal dan memanahnya. Si kijang emas menjerit kesakitan berubah kembali menjadi seorang raksasa dan mati. Shinta yang berada di kejauhan mengira yang menjerit adalah Rama dan menyuruh Laksamana mencarinya. Laksmana menolak tetapi akhirnya mau setelah diperolok-olok dan dituduh Shinta bahwa ia ingin memilikinya. Akhirnya Shinta ditinggal sendirian dan bisa diculik oleh Rahwana (Rawana). dari kerajaan Alengkapura. Shinta menolak dan Rama ingin merebutnya kembali dari tangan

Rawana. Teriakan Shinta terdengar oleh burung Jatayu yang pernah berkawan dengan prabu Dasaratha dan ia berusaha menolong Shinta. Tetapi Rahwana lebih kuat dan bisa mengalahkan Jatayu. Jatayu yang sekarat masih bisa melapor kepada Rama dan Laksmana bahwa Shinta dibawa ke Lengka, kerajaan Rahwana.

Kemudian Rama dan Laksmana mencari kerajaan ini. Di suatu daerah mereka berjumpa dengan kawan-kawan baru mereka yaitu Hanuman (Hanoman, Anoman), Sugriwa (Raja Kiskendha), dan bala pasukan kera dan akhirnya mereka membantu membangun jembatan untuk menyeberangi samudera hingga sampai ke negeri ngalengka guna menyerang dan untuk merebut kembali Shinta.

Sekembalinya dari alengka, kesucian Shinta kembali di uji dengan dibakar. Dan ternyata Shinta tak terluka dan tak terbakar sama sekali. Dan akhirnya Rama dan Sinta hidup Bahagia dan kembali ke kerajaan Ayodyapura. Cerita ini diabadikan dalam sebuah literatur dan seni di india, cerita ini telah diabadikan sejak lima ribu tahun yang lalu dengan format seni india. Dan kini cerita ini telah di kembangkan dalam format seni yang berbeda-beda.

Di India dalam bahasa Sansekerta, Ramayana dibagi menjadi tujuh kitab atau *kanda* berikut:

1. Balakanda
2. Ayodhyakanda
3. Aranyakanda
4. Kiskindhakanda
5. Sundarakanda
6. Yuddhakanda
7. Uttarakanda

Dan Penjelasannya sebagai berikut:

a. Balakanda

Balakanda atau kitab pertama Ramayana menceritakan sang Dasarata yang menjadi Raja di Ayodhya. Sang raja ini mempunyai tiga istri yaitu: Dewi Kosalya, Dewi Kekayi dan Dewi Sumitra. Dewi Kosalya berputrakan Sang Rama, Dewi Kekayi berputrakan sang Barata, lalu Dewi Sumitra berputrakan sang Laksamana dan sang Satrugna. Maka pada suatu hari, bagawan Wiswamitra meminta tolong kepada prabu Dasarata untuk menjaga pertapaannya. Sang Rama dan Laksamana pergi membantu mengusir para raksasa yang mengganggu pertapaan ini. Lalu atas petunjuk para Brahmana maka sang Rama pergi mengikuti sayembara di Wideha dan mendapatkan Dewi Shinta sebagai istrinya. Ketika pulang ke Ayodhya mereka dihadang oleh Ramaparasu, tetapi mereka bisa mengalahkannya.

b. Ayodhyakanda

Ayodhyakanda adalah kitab kedua epos Ramayana dan menceritakan sang Dasarata yang akan menyerahkan kerajaan kepada sang Rama, tetapi dihalangi oleh Dewi Kekayi. Katanya beliau pernah menjajikan warisan kerajaan kepada anaknya. Maka sang Rama disertai oleh Dewi Shinta dan Laksamana pergi mengembara dan masuk ke dalam hutan selama 14 tahun. Setelah mereka pergi, maka prabu Dasarata meninggal karena sedihnya. Sang Barata menjadi sedih dan pergi mencari Sri Rama. Maka setelah ia berjumpa dengan Sri Rama, ia mengatakan bahwa itu bukan haknya tetapi karena Rama ingin menghormati bapaknya,

ia mengatakan bahwa itu sudah kewajiban Barata untuk memerintah. Lalu sebagai simbol bahwa Barata mewakili Rama, Rama menyerahkan sandalnya (dalam bahasa Sansekerta: *paduka*). Lalu Barata pulang ke Ayodhya dan memerintah di sana.

c. Aranyakanda

Aranyakanda adalah kitab ke tiga epos Ramayana. Dalam kitab ini diceritakanlah bagaimana sang Rama dan Laksamana membantu para tapa di sebuah asrama mengusir sekalian raksasa yang datang mengganggu. Lalu Laksamana diganggu oleh seorang raksasi yang bernama Surpanaka yang menyamar menjadi seorang wanita cantik yang menggodanya. Tetapi Laksamana menolak dan hidung si Surpanaka terpotong. Ia mengadu kepada suaminya sang Trisira. Kemudian terjadi perang dan para bala raksasa mati semua. Maka si Surpanaka mengadu kakaknya sang Rawana sembari memprovokasinya untuk menculik Dewi Shinta yang katanya sangat cantik. Sang Rawanapun pergi diiringi oleh Marica. Marica menyamar menjadi seekor kijang emas yang menggoda Dewi Shinta. Dewi Shinta tertarik dan memminta Rama untuk menangkapnya. Dewi Shinta ditinggalkannya dan dijaga oleh si Laksamana. Ramapun pergi memburunya, tetapi si Marica sangat gesit. Lalu iapun menjadi kesal dan memanahnya. Si Marica menjerit kesakitan lalu mati dan wujudnya kembali menjadi raksasa. Sementara itu Shinta yang mendengar jeritan tersebut merasa cemas dan mengira bahwa tadi

adalah jeritan Rama. Lalu ia menyuruh Laksamana untuk mencarinya. Laksamana menolak tetapi Shinta malah menuduhnya ingin memperistrinya jika Rama mati. Maka iapun terpaksa pergi, tetapi sebelumnya membuat sebuah lingkaran sakti sekeliling Shinta supaya jangan ada yang bisa menculiknya. Sementara itu Rawana datang menyamar sebagai seorang tua dan memanggil Shinta yang langsung diculiknya. Rawana bertemu dengan seekor burung sakti sang Jatayu tetapi Jatayu kalah dan sekarat. Laksamana yang sudah menemukan Rama menjumpai Jatayu yang menceritakan kisahnya sebelum ia mati.

d. Kiskindhakanda

Kiskindhakanda adalah kitab keempat epos Ramayana. Dalam kitab ini diceritakan bagaimana sang Rama amat berduka cita akan hilangnya Dewi Shinta. Lalu bersama Laksamana ia menyusup ke hutan belantara dan sampai di gunung Resimuka. Maka di sana berkelahilah sang kera Subali melawan Sugriwa memperebutkan dewi Tara. Sang Sugriwa kalah lalu mengutus abdinya sang Hanuman meminta tolong kepada Sri Rama untuk membunuh Bali, Rama setuju dan si Bali mati. Maka Sugriwa berterima kasih dan ingin membantunya dengan mencari Dewi Shinta.

e. Sundarakanda

Sundarakanda adalah kitab kelima Ramayana. Dalam kitab ini diceritakan bagaimana sang Hanuman datang ke Alengkapura mencari

tahu akan keadaan Dewi Shinta dan membakar kota Alengkapura karena iseng.

f. Yuddhakanda

Yuddhakanda adalah kitab keenam epos Ramayana dan sekaligus klimaks epos ini. Dalam kitab ini diceritakan sang Rama dan sang raja ker Sugriwa mengerahkan bala tentara ker menyiapkan penyerangan Alengkapura. Karena Alengka ini terletak pada sebuah pulau, sulitlah bagaimana mereka harus menyerang. Maka mereka bersiasat dan akhirnya memutuskan membuat jembatan bendungan (situbanda) dari daratan ke pulau Alengka. Para bala tentara ker dikerahkan. Pada saat pembangunan jembatan ini mereka banyak diganggu tetapi akhirnya selesai dan Alengkapura dapat diserang. Syahdan terjadilah perang besar. Para raksasa banyak yang mati dan prabu Rawana gugur di tangan sri Rama. Lalu Dewi Shinta menunjukkan kesucian dan kesetiaannya terhadap Rama dengan dibakar di api, ternyata ia tidak apa-apa. Setelah itu sang Rama, Shinta, Laksamana pulang ke Ayodhyapura, disertai para bala tentara ker yang dipimpin oleh Sugriwa dan Hanuman. Di Ayodhyapura mereka disambut oleh prabu Barata dan beliau menyerahkan kerajaannya kepada sang Rama. Sri Rama lalu memerintah di Ayodhyapura dengan bijaksana.


g. Uttarakanda

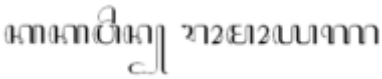
Uttarakanda adalah kitab ke-7 Ramayana. Diperkirakan kitab ini merupakan tambahan. Kitab Uttarakanda dalam bentuk prosa ditemukan pula dalam bahasa Jawa Kuna. Isinya tidak diketemukan dalam Kakawin Ramayana. Di permulaan versi Jawa Kuna ini ada referensi merujuk ke prabu Dharmawangsa Teguh.

- Cerita Rahwana
 - Terjadinya para raksasa, nenek moyang Rahwana atau Rawana
 - Cerita Serat Arjunasrabahu

- Cerita Dewi Shinta
 - Pembuangan Shinta di hutan, karena sudah lama tidak di sisi Rama
 - Kelahiran Kusa dan Lawa di pertapaan di hutan
 - "Kematian" Shinta

2. Cerita Ramayana Di Indonesia

Kakawin Ramayana (aksara Bali: ) , Jawa:

) adalah kakawin (syair) berisi Kisah Ramayana, begitulah orang Indonesia menyebutnya. Di ceritakan dengan bahasa Jawa kuno dengan judul Kakawin Ramayana. Kakawin ramayana ini di duga di buat di Jawa Tengah sekitar abad ke-9 M sekitar tahun 870. kakawin ini disebut-

sebut sebagai adikakawin karena dianggap yang pertama, terpanjang dan terindah gaya bahasanya dari periode hindu jawa. Menurut tradisi bali, sang kawi kakawin ini adalah yogiswara (menurut Poerbatjaraka semacam gelar keagamaan). Syair dalam bentuk kakawin ini adalah salah satu dari banyak versi India mengenai kisah sang Rama dan Shinta, wiracarita agung yang versi awalnya konon digubah oleh Walmiki dalam bahasa Sansekerta. Beberapa peneliti mengungkapkan, bahwa Kakawin Ramayana ini merupakan transformasi dari Rawanawada Bhattikawya.

Oleh para pakar dan sastrawan, kakawin Ramayana dianggap sebuah syair yang sangat indah dalam bahasa Jawa Kuna seperti sudah disinggung di atas. Di bawah disajikan beberapa cuplikan dari teks ini beserta terjemahannya dalam bahasa Indonesia.

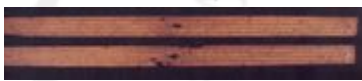
Jawa Kuna	Terjemahan
------------------	-------------------

<p>Kadi mégha manghudanaken, pad.anira yar wéhaken ikang dâna, nguni-nguni d.ang hyang d.ang âcârya. Molah wwaining tasik ghûrnnitara gumuruh dényangin sang Hanûmân, kagyat sésînikang sâgara kadi ginugah nâga kolâh alâwû, lungghâ tang bâyu madres kayu-kayu ya katûb kampitékang Mahéndra, sakwéhning wânarâ nghér kaburu kabarajat sangshayé shatru shakti. Jahnî yâhning talaga kadi langit, mambang tang pâs wulan upamanikâ,</p>	<p>Seolah-olah awan yang menghujani, begitu persamaannya apabila memberi sumbangan, apalagi para pandita dan orang suci Air laut berombang-ambing dengan dahsyat dan bergemuruh karena angin sang Hanuman. Terkejutlah seluruh isi laut, seakan- akan naga dikocok dan menjerit terbangun. Berlalulah angin ribut dan pohon- pohon kayu jatuh bertumbangan, seakan-akan gunung <u>Mahendra</u> bergetar. Semua kera yang berdiam di sana terbirit-birit lari ketakutan seakan- akan dikejar oleh musuh yang sakti. Air telaga jernih bagaikan langit, Seekor kura-kura yang mengambang seolah-olah bulan,</p>
--	---

Jawa Kuna	Terjemahan
<p>wintang tulya ng kusuma ya sumawur, lumrâ pwêkang sari kadi jalada.</p>	<p>Bintang-bintangnya adalah bunga-bunga yang tersebar, Menyebarlah sari-sarinya, seakan-akan awan.</p>

Kisah Ramayana Juga di gambarkan serta di ceritakan dalam sebuah daun lontar dan terdapat pada relief candi di prambanan seperti yang di gambarkan di bawah ini:

a. Pada daun Lontar



Dua lembar lontar kakawin Ramayana yang tertua dan sekarang disimpan di Perpustakaan Nasional R.I. Lontar ini berasal dari pegunungan Merapi-Merbabu, Jawa Tengah dari abad ke-16 M.

b. Pada relief candi



Relief Shinta yang diculik. Relief ini terdapat di Candi Prambanan, Jawa Tengah. (www.WikipediaIndonesia.com)

B. Media Pemandangan

Saat ini pasar tayang Animasi di Indonesia sudah diramaikan oleh banyak karya dari luar negeri, terutama Jepang (dengan tidak mengesampingkan Animasi Amerika dan Eropa). Mereka membooming dengan keragaman *anime* mereka. *Anime* Jepang banyak ditayangkan secara berseri di Televisi dan juga diedarkan dalam kepingan *Video Compact Disc (VCD)* dan *Digital Video Disc (DVD)*. Film Animasi Ramayana berbentuk mirip dengan Animasi layar lebar (*The Movie*) tetapi dengan durasi yang lebih pendek. Dengan adanya Film Animasi Ramayana ini, dalam pasar akan menimbulkan adanya persaingan yang ketat dengan media hiburan Audio-Visual lain, yang meliputi:

1. Film Animasi Jepang (*Anime*) yang berbentuk OVA
2. Film Animasi TV-*Series*
3. Film Animasi Independen dalam negeri yang lain
4. Film tayang televisi (Non-Animasi)

Dimana keempatnya merupakan bentuk media hiburan Audio-Visual yang umumnya memiliki komunitas penggemar sendiri. Bila dilihat secara umum Ramayana dan keempat pesaing tersebut merupakan media visual dan memiliki karakteristik dan bentuk profesionalisme yang relatif sama sehingga persaingan yang ada terjadi sangat ketat.

Selama ini telah banyak Film Animasi luar yang mengangkat budaya mereka sendiri yang kemudian diolah dan diaktualisasi sedemikian rupa agar

muncul dengan Visualisasi berbeda yang nantinya sesuai dengan nilai-nilai yang diterima *audience* , tetapi tetap dengan kerangka nuansa budaya yang tetap menonjol. Sebagai contoh Film Animasi yang bergenre demikian ditemukan pada 3d *Anime* Jepang, seperti:



Final Fantasy Advent Children, yang menceritakan tentang seorang lelaki yang merasa dirinya gagal menyelamatkan orang-orang yang dicintainya dalam keadaan bumi yang di ambang kehancuran. Analisa yang dapat dibuat mengenai hal diatas adalah sebagai berikut:

- **Kekuatan (*Strength*) :**

Teknologi yang canggih banyak sekali mendukung animasi ini sehingga dapat menghasilkan kualitas gambar yang lebih sempurna. Animasi ini merupakan bentuk pengembangan dari budaya mereka dengan penggambaran yang sangat digemari pasar konsumen masa kini, sehingga lebih banyak menarik perhatian dan nantinya menarik *audience* yang lebih luas lagi.

- **Kelemahan (*Weakness*) :**

Tidak mengangkat sedikitpun nilai budaya lokal Indonesia.

- **Kesempatan (*Opportunity*) :**

Dapat mengenalkan budaya ,sejarah, dan segala sesuatu tentang Jepang pada *Audience* sehingga mempengaruhi agar lebih mengenal dan mencintai budaya mereka daripada budaya kita sendiri (Invasi kebudayaan).

- **Ancaman (*Threat*) :**

Tehnik pembuatan animasi 3d semacam ini dapat ditiru dan digunakan dalam pembuatan Animasi lainnya yang nantinya menjadi kompetitor erat.

Sedangkan film animasi fantasi yang merupakan film animasi 3d pertama yang di buat di indonesia yang pernah dipublikasikan tidak pernah memasukkan unsur budaya, dan merupakan bentuk animasi fiksi murni. Sebagai contoh:



- **Kekuatan (*Strength*) :**

Merupakan film animasi 3D pertama buatan lokal yang sudah berhasil menggunakan tehnik 3D dengan baik dan memiliki visualisasi yang cukup menarik pula.

- **Kelemahan (*Weakness*):**

Tidak adanya penyesuaian bentuk agar lebih dapat diterima dan digemari konsumen, karena bersifat monoton Dan tidak adanya pengambilan Elemen budaya lokal yang sebenarnya dapat dijadikan kekuatan.

- **Kesempatan (*Opportunity*):**

Merupakan Animasi buatan dalam negeri yang kualitas Grafiknya dapat disejajarkan untuk bersaing dengan produk Animasi luar, karena film ini merupakan film animasi 3d pertama kali buatan indonesia.

- **Ancaman (*Threat*) :**

Kurang dapat diterima di Masyarakat karena audience kita lebih menyukai hal-hal yang bersifat baru dan dapat menjadi trend. Tidak diketahui identitasnya karena mengusung cerita yang murni fiksi, jikapun bisa karena terdapat dari bahasa yang digunakan, yaitu Bahasa Indonesia. Dan ancaman terbesarnya adalah maraknya pembajakan karya di indonesia.

C. Analisis SWOT

Sebagai sebuah Film Animasi. Ramayana yang akan dibuat mengusung sebuah kisah dan tokoh fiksi yang sangat terkenal dalam pewayangan, yang didalamnya dimasukkan unsur-unsur dan elemen budaya yang berhubungan dan mempengaruhi keseluruhan cerita Film tersebut. Budaya yang diambil berwujud

elemen-elemen visual yang mencolok dalam keseluruhan durasi cerita Animasi ini. Budaya ini nantinya mengalami deformasi dan perubahan yang sangat berbeda yang ada dalam pakem (khususnya untuk Elemen elemen budaya dalam hal *environment*, aksesoris, jenis senjata dan lain-lain). Hal-hal yang dilakukan dalam pembuatan Film Animasi ini bersifat Unik dan Inovatif .



Secara analisis dapat disimpulkan sebagai berikut:

● **Kekuatan :**

1. Film animasi Ramayana ini menggunakan teknik animasi 3d game yang Semi *Realistic* dalam hal *Environment* dan modelingnya. Sehingga membuat animasi ini menjadi semakin menarik.
2. Dalam aspek pengambilan tokoh utama, dipilih visual seting *background* dibuat dengan menggunakan arsitektural jenis candi dan pakaian dengan motif batik serta senjata yang digunakan menggunakan senjata keris, yang kesemuanya itu adalah mewakili seting budaya kita yaitu budaya jawa.

3. Aspek Visualisasi menggabungkan antara tehnik Animasi 2-Dimensi dan 3-Dimensi dengan basis Komputer.

● **Kelemahan:**

1. Visualisasi yang ditampilkan banyak sekali terjadi pertarungan dan kekerasan, sehingga memungkinkan berdampak negatif bagi pemirsanya.
2. Keterbatasan alat dan teknologi menjadi kendala terbesar dalam film ini, sehingga mengurangi nilai *realistic* visualnya.

● **Kesempatan :**

1. Mengenalkan apa yang dipunyai oleh budaya kita lewat Visualisasi yang dapat diterima *audience* penggemar Animasi luar , sehingga diharapkan dapat merebut hati mereka untuk lebih tertarik untuk lebih mengetahui dan mencintai tentang budaya mereka sendiri.
2. Menciptakan tokoh baru yang diharapkan dapat menjadi idola.
3. Mencoba pengenalan akan bentuk Animasi Indonesia modern, yang bergaya berbeda dengan yang produk-produk Animasi lain.
4. Merupakan Solusi dari kekurangan Animasi Indonesia yang beredar sampai saat ini, Seperti yang telah diuraikan pada halaman sebelumnya.
5. Mencoba untuk memasuki celah pasar dalam negeri dengan menyajikan 3d animasi dengan visualisasi yang lain daripada yang lain.

● **Ancaman :**

1. Pembajakan karya yang sedang marak di negeri ini, adalah satu ancaman utama bagi produk 3d animasi ini.

2. Teknologi yang lebih canggih yang digunakan oleh kompetitor, sehingga mereka dapat menghasilkan kualitas animasi yang lebih *realistic*. Bisa menjadi produk pesaing yang cukup sulit untuk ditandingi.
3. Perubahan pakem dan Image visual yang terjadi pada cerita wayang dikhawatirkan dapat menjadi hal yang kurang dapat diterima bagi sebagian *Audience*.

TABEL SWOT

No	Ket.	RAMAYANA	FINAL FANTASY ADVENT CHILDREN	Home Land
----	------	----------	----------------------------------	-----------

1	S T R E N G T H	<ul style="list-style-type: none"> Animasi Ramayana ini menggunakan teknik 3D game dengan environment 3D yang realistic dengan modeling 3D yang realistic pula dipadukan dengan cerita Ramayana yang membuat film ini menjadi semakin menarik. 	<ul style="list-style-type: none"> Animasi yang sudah berhasil menggunakan tehnik 3D dengan baik dan memiliki visualisasi yang sangat menarik 	<ul style="list-style-type: none"> Animasi buatan lokal yang sudah berhasil menggunakan tehnik 3D dengan baik dan memiliki visualisasi yang cukup menarik pula.
2	W E A K N E S	<ul style="list-style-type: none"> Unsur budaya lokal yang diambil banyak sekali mengandung kekerasan, sehingga dikhawatirkan dapat berpengaruh buruk bagi pemirsanya. 	<ul style="list-style-type: none"> Tidak sedikitpun mengambil unsur budaya lokal dalam visualisasi dan ceritanya yang rumit. 	<ul style="list-style-type: none"> Tidak adanya pengambilan elemen budaya lokal yang sebenarnya dapat dijadikan kekuatan bagi animasi tersebut.
3	O P P O R T U	<ul style="list-style-type: none"> Mencoba untuk memasuki celah pasar dalam negeri dengan menyajikan 3d animasi dengan visualisasi yang lain daripada yang lain. yaitu 	<ul style="list-style-type: none"> Mempengaruhi konsumen untuk lebih mengenal budaya mereka/luar negeri dan agar lebih mencintai produk mereka. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengenalkan 3d animasi buatan lokal, yang merupakan produk 3d animasi pertama kali di indonesia.

No	Ket.	RAMAYANA	FINAL FANTASY ADVENT CHILDREN	Home Land
----	------	----------	----------------------------------	-----------

	N I T Y	<p>dengan memperkaya elemen visualnya berupa elemen budaya lokal yang cukup mendominasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Memperkuat animasi lokal di dalam negeri sendiri dan sebagai pemicu bagi para animator lain supaya tertarik dan tertantang untuk membuat film animasi dengan teknik 3 dimensi computer grafis. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Memperkuat animasi mereka di pasar internasional 	<ul style="list-style-type: none"> ● Memperkuat animasi lokal di dalam negeri sendiri.
4	T H R E A T	<ul style="list-style-type: none"> ● Pembajakan karya yang sedang marak di negeri ini, adalah satu ancaman utama bagi produk 3d animasi ini. ● Teknologi kompetitor yang lebih canggih, menghasilkan kualitas animasi yang lebih <i>realistic</i>. Bisa menjadi produk pesaing yang cukup sulit untuk ditandingi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk visual seperti ini dapat ditiru dan digunakan dalam pembuatan animasi lainnya yang menjadi competitor erat 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pembajakan karya yang sedang marak di negeri ini, adalah satu ancaman utama bagi produk 3d animasi ini. ● Teknologi kompetitor yang lebih canggih, menghasilkan kualitas animasi yang lebih <i>realistic</i>. Bisa menjadi produk pesaing yang cukup sulit untuk ditandingi.

D. Treatment

Film 3D animasi Ramayana ini akan di gunakan sebagai media utama untuk memacu para remaja SMP dan SMU untuk berapresiasi terhadap seni budaya lokal mereka. Dengan cara memutar film ini di tiap seolah di wilayah surakarta dengan media pembawaya adalah guru kesenian dan dengan di dapingi salah satu dari orang tua wali murid, diharapkan dapat menyentuh hati para remaja yang menyaksikan film ini.

E. Positioning

Dalam tujuan memproduksi film Animasi ini nantinya diposisikan sebagai produk yang dapat menjadi ikon produk Film Animasi Nasional, dengan menampilkan Visual-visual budaya Iokal yang sangat menonjol, dan juga supaya dapat bersaing dengan produk-produk Animasi luar negeri yang menguasai sebagian besar pasar tontonan masyarakat.

F. Unique Selling Preposition

Animasi Ramayana ini mempunyai potensi daya jual dengan posisi sebagai suatu Film Animasi yang membawa *genre* baru, sebuah ikon animasi yang bernuansa Iokal yang mengetengahkan suatu kisah fantasi yang enak untuk dinikmati dan jalan cerita yang mudah dicerna. Membuat *audience* merasa Film ini sebagai tontonan unik yang diproduksi insan Animator amatir dengan keseluruhan kualitas yang dapat diposisikan menyamai produk Film Animasi lain yang profesional.

BAB IV

KONSEP KREATIF DAN PERANCANGAN MEDIA

A. Ide dasar

Sebenarnya Indonesia memiliki kekayaan budaya yang lebih banyak dan beragam daripada bangsa lain. Ini bisa dipahami jika kita menilik masa terbentuknya negeri ini sendiri dimana selama itu banyak sekali aspek-aspek yang bisa dijadikan menjadi apa yang dinamakan "sebuah cerita". Dari religi, sejarah adat-istiadat, legenda, mitos, kekuasaan, pengetahuan, bahkan kehidupan sehari-hari. Tetapi yang sangat disayangkan bahwa hanya sedikit dari kita yang mempunyai kemauan dan kemampuan untuk memanfaatkan hal tersebut.

Oleh karena itu dibuatlah perencanaan untuk membuat suatu animasi yang meleburkan beberapa unsur budaya Indonesia khususnya budaya Jawa yaitu Wayang, kedalam Cerita Ramayana dengan Visualisasi yang diharapkan dapat diterima masyarakat kita. Bentuk Visualisasi tersebut berupa Alternatif baru yang belum pernah ada sebelumnya.

B. Konsep Kreatif Cerita

Secara keseluruhan, Film ini direncanakan banyak mengadaptasi dari elemen-elemen budaya nasional dan Wayang yang diolah untuk membuat suatu legenda fiktif yang hanya terjadi di dalam cerita ini sendiri. Film Animasi Ramayana mengisahkan tentang suatu legenda yang memiliki alur yang sangat

sederhana. Seorang putra mahkota kerajaan Ayodyapura bernama Rama, yang merupakan titisan atau awata dewa Wisnu di dunia, terusir dari kerajaannya sendiri. Sebenarnya ia berhak untuk menjadi raja di Ayodyapura menggantikan ayahnya Prabu Dasarata, tetapi ayahnya sudah menjanjikan kepada istrinya yang lain untuk mewariskan tahta mahkota kepada putranya yaitu Barata. Barata sendiri tidak mengetahui mengenai perjanjian ini. Di kemudian hari, Rama yang menikah dengan Shinta diusir dari kerajaan atas keinginan ibu tirinya. Ia kemudian mengembara bersama istri dan adik Rama yaitu Laksamana.

Dalam perjalanan, Shinta diculik oleh Rawana (Rahwana) dari kerajaan Alengkapura dan ingin dikawininya. Shinta menolak dan Rama ingin merebutnya kembali. Lalu Rama yang dibantu oleh Laksamana dan kawan-kawan baru mereka, Hanoman, Sugriwa (Raja Kiskendha) menyerang Alengkapura untuk merebut kembali Shinta. Dan akhirnya Rama berhasil mendapatkan Shinta kembali dengan bantuan teman-temannya dan bala pasukan kera.

Adapun pesan moral yang ingin disampaikan adalah sebagai berikut:

- Bahwa seharusnya tiap-tiap Manusia mempunyai tekad yang murni dan tulus untuk melindungi orang-orang disekeliling yang dicintai dengan tujuan membuat segalanya menjadi lebih baik dan dengan disertai kesetiaan maka semua usaha yang dilakukan tidak akan menjadi sia-sia.

C. Visual

Visual dari Film Animasi Ramayana ini meliputi:

1. Teknik pembuatan Gambar Animasi

Penulis menggunakan teknik 3-Dimensi Animasi, dimana pada fase tahap pengerjaan dilakukan dengan urutan :

- a. *Scripting*, pembuatan naskah cerita dan dialog untuk per adegan.
- b. *Storyboarding*, dimana sket adegan digambarkan secara detail.
- c. *Source Image Gathering* (Pengumpulan gambar Sumber) dilakukan dengan menggambar *Artwork* dan Fotografi yang kemudian di *retouch* dengan Komputer ,Program Adobe Photoshop.
- d. *CG Modelling*, Tahap ini adalah pembuatan objek-objek yang dibutuhkan pada tahap animasi. Objek ini bisa berbentuk primitif object seperti *sphere* (bola), *cube* (kubus) sampai complicated object seperti sebuah karakter dan sebagainya. Ada beberapa jenis materi object yang disesuaikan dengan kebutuhannya yaitu: polygon, spline, dan metaclay. dan semua model yang dibutuhkan untuk Film, dibuat secara 3 Dimensi dengan Program Autodesk 3D Studio Max .
- e. *CG Texturing* adalah proses dimana pemberian tekstur atau pola elemen pada sebuah model atau objek 3 dimensi yang telah di buat.

- f. *CG Animating* dan *Rendering*, semua obyek yang disiapkan dianimasikan per Cut maupun per Scene untuk memperoleh hasil yang diinginkan.
- g. *Effect Design*, memberi Spesial Efek yang diinginkan.(terutama dalam Scene yang membutuhkan banyak efek, seperti Scene pertarungan, environment dll).
- h. *Compositing*, Penggabungan akhir untuk menyusun bagian yang terpisah-pisah ke dalam satu kesatuan. Program Adobe Premiere, Power Director.

2. Teknik Gaya Gambar

Saat ini banyak sekali model gaya gambar yang bisa dijadikan pilihan mulai dari gaya gambar *Cell Animation* Kartun Klasik, Walt Disney, Superhero Amerika, *Full 3D* Kartun, *Realism Motion Capture* CG, Anime, dan lain sebagainya, namun dalam Animasi ini penulis berusaha menggabungkan apa yang dirasa menarik dari semua gaya gambar diatas, yang dicampur lagi dengan Gaya gambar ala *In-game Polygon Rendering Game*, dengan pertimbangan bahwa gaya gambar semacam ini nantinya bisa menjadi sebuah eksperimen perpaduan yang unik dan menarik.

3. Karakter

Dalam Animasi ini ada beberapa tokoh yang sifat dan karakternya berlainan, secara keseluruhan ada Sembilan (10) karakter, baik yang

protagonis maupun yang antagonis, meskipun ada beberapa tokoh peran pembantu, namun tokoh ini bukan tokoh inti Semua Karakter yang ada dalam Film Animasi ini ditampilkan dalam bentuk *3-Dimensional Computer Generated* . Berikut akan disebutkan satu per satu karakter tokoh-tokoh yang ikut mendukung cerita.

a. Rama



Rama atau Sri Rama, Ramachandra (disebut juga Ramawijaya, Raghawa, Ramabhadra atau Bathara Rama) adalah seorang pangeran yang berasal dari Kerajaan Ayodya, putra dari Prabu (Raja) Dasarata dan Dewi Raghui, cucu dari Prabu Banaputra. Rama adalah Awatara dari Dewa Wisnu. Pada masa kecil dan remaja dididik tentang keutamaan dan kesaktian oleh Bagawan Wasistha. Karena kepandaian, kesaktian dan kehalusan budinya, Sri Rama mendapat anugrah sebagai titisan Sang Hyang Wisnu yang bertugas memusnahkan angkara murka di muka bumi. Sri Rama beristerikan Dewi Shinta, setelah memenangkan sayembara menarik Busur Pusaka Kerajaan Mantili (Mithiladiraja). Sri Rama memiliki anak yaitu Kusiya, dan Rama Batlawi.

Sumber referensi karakter ini dari tokoh wayang orang sendratari Ramayana, dan digabungkan dengan tokoh imajinasi karakter penulis dengan menggabungkan unsur budaya lokal yang ada.

b. Sinta



Shinta adalah merupakan seorang puteri kerajaan Mithila/Mantili, yang memiliki kepribadian lembut, berparas cantik dan setia. Dia di persunting oleh Rama pada saat ayahnya mengadakan sayembara menarik busur panah pusaka kerajaan Mithila. Dan akhirnya Shinta dan rama tinggal di kerajaan Ayodyapura.

Sumber referensi karakter ini dari tokoh wanita game prince of persia, dan digabungkan dengan tokoh imajinasi karakter penulis dengan menggabungkan unsur budaya lokal yang ada.

c. Laksmana



Laksmana adalah tokoh protagonis dalam kisah Ramayana, putera Raja Dasarata dan merupakan adik tiri dari Rama, pangeran Ayodhya. Namanya kadangkala dieja Laksmana, Lakshman, atau Laxman.

Laksmana merupakan putera ketiga Raja Dasarata yang bertahta di negeri Ayodhya. Kakak sulungnya bernama Rama, kakak keduanya bernama Bharata, dan adiknya sekaligus kembarannya bernama Satrugna. Di antara saudara-saudaranya, Laksmana memiliki hubungan yang sangat dekat terhadap Rama. Mereka bagaikan duet yang tak terpisahkan.

Ketika Rama menikah dengan Dewi Shinta, Laksmana juga menikahi adik Dewi Shinta yang bernama Urmila.

Dalam pertempuran melawan Rahwana, kekuatan Laksmana sangat membantu perjuangan Rama untuk membebaskan istrinya. Dalam pertempuran, Laksmana membunuh Kumbakarna (adik Rahwana) dan Indrajit (putera Rahwana yang menaklukkan Indra).

Menurut kitab Purana, Lakshmana merupakan penitisan Shesha. Shesha adalah ular yang mengabdikan kepada Dewa Wisnu dan menjadi ranjang ketika Wisnu beristirahat di lautan susu. Shesha menitis pada setiap awatara Wisnu dan menjadi pendamping setianya. Dalam Ramayana, ia menitis kepada Lakshmana sedangkan dalam Mahābhārata, ia menitis kepada Baladewa.

Sumber referensi karakter ini dari tokoh wayang orang sendratari Ramayana, dan digabungkan dengan tokoh imajinasi karakter penulis dengan menggabungkan unsur budaya lokal yang ada.

d. Hanoman



Hanuman, juga disebut sebagai Hanoman, Anuman atau Anoman, mungkin adalah tokoh protagonis wiracarita Ramayana yang paling terkenal. Ia adalah seekor kera putih dan merupakan putra Batara Bayu, dewa angin. Dengan ini

Hanuman masih saudara Bima. Menurut Kitab Serat Pedhalangan, tokoh Hanoman sebenarnya memang asli dari Epos Ramayana, namun dalam pengembangannya tokoh ini juga sering muncul dalam serial Mahabarata, sehingga menjadi tokoh antar zaman. Ini hanya berlaku di Indonesia (khususnya Jawa), dan tidak berlaku pada cerita aslinya di India.

Jasa yang sangat besar yang telah dilakukannya adalah membantu Rama untuk merebut kembali dewi Sinta dengan memimpin pasukan bala kera ke kerajaan ngalengka dengan membuat sebuah tanggul atau jembatan untuk menyeberangi lautan guna menuju kerajaan ngalengka. Kesetiaannya terhadap Ramawijaya diuji dengan dia tetap bersikukuh menyelamatkan Shinta meskipun dia dibakar oleh Rahwana.

Sumber referensi karakter ini dari tokoh film *The Planet of the Apes*, dan digabungkan dengan tokoh imajinasi karakter penulis dengan menggabungkan unsur budaya lokal yang ada.

e. Jatayu



Jatayu adalah protagonis daripada wiracarita Ramayana, putera dari Sang Aruna dan keponakan dari Sang Garuda. Ia adalah seekor burung yang melihat bagaimana Dewi Shinta diculik oleh Rawana. Ia berusaha melawan tetapi kalah bertarung dan akhirnya

mati. Tetapi ketika sebelum mati dan masih sekarat masih bisa melaporkan kepada Sri Rama bahwa Dewi Shinta istrinya, diculik.

Sumber referensi karakter ini dari tokoh Kartun Yu Gi Oh dan saint seiya, serta digabungkan dengan tokoh imajinasi karakter penulis dengan menggabungkan unsur budaya lokal yang ada.

f. Sugriwa



Sugriwa adalah tokoh protagonis daripada wiracarita Ramayana. Ia adalah adik kandung Subali. Sugriwa adalah merupakan pewaris tahta sebenarnya kerajaan Kisakendha. Dan saat dia merebut tahta dari tangan kakaknya yaitu subali, Ramawijayalah yang membantunya. Dan sebagai balas budi terhadap Rama, maka Sugriwa membantu Rama dalam menyelamatkan Shinta.

Sumber referensi karakter ini dari tokoh film The planet of apes dan prince of persia, serta digabungkan dengan tokoh imajinasi karakter penulis dengan menggabungkan unsur budaya lokal yang ada.

g. Subali

Subali adalah tokoh antagonis daripada wiracarita Ramayana. Ia adalah kakak kandung Sugriwa. Subali menduduki tahta kerajaan Kiskenda dan memerintah kerajaannya dengan sangat arogan dan tak berperikemanusiaan. Rakyatnya sangat menderita karena kepemimpinannya. Oleh sebab itu Sugriwa menantang Subali untuk merebut tahta Kiskendha dari tanganya, dan terjadilah pertempuran antara Subali dan Sugriwa di gunung Resyamuka. dan akhirnya Sugriwalah yang menang dengan dibant oleh Ramawijaya.

Sumber referensi karakter ini dari tokoh film The planet of apes dan prince of persia, serta digabungkan dengan tokoh imajinasi karakter penulis dengan menggabungkan unsur budaya lokal yang ada.

h. Bala pasukan kera

Adalah merupakan pasukan kera anak buah yang di pimpin oleh hanoman untuk membuat sebuah bendungan guna mnyeberangi lautan untuk menyerang ngalengka dan merebut kembali dewi sinta.

Sumber referensi karakter ini mengadopsi dan memodifikasi sedemikian rupa dari hewan Sinpanse, serta digabungkan dengan tokoh imajinasi karakter penulis.

i. Rahwana



Rawana, atau kadangkala dieja sebagai Rahwana, adalah antagonis daripada wiracarita Ramayana. Dia adalah seorang raksasa atau buto yang memimpin kerajaan ngalengka. Dia membuat sebuah kesalahan terbesar yaitu menculik dewi Shinta dari rama dan ingin memperistrinya. Di karenakan adik perempuan rahwana yang bernama Surpakenakha yang jatuh cinta kepada Laksmana dan ia menyamar menjadi wanita cantik. Tetapi Laksmana tak berhasil dibujuknya dan malahan akhirnya ujung hidungnya terpotong. Surpanakha marah dan mengadu kepada kakaknya sang Rahwana (Rawana) dan membujuknya untuk menculik Shinta dan memperistrinya.

Sumber referensi karakter ini dari tokoh game warcraft, dan digabungkan dengan tokoh imajinasi karakter penulis dengan menggabungkan unsur budaya lokal yang ada.

j. Bala Pasukan Buto



Merupakan prajurit Rahwana yang menjaga kerajaan ngalengka dan menjaga tempat dimana dewi sinta di kurung.

Sumber referensi karakter ini dari tokoh game warcraft, dan digabungkan dengan tokoh imajinasi karakter penulis dengan menggabungkan unsur budaya lokal yang ada.

k. Buto



Buto adalah Merupakan Pimpinan prajurit Rahwana yang menjaga kerajaan Ngalengka dan menjaga tempat dimana dewi shinta di kurung.

Sumber referensi karakter ini dari tokoh game warcraft, dan digabungkan dengan tokoh imajinasi karakter penulis dengan menggabungkan unsur budaya lokal yang ada.

l. Kalamarica



Kalamarica adalah merupakan anak buah Rahwana yang pandai dalam sihir dan tipu muslihat. Kala marica merupakan bangsa buto yang memiliki kesaktian dapat merubah dirinya menjadi apa pun sesuai yang dia inginkan. saat itu kala marica menjelma menjadi kijang emas yang ditugasi oleh Rahwana untuk menjauhkan Rama dari Shinta.

dan pada akhirnya Kalamarica terbunuh oleh panah Rama.

Sumber referensi karakter ini mengadopsi dan memodifikasi sedemikian rupa dari hewan Impala, serta digabungkan dengan tokoh imajinasi karakter penulis.

m. Bala Wanara



Bala Wanara adalah merupakan pasukan manusia setengah kera anak buah Sugriwa untuk menyerang ngalengka dan merebut kembali dewi Shinta. Bala Wanara merupakan pimpinan dari pasukan kera kerajaan Kiskendha.

Sumber referensi karakter ini mengadopsi dan memodifikasi sedemikian rupa dari karakter Laksmana.

n. Kala Wanara



Kala Wanara adalah merupakan anak buah Batara Kala yang merupakan dewa maut. kala wanara muncul pada saat Hanoman hampir mati dibakar oleh Rahwana, dengan kekuatan hati dan keteguhan jiwa akhirnya Hanoman dapat lolos dari jeratan maut.

Sumber referensi karakter ini dari tokoh game prince of persia, dan digabungkan dengan tokoh imajinasi karakter penulis dengan menggabungkan unsur budaya lokal yang ada.

o. Kusya



Kusya adalah merupakan putra dari Ramawijaya, yang mewarisi tahta Ayodyapura. dalam film ini Kusya tidak masuk dalam peranan cerita.

Sumber referensi karakter ini mengadopsi dan memodifikasi dari tokoh game prince of persia dan karakter Ramawijaya, dan digabungkan dengan tokoh imajinasi karakter penulis dengan menggabungkan unsur budaya lokal yang ada.

4. Desain Aksesoris/*Property*

Apa yang ada dalam Animasi ini, merupakan sebuah cerita rakyat India yang dipadukan dengan Visualisasi unsur atau elemen budaya Jawa, sehingga Animator atau Kreatornya harus menciptakan segala yang perlu divisualisasikan, mulai dari karakter tokoh, berikut aksesoris/properti yang mendukung cerita agar sesuai dengan tempat dan situasi. Beberapa Desain yang merupakan adaptasi budaya itu antara lain :

- a. Kostum tiap karakter berornamenkan khas jawa yang dipadukan dengan Jarik dan Jubahnya dengan motif Batik. Motif batik yang digunakan adalah motif batik Kawung, Jawa Hakokai , parang baris, dan sembagen.

- b. Kerajaan Ngalengka, Ayodya, Kiskendha sebuah kerajaan yang dibentuk mirip candi yang bentuknya mempunyai kemiripan dengan beberapa candi peninggalan agama Hindu di Jawa Tengah.
- c. Senjata yang di gunakan oleh Hanoman dan pasukan buto berupa keris. Jenis keris yang digunakan adalah dadung muntir dan keris modifikasi motif batikan dari penulis.
- d. Penggunaan bahasa jawa pada beberapa bagian cerita atau adegannya.

5. Penataan Adegan dan Kamera

Adegan dalam film Animasi ini tetap menggunakan artistik dan kaidah-kaidah Audio visual. Tapi semenjak ini berbentuk Animasi. maka Kamernya berbentuk Simulasi yang dapat digerakkan dengan bebas untuk lebih dapat melukiskan kejelasan tiap adegan. Dalam adegan pertarungan dibuat khusus dan semenarik mungkin hingga seperti kenyataan.

6. Ilustrasi audio

a *Background* Musik

Background Musik (BGM) yang akan ditampilkan dalam Animasi ini berupa *Soundtrack* Asli dan beberapa lagu yang di *Remix* dan digubah ulang dari Aslinya.yang terkomposisi dengan *Original Score* nya disesuaikan dengan tampilan visual tiap adegan.

b. Karakter *Dubbing*

Masing-masing Tokoh mempunyai Pengisi suara tersendiri yang disesuaikan dengan penjiwaan karakter masing-masing.

c. Sound Efek

Sound Efek yang dipilih semestinya dapat mempertegas gambaran situasi pada tiap-tiap adegan.

D. Pemilihan Media Pendukung

1. Konsep Promosi

Kegiatan promosi film ini akan menggunakan desain yang elegan namun tetap menonjolkan kekayaan budaya Indonesia yang ada dalam film. hal-hal yang harus diperhatikan adalah menggunakan Ornamen dan motif batik yang menginformasi bahwa corak tersebut adalah bagian dari budaya Indonesia

Alasan menggunakan bentuk karakter visual tersebut adalah:

- a. *image* yang tetap mewakili karakter budaya Indonesia yang berada di dalam film.
- b. supaya *audience* memiliki pandangan bahwa Indonesia itu modern tanpa mengabaikan kebudayaannya, Berkaitan dengan segala bentuk karya, akan dibuat desain menampilkan gaya klasik namun tetap terlihat elegan yang memperkuat *brand image* film tersebut.

2. Standar Visual

Hal-hal yang menjadi standar visual karya yang dibuat dapat dijabarkan menjadi beberapabagian:

a. Typografi

Jenis-jenis typografi yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Judul menggunakan huruf Souvenir Lt BT dan Hanacaraka

Souvenir Lt BT

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo

Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

ancrk

a n c r k f t s w l

p d j y v m g b q z

2. Body copy menggunakan huruf Monotype Corsiva dan Arial Narrow

Monotype Corsiva

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr

Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Arial Narrow

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu

Vv Ww Xx Yy Zz

3. *Head Line* dan *Subhead Line* menggunakan huruf Monotype Corsiva




Monotype Corsiva

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr

Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

b. Warna

Keseluruhan media pendukung menggunakan warna-warna emas, merah, coklat sebagai warna utama yang lebih dominan karena warna ini mengandung filosofi Kemulyaan, semangat, dan optimisme. Akan tetapi warna lain juga dipakai disesuaikan dengan komposisi layout.

	Kuning Emas	C : 8,	M : 8,	Y : 93,	K : 0
	Coklat	C : 40,	M : 71,	Y : 100,	K : 47
	Merah	C : 15,	M : 100,	Y : 100,	K : 5

c. Logo

1. Konsep Dasar Logo



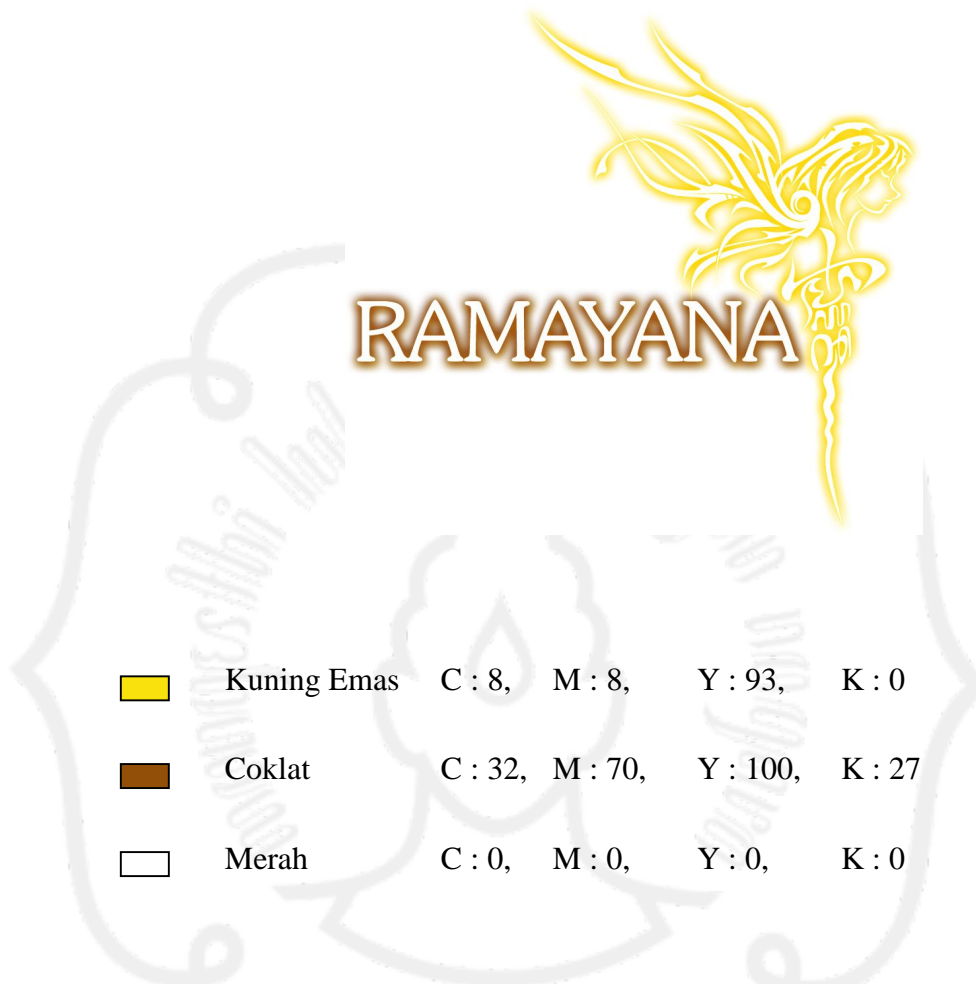
Logo dari animasi Ramayana ini mengkomposisikan antara bentuk keluesan dengan bentuk tegas dan lugas. Keluesan terdapat pada logo utama yang berbentuk Dewi Shinta yang sedang berdoa dan dibawahnya terdapat pusaka keris yang merupakan kesatuan dari ornamen huruf jawa yang berbunyi Ramayana. Sedangkan bentuk ketegasan terdapat pada judul utama dari film ini yaitu Ramayana.




Di dalam logo tersebut mengandung komposisi teknik desain modern dan klasik. Desain klasik terdapat pada logo Ramayana yang berbentuk keris yang merupakan bentuk kaligrafi dari huruf jawa yang berbunyi Ramayana. Sedangkan desain modernnya terdapat pada logo Dewi Shinta yang sedang berdoa, yang mana gaya gambar ini disebut dengan Tribal.

2. Konsep Warna Logo

Dalam penempatannya logo ini menggunakan warna Emas , Coklat dan Putih. Warna Emas memiliki makna sebuah kemuliaan, warna Coklat memiliki makna sebuah keteguhan hati dan warna Putih yang

melambangkan sebuah kesucian. Untuk detail warnanya dapat dijabarkan seperti dibawah ini :



	Kuning Emas	C : 8,	M : 8,	Y : 93,	K : 0
	Coklat	C : 32,	M : 70,	Y : 100,	K : 27
	Merah	C : 0,	M : 0,	Y : 0,	K : 0

3. Skala Logo

Dalam penempatannya logo ini menggunakan skala terbesar dengan ukuran 36cmx34cm, sedangkan skala logo terkecil yaitu 3.5cmx2.7cm dengan perincian detailnya sebagai berikut:





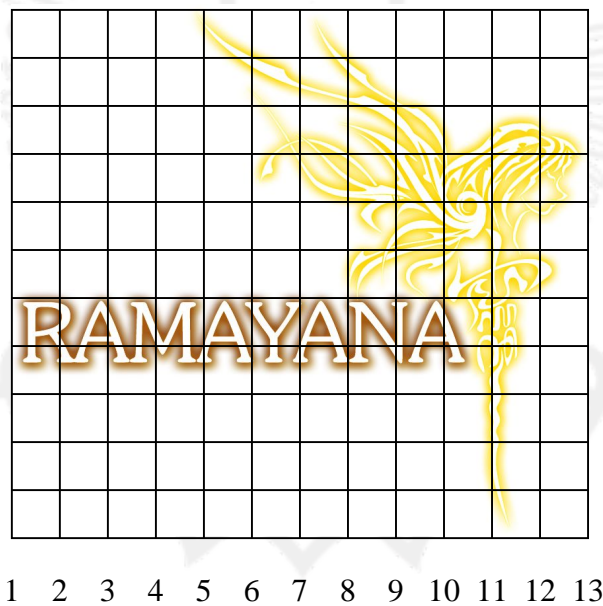
Skala 1:4

Skala 1:6

Skala 1:8

4. *Gride* Logo

Dalam penempatannya logo ini menggunakan *gride* dengan perincian detailnya sebagai berikut:

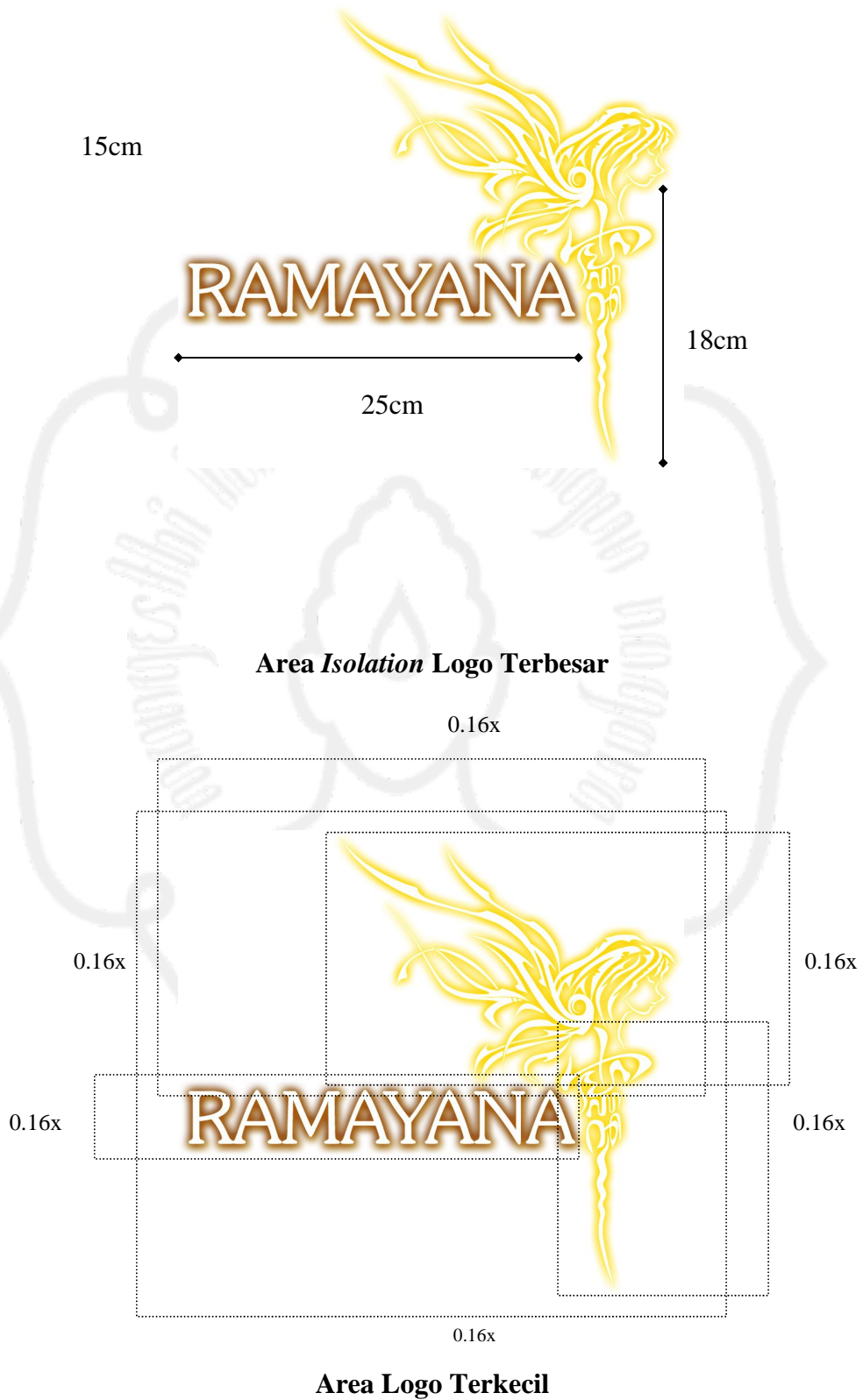


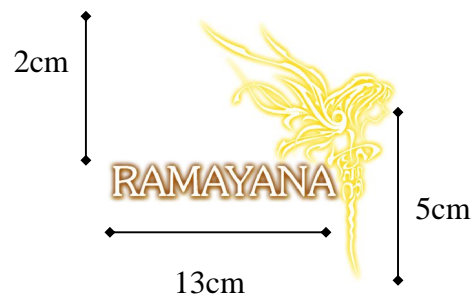
5. Area Logo

Area logo merupakan daerah batas dari detail sebuah logo, dan detail area dari logo Ramayana ini dijabarkasepertidbawah ini:

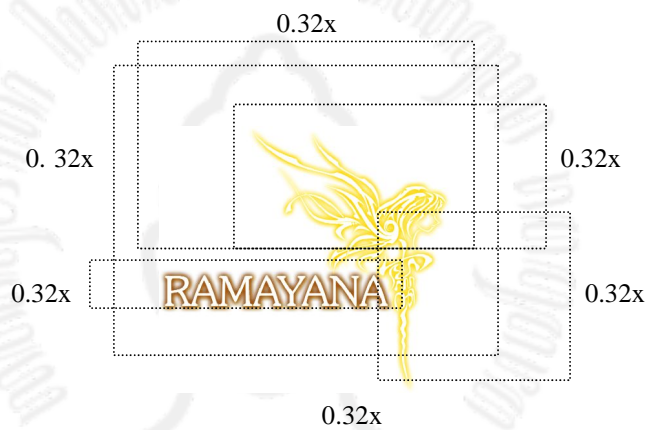
Area Logo Terbesar







Area Isolation Logo Terkecil



d. Ilustrasi

Ilustrasi dari keseluruhan media pendukung menggunakan motif-motif batik yang dimodifikasi dan disesuaikan bentuknya dengan media pendukung yang akan digunakan. Motif yang digunakan mengadopsi dan memodifikasi dari batik jawa hakokai. Bentuk visualnya seperti di bawah ini:



e. *Head Line*

Head Line berfungsi sebagai informasi penegas atau garis besar dari apa yang akan diceritakan dalam film animasi ramayana ini. Dan *head Linenya* yaitu Kisah Perjalanan Ramawijaya dalam menyelamatkan Dewi Shinta.

3. *Media Placement*

Perancangan media dan penempatannya adalah sebagai berikut

- a. Film Animasi 3D RAMAYANA ada yang akan ditayangkan secara cuma-cuma (untuk kepentingan edukasi sekaligus promosi) dan dijual (untuk kepentingan koleksi dan kepemilikan), tempat yang dipilih untuk menyajikan film ini secara cuma-cuma yaitu di tiap sekolah-sekolah SMP dan SMA dengan media pembawanya adalah guru kesenian.
- b. Sedangkan untuk kepentingan keuntungan (dijual) akan di tempatkan pada
 - Movie Store, Gramedia
 - Rental Film besar
 - Pemesanan Film Animasi RAMAYANA via Internet

4. Media Pendukung dan *Placement*

- a. **Thrailer** , dengan durasi maksimal 2 menit. Konsep desain dari media ini adalah membuat semacam grafik emosional yang dimasukkan kedalam potongan-potongan informasi visual dari film animasi ini. Alasan pemilihan media ini adalah untuk membuat penasaran dan mengajak para *audience* untuk menonton film animasi ini. Penempatannya diletakan dalam promo awal dari film-film animasi lain dan pada Website resmi Film Animasi RAMAYANA.
- b. **Poster**, Konsep desainnya dibuat dengan judul yang sama dengan film animasinya, baik icon maupun tipe fontnya. untuk ilustrasi gambarnya dipilih tokoh Hanoman dan Rahwana yang sedang bertarung, hal ini dapat sedikit menginformasikan kepada *adience* tentang penyelamatan Shinta yang dihalang-halangi oleh Rahwana. Alasan pemilihan media ini dikarenakan media ini dapat menimbulkan rasa penasaran para *audiencenya* untuk melihat film animasi ini. Penempatannya pada : *Movie Store*, Gramedia, Rental film dan situs resmi Film Animasi RAMAYANA.
- c. **X-Banner**, Konsep desain media ini adalah menampilkan informasi tentang gambaran dan isi visualisasi mengenai film animasi RAMAYANA. Ilustrasi gambar banner menggambarkan Ramawijaya yang berusaha menyelamatkan Dewi Shinta dari tangan Rahwana. Alasan pemilihan media ini adalah mudah ditempatkan dengan tepat berkaitan

dengan kecenderungan target *audience* berada. Penempatannya : dipasang pada titik-titik yang strategis pada saat launching produk, yaitu Ruang kesenian atau audio visual sekolah, *Movie Store*, Gramedia, situs resmi Film Animasi RAMAYANA dan Rental film.

- d. **Web Pop Up**, Konsep desain media ini yaitu didesain sedemikian rupa dengan menggunakan penggabungan teknik 3d ke dalam software 2d. untuk ilustrasi gambarnya menggunakan stok gambar yang ada pada animasi, baik berupa karakter, *background* dan *property*, agar ada kesinambungan antara web dengan film animasinya. Desain tata letak didesain secara vertikal berurutan guna menimbulkan kesan keteraturan dan kesinabungan antar karakter. Alasan pemilihan media ini dikarenakan maraknya penggunaan media internet oleh kalangan *audience* kita yaitu kalangan SMP dan SMU, mereka kerap kali mencari segala bentuk informasi melalui media internet. Media promosi ini diletakan pada [http:// kotasolo.info](http://kotasolo.info) dan situs resmi Film Animasi RAMAYANA.
- e. **Cover CD/ DVD dalam dan luar**, berupa packaging dari film animasi RAMAYANA, Konsepnya yaitu dibuat dengan judul yang sama dengan film animasinya, baik icon maupun tipe fontnya. menampilkan informasi tentang gambaran dan isi visualisasi mengenai film animasi RAMAYANA. Alasan pemilihan media ini adalah sebagai tempat wadah film animasi ramayana dikemas. Penempatannya ditempatkan pada : *Movie Store*, Gramedia, Rental film.

- f. **Wallpaper**, Konsep media ini berupa desain ilustrasi gambar yang menggunakan stok gambar yang ada pada animasi, baik berupa karakter, *background* dan *property*, agar ada kesinambungan. tampilan gambar untuk format ponsel dan komputer. Penempatan untuk media ini Diupload dan dapat di download pada situs resmi Film Animasi RAMAYANA.
- g. **Pin**, Konsep desain media ini berupa aksesoris dengan desain tampilan logo dan karakter ramayana. Alasan pemilihan media ini dikarenakan untuk kalangan SMP dan SMU mereka cenderung tertarik pada jenis aksesoris yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari. penempatannya pada : Movie Store, Gramedia, situs resmi Film Animasi RAMAYANA dan Rental film.
- h. **Stiker**, Konsep desain media ini adalah gambar tempel yang didesain dengan menampilkan karakter Shinta, dikarenakan Shintalah yang mejadi objek utama petualangna ramayana ini. Alasan pemilihan media ini yaitu dikarenakan stiker merupakan sebuah *item* yang begitu di gemari oleh *Audience*. penempatannya pada : Movie Store, Gramedia, Rental film, situs resmi Film Animasi RAMAYANA, dan diberikan secara cuma-cuma pada saat pemutaran film dengan jumlah terbatas.
- i. **Manual Book**, Konsep desain media ini berupa Sebuah buku panduan kecil yang berisi tentang penjelasan karakter dan jalan cerita dari film animasi Ramayana yang di desain dengan ilustrasi gambar tokoh dari film animasi Ramayana. Alasan pemilihan media ini dimaksudkan untuk mempermudah audience memahami jalan cerita dan karakter film

tersebut. penempatan : diberikan secara cuma-cuma pada saat sebelum pemutaran film.

E. Prediksi Biaya

Biaya produksi menjadi sebuah perhitungan yang teliti. Biaya pembuatan Animasi, pengemasan, warna cetak, biaya promosi, dan distribusi menjadi bagian dari penentuan biaya produksi dari animasi yang akan dibuat. Berikut adalah prediksi biaya yang akan digunakan untuk memproduksi film Animasi RAMAYANA.

1. Pembuatan Film Animasi

No.	Jenis	Type	Jumlah	Harga	Total
1.	Komputer Graphic	P4	2 Unit	Rp 3.500.000,-	Rp 7.000.000,-
2.	Scanner Prolink	A4	1 Unit	Rp 700.000,-	Rp 700.000,-
3.	Printer Deskjet	HP 3744	1 Unit	Rp 400.000,-	Rp 400.000,-
4.	DigiCam Canon	CX7430	1 Unit	Rp 900.000,-	Rp 900.000,-
5.	Hvs Paper 70 gr	A4	1 Rim	Rp 30.000,-	Rp 30.000,-
6.	Pensil Staedler	2B	1 box	Rp 15.000,-	Rp 15.000,-
7.	Drawing Pen Staedler	0.1,0.3,0.5	@2 buah	Rp 65.000,-	Rp 65.000,-
Total Biaya Media Promosi					Rp 9.110.000

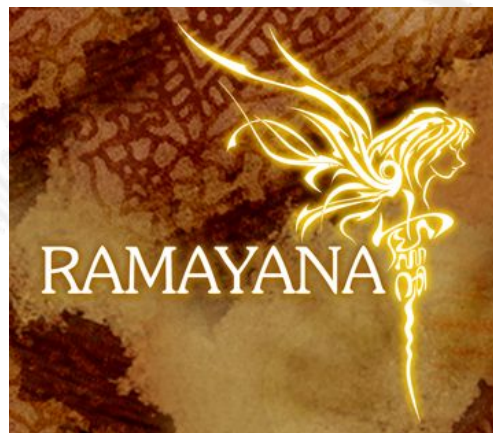
2. Media Promosi

No.	Jenis	Ukuran	Jumlah	Harga	Total
1.	Packaging CD/DVD	Normal	500 buah	Rp 4.000,-	Rp 2.000.000,-
2.	CD/DVD Recording	Normal	500 buah	Rp 4.000,-	Rp 2.000.000,-
3.	Poster	65 Cm x 51 cm	500 lembar	Rp 10.000,-	Rp 5.000.000,-
4.	x-banner	160 x 60 cm	30 buah	Rp 130.000,-	Rp 3.900.000,-
5.	Web pop up	1024 x 768px	3 bulan x 3 web	Rp 600.000,-	Rp 1.800.000,-
6.	Wallpaper	All size Desktop	5 buah	Free	
7.	Pin	5.8 Cm x 5.8 Cm	20 Buah	Rp 5.000,-	Rp 100.000,-
8.	Stiker	10.8 Cm x 5.0 Cm	100 lembar	Rp 1.500,-	Rp 150.000,-
9.	Manual Book	14.8 Cm x 10.5 Cm	100 lembar	Rp 5.000,-	Rp 500.000,-
Total Biaya Media Promosi					Rp 15.450.000,-

BAB V

VISUALISASI KARYA

A. Logo Judul Film Animasi Ramayana



Logo film 3D animasi Ramayana ini mengkomposisikan antara bentuk keluesan dengan bentuk tegas dan lugas. Keluesan terdapat pada logo utama yang berbentuk Dewi Shinta yang sedang berdoa dan didepannya terdapat pusaka keris yang merupakan kesatuan dari ornamen huruf jawa yang berbunyi Ramayana. Sedangkan bentuk ketegasan terdapat pada judul utama dari film ini yaitu Ramayaa. Jenis huruf yang digunakan adalah Souvenir Lt Bt dan Hanacaraka.

Di dalam logo tersebut mengandung komposisi teknik desain modern dan klasik. Desain klasik terdapat pada logo Ramayana yang berbentuk keris yang merupakan bentuk kaligrafi dari huruf jawa yang berbunyi Ramayana. Sedangkan desain modernnya terdapat pada logo Dewi Shinta yang sedang berdoa, yang mana gaya gambar ini disebut dengan Tribal.

B. Media Utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini berupa film animasi 3D Ramayana yang dikemas dalam bentuk *Video Compact Disc* atau biasa disebut VCD.



1. Film Animasi 3D Ramayana

Keterangan :

- Jenis : Animasi film pendek 3 Dimensi *Computer Generated Rendered*.
- Durasi : 30 menit.
- Format : *Digital Video*.
- Dimensi : PAL 720 x 576 pixel.
- Bahasa : Indonesia.
- Tipografi : Souvenir Lt Bt dan Monotype Corsiva.
- Ilustrasi : Logo Ramayana.
- Visualisasi : 3ds Max 8 Himura Version dan Adobe Premiere 5.
- Realisasi : *3D Computer Generated rendered*
- Karakter :

a. Rama



Karakter tokoh	: Protagonis
Jenis kelamin	: Laki-laki
Sifat	: Bijaksana, Baik budi.
Kemampuan	: Mahir dalam memanah dan bermain pedang.
Visualisasi	: 3Ds Max 8
Realisasi	: 3D Computer Generated rendered

b. Shinta





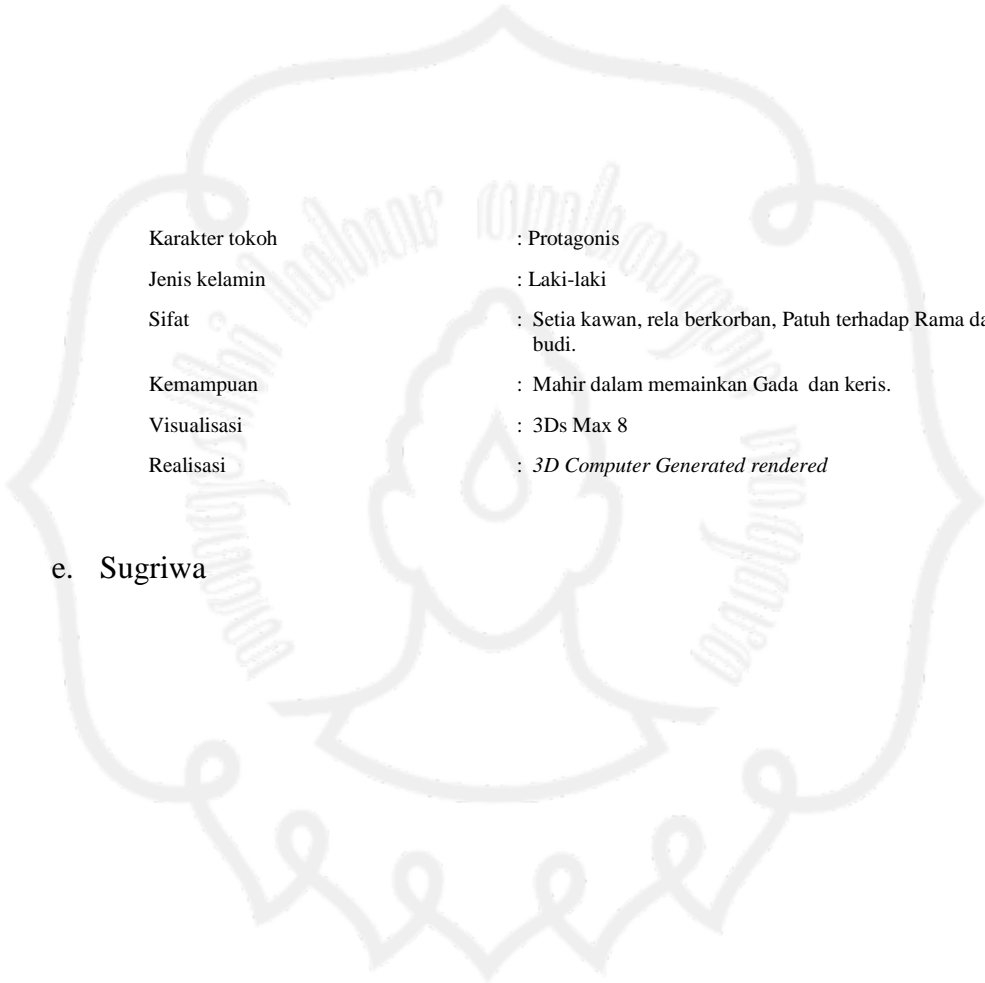
Karakter tokoh : Protagonis
 Jenis kelamin : Perempuan
 Sifat : Setia, Baik budi dan agak sedikit tomboi.
 Kemampuan : Mahir dalam memasak dan merawat rama.
 Visualisasi : 3Ds Max 8
 Realisasi : *3D Computer Generated rendered*

c. Laksmna



Karakter tokoh : Protagonis
 Jenis kelamin : Laki-laki
 Sifat : Patuh terhadap Rama dan Baik budi.
 Kemampuan : Mahir dalam memanah dan mantra.
 Visualisasi : 3Ds Max 8
 Realisasi : *3D Computer Generated rendered*

d. Hanoman



Karakter tokoh	: Protagonis
Jenis kelamin	: Laki-laki
Sifat	: Setia kawan, rela berkorban, Patuh terhadap Rama dan Baik budi.
Kemampuan	: Mahir dalam memainkan Gada dan keris.
Visualisasi	: 3Ds Max 8
Realisasi	: <i>3D Computer Generated rendered</i>

e. Sugriwa

Karakter tokoh	: Protagonis
Jenis kelamin	: Laki-laki
Sifat	: Berwibawa, Setia kawan dan Baik budi.
Kemampuan	: Mahir dalam memainkan gada.
Visualisasi	: 3Ds Max 8
Realisasi	: <i>3D Computer Generated rendered.</i>

f. Subali

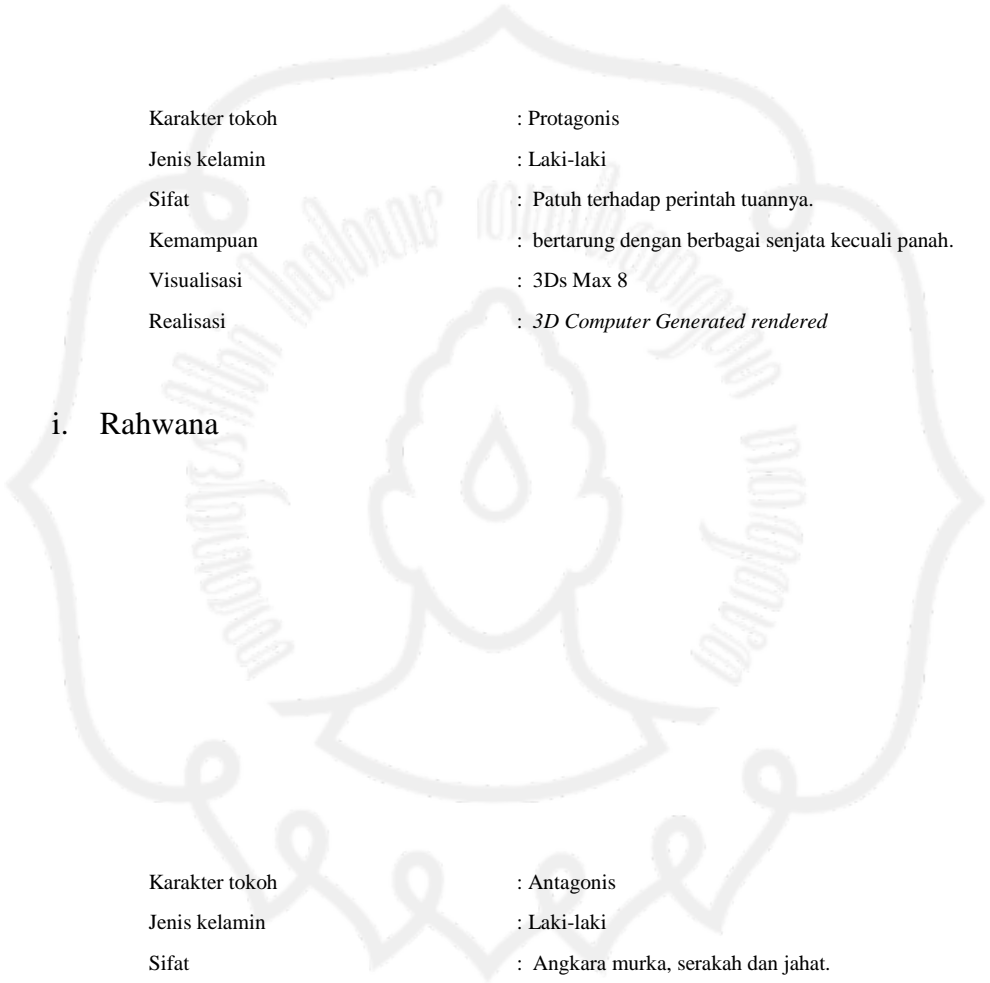


Karakter tokoh	: Antagonis
Jenis kelamin	: Laki-laki
Sifat	: Arogan, haus kekuasaan dan jahat.
Kemampuan	: Mahir dalam memainkan gada.
Visualisasi	: 3Ds Max 8
Realisasi	: <i>3D Computer Generated rendered</i>

g. Jatayu

Karakter tokoh	: Protagonis
Jenis kelamin	: Laki-laki
Sifat	: Setia kawan, rela berkorban dan Baik budi.
Kemampuan	: Mahir dalam pertarungan udara.
Visualisasi	: 3Ds Max 8
Realisasi	: <i>3D Computer Generated rendered</i>

h. Pasukan Kera

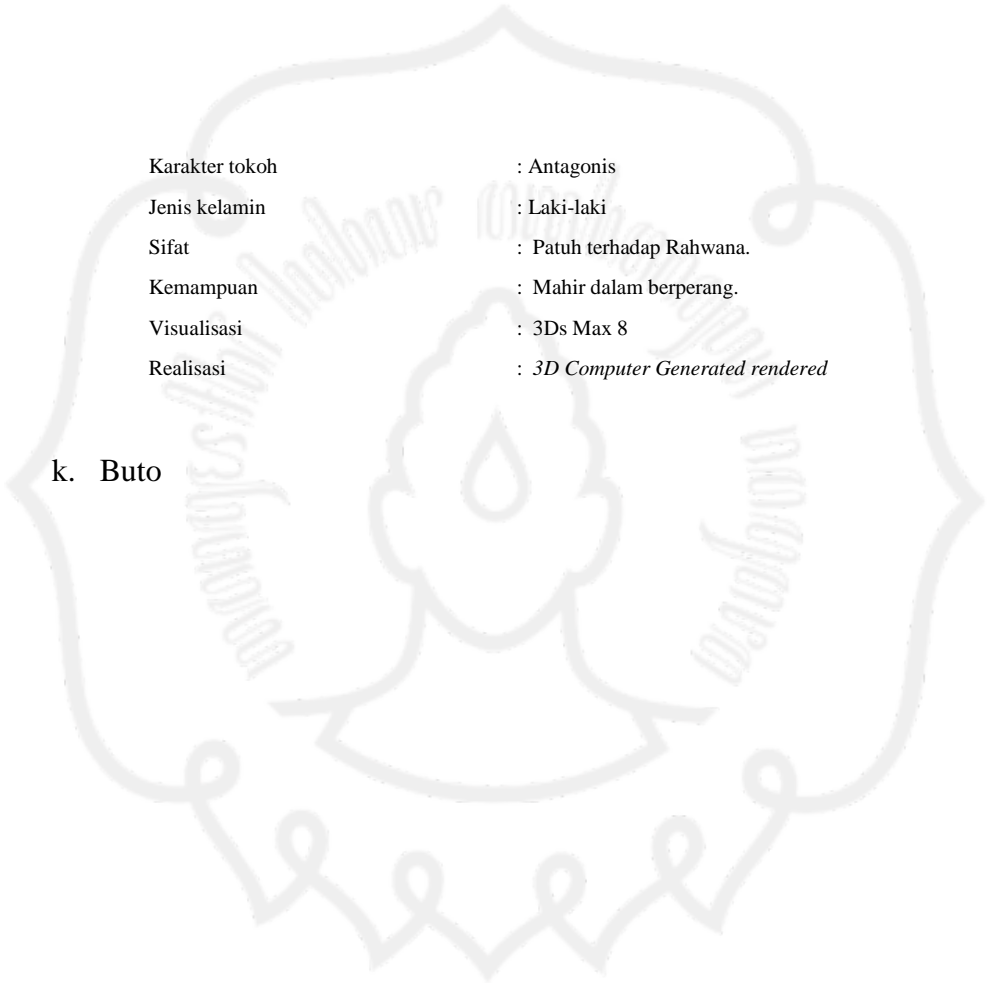


Karakter tokoh	: Protagonis
Jenis kelamin	: Laki-laki
Sifat	: Patuh terhadap perintah tuannya.
Kemampuan	: bertarung dengan berbagai senjata kecuali panah.
Visualisasi	: 3Ds Max 8
Realisasi	: <i>3D Computer Generated rendered</i>

i. Rahwana

Karakter tokoh	: Antagonis
Jenis kelamin	: Laki-laki
Sifat	: Angkara murka, serakah dan jahat.
Kemampuan	: Mahir dalam bermain gada dan memiliki sepuluh nyawa.
Visualisasi	: 3Ds Max 8
Realisasi	: <i>3D Computer Generated rendered</i>

j. Pasukan Buto

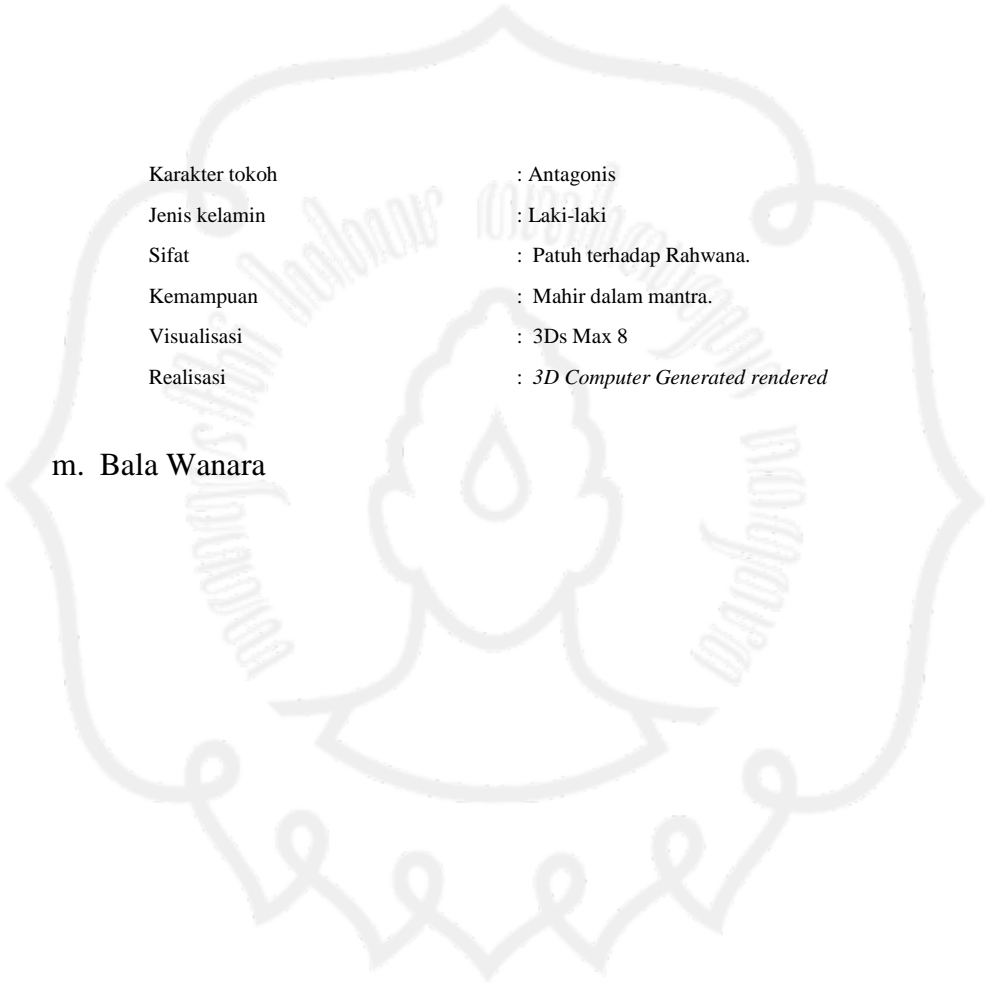


Karakter tokoh	: Antagonis
Jenis kelamin	: Laki-laki
Sifat	: Patuh terhadap Rahwana.
Kemampuan	: Mahir dalam berperang.
Visualisasi	: 3Ds Max 8
Realisasi	: <i>3D Computer Generated rendered</i>

k. Buto

Karakter tokoh	: Antagonis
Jenis kelamin	: Laki-laki
Sifat	: Patuh terhadap Rahwana.
Kemampuan	: Mahir dalam bermain tombak.
Visualisasi	: 3Ds Max 8
Realisasi	: <i>3D Computer Generated rendered</i>

l. Kalamarica



Karakter tokoh	: Antagonis
Jenis kelamin	: Laki-laki
Sifat	: Patuh terhadap Rahwana.
Kemampuan	: Mahir dalam mantra.
Visualisasi	: 3Ds Max 8
Realisasi	: <i>3D Computer Generated rendered</i>

m. Bala Wanara

Karakter tokoh	: Protagonis
Jenis kelamin	: Laki-laki
Sifat	: Patuh terhadap perintah tuannya.
Kemampuan	: bertarung dengan berbagai senjata kecuali panah.
Visualisasi	: 3Ds Max 8
Realisasi	: <i>3D Computer Generated rendered</i>

n. Kala Wanara

Karakter tokoh	: Protagonis
Jenis kelamin	: Laki-laki
Sifat	: Patuh terhadap perintah tuannya.
Kemampuan	: membawa roh ke neraka
Visualisasi	: 3Ds Max 8
Realisasi	: <i>3D Computer Generated rendered</i>

o. Kusya

Karakter tokoh	: Protagonis
Jenis kelamin	: Laki-laki
Sifat	: Baik budi, berwibawa dan setia kawan.
Kemampuan	: Mahir bertarung dengan berbagai senjata dan mantra.
Visualisasi	: 3Ds Max 8
Realisasi	: <i>3D Computer Generated rendered</i>

• Storyline :

Kisah ini dimulai di sebuah hutan yang bernama Hutan Dandaka hiduplah seorang putera mahkota kerajaan Ayodya pura yang bernama Rama. Yang merupakan titisan atau awatara dewa Wisnu di dunia, yang

terusir dari kerajaannya sendiri. Yang sebenarnya dialah yang berhak untuk menjadi seorang raja menggantikan ayahnya yaitu prabu Dasarata. Di sana juga ada seorang raksasi bernama Sarpakenakha yang jatuh cinta kepada Laksmana dan ia menyamar menjadi wanita cantik. Tetapi Laksmana tak berhasil dibujuknya dan malahan akhirnya ujung hidungnya terpotong. Sarpakenakha marah dan mengadu kepada kakaknya sang Rahwana dan membujuknya untuk menculik Shinta dan memperistrinya. Akhirnya Rahwana menyuruh Kalaricara, seorang raksasa untuk menculik Shinta. Lalu Kalaricara bersiasat dan menyamar menjadi seekor kijang emas yang elok. Shinta tertarik dan meminta suaminya untuk menangkapnya. Rama meninggalkan Shinta bersama Laksmana dan pergi mengejar si kijang emas. Si kijang emas sangat gesit dan tak bisa ditangkap, akhirnya Rama kesal dan memanahnya. Si kijang emas menjerit kesakitan lalu mati. Shinta yang berada di kejauhan mengira yang menjerit adalah Rama dan menyuruh Laksmana mencarinya. Laksmana menolak tetapi akhirnya mau setelah diperolok-olok dan dituduh Shinta bahwa ia ingin memilikinya. Akhirnya Shinta ditinggal sendirian dan bisa diculik oleh Rahwana dari kerajaan Alengkapura. Shinta menolak dan Rama ingin merebutnya kembali dari tangan Rawana. Teriakan Shinta terdengar oleh burung Jatayu yang pernah berkawan dengan prabu Dasaratha dan ia berusaha menolong Shinta. Tetapi Rahwana lebih kuat dan bisa mengalahkan Jatayu. Jatayu yang sekarat masih bisa melapor kepada Rama dan Laksmana bahwa Shinta dibawa ke Ngalengka oleh Rahwana.

Kemudian Rama dan Laksmana mencari kesegala penjuru negeri dan akhirnya mereka bertemu dengan Hanoman dan Sugriwa. Saat itu Sugriwa membuat kesepakatan dengan Rama, apabila Rama mau membantunya menakhlikkan Subali yaitu kakak kandungnya yang merupakan Raja Kiskendha yang Arogan dan kejam maka Sugriwabersedia membantu Rama untuk menyelamatkan Dewi Sinta. Rama pun menyetujui kesepakatan itu, dan akhirnya terjadilah pertarungan antara Sugriwa dengan Subali di gunung resyamuka. Sugriwa yang kalah

telak oleh subali, akhirnya dibantu oleh Rama dan Subalipun akhirnya tewas ditangan Rama. Setelah itu mereka berencana untuk menyelamatkan Dewi Shinta. Karena Istana Ngalengka berada di seberang lautan dan hanya Hanoman yang bisa menemukannya dengan cepat, maka hanoman berangkat lebih dahulu. Sedangkan Rama,Laksmana dan Sugriwa menyiapkan tambak dan pasukan kera. Bala pasukan kera dikerahkan guna membangun jembatan untuk menyeberangi samudera hingga sampai ke negeri ngalengka. Sementara itu dingalengka Hanoman kalah bertarung dengan Rahwana, dan akhirnya Hanoman pun tertangkap dan Rahwana berusaha membakarnya. Sesampainya di ngalengka, Rama dan kawan-kawan mengobrak abrik negeri tersebut dan terjadi pertarungan sengit antara rama dengan Rawana. Rama dengan di Bantu teman-temannya akhirnya dapat mengalahkan rawana beserta bala pasukannya. Akhirnya dewi shinta dapat di rebut kembali. Dan akhirnya Rama beserta sinta dan laksmana kembali ke Ayodya pura dan hidup bahagia di negeri tersebut.

- Scene :

Scene 01

Waktu/Situasi : Sore / EXT

Tempat : Negeri Ayodyapura

Keterangan : Opening

Scene 02

Waktu/Situasi : Sore / EXT

Tempat : Istana Ayodyapura

Keterangan : Rama merenung

- Scene :

Scene 03

Waktu/Situasi : Siang / EXT
 Tempat : Hutan Dhandaka
 Keterangan : Tragedi Dhandaka
 (Flashback 01)

Scene 04

Waktu/Situasi : Malam Mencekam /
 Tempat : Istana Ngalengka
 Keterangan : Hanoman menerobos
 Masuk istana

INT

Ngalengka

Scene 05

Waktu/Situasi : Malam Mencekam /
 Tempat : Taman Soka
 Keterangan : Hanoman bertemu

EXT

Shinta

:

Scene 06

Waktu/Situasi : Siang / EXT



Tempat : Hutan Resyamuka
 Keterangan : Pertarungan Sugriwa
 dan
 Subali (Flashback 02)

- Scene :

EXT

Scene 07

Waktu/Situasi : Malam Mencekam /

Tempat : Taman Soka

Keterangan : Hanoman bertarung
 dengan Rahwana

Scene 08

Waktu/Situasi : Malam / EXT

Tempat : Pantai Kiskendhapura

Keterangan : Rama Tambak

Scene 09

Waktu/Situasi : Unknown / EXT

Tempat : Awang-awang

Keterangan : Penaklukan angkara
 Murka

Scene 10

Waktu/Situasi : Malam Mencekam /

EXT

Tempat : Istana Ngalengka

Keterangan : Hanoman Obong

- Scene :

Scene 11

Waktu/Situasi : Pagi Mencekam / EXT

Tempat : Istana Ngalengka

Keterangan : Rama dan pasukan

kera

menyerang Ngalengka

Scene 12

Waktu/Situasi : Pagi Mencekam / INT

Tempat : Istana Ngalengka

Keterangan : Hanoman bertarung
dengan Rahwana.

Scene 13

Waktu/Situasi : Pagi Mencekam / INT

Tempat : Istana Ngalengka

Keterangan : Rama bertarung

dengan

Rahwana dan

Keterangan

Scene 14

Waktu/Situasi : Sore / EXT
Tempat : Istana Ayodyapura
Keterangan : Standing Hug

(Ending)

- Scene :

Scene 15

Waktu/Situasi : Malam / INT
Tempat : Istana Ngalengka
Keterangan : Credit Title

Konsep Desain Film ini banyak sekali menggunakan warna kuning keemasan, merah, coklat dan secara keseluruhannya menggunakan efek sephia guna menampilkan efek klasiknya.

Film ini akan di putar secara cuma-cuma untuk keperluan edukasi dan promosi di setiap sekolah SMP dan SMU yang ada di wilayah kota surakarta, bekerjasama dengan dinas pendidikan kota surakarta dengan media pembawanya adalah guru kesenian. Dengan pendekatan seperti ini diharapkan produk ini dapat memacu para remaja kota surakarta untuk lebih berapresiasi terhadap seni dan budaya diindnesia lewat film 3D animasi Ramayana. Sedangkan untuk kepentingan koleksi dan kepemilika, film ini dapat dijumpai di Movie Store, Gramedia, Rental Film besar , Pemesanan Film Animasi RAMAYANA via Internet.

C. Media Pendukung

1. Poster

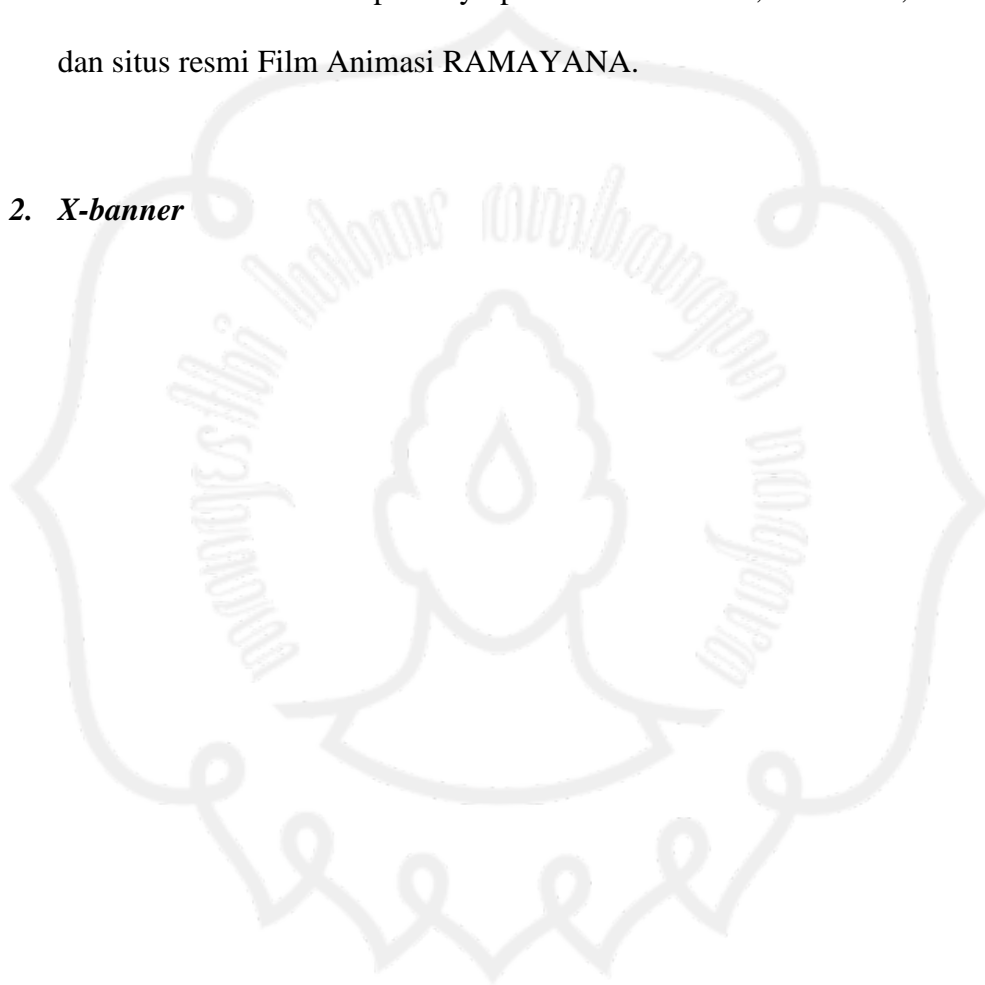
Keterangan :

- Tema : Hanoman Krida.
- Media / Bahan : Kertas.
- Ukuran : 59.4 Cm x 42.0 Cm. (A3)
- Format Desain : Horizontal.
- Tipografi : Souvenir Lt Bt dan Monotype Corsiva.
- Ilustrasi : Logo Ramayana.
- Visualisasi Desain : 3ds Max 8, Adobe Photoshop CS dan Corel Draw X3.
- Realisasi : Cetak poster.

Konsep desainnya dibuat dengan judul yang sama dengan film animasinya, baik icon maupun tipe fontnya. untuk ilustrasi gambarnya dipilih

tokoh Hanoman dan Rahwana yang sedang bertarung, hal ini dapat sedikit menginformasikan kepada *adience* tentang penyelamatan Shinta yang dihalang-halangi oleh Rahwana. Alasan pemilihan media ini dikarenakan media ini dapat menimbulkan rasa penasaran para *audiencenya* untuk melihat film animasi ini. Penempatannya pada : Movie Store, Gramedia, Rental film dan situs resmi Film Animasi RAMAYANA.

2. *X-banner*



Keterangan :

- Media / Bahan : Matte.

- Ukuran : 160 Cm x 60 Cm
- Format Desain : Vertikal.
- Tipografi : Souvenir Lt Bt dan Monotype Corsiva.
- Ilustrasi : Logo Ramayana.
- Visualisasi Desain : 3ds Max 8, Adobe Photoshop CS dan Corel Draw X3.
- Realisasi : Digital printing

Konsep desain media ini adalah menampilkan informasi tentang gambaran dan isi visualisasi mengenai film animasi RAMAYANA. Ilustrasi gambar banner menggambarkan Ramawijaya yang berusaha menyelamatkan Dewi Shinta dari tangan Rahwana. Alasan pemilihan media ini adalah mudah ditempatkan dengan tepat berkaitan dengan kecenderungan target *audience* berada. Penempatannya : dipasang pada titik-titik yang strategis pada saat launching produk, yaitu Ruang kesenian atau audio visual sekolah, Movie Store, Gramedia, situs resmi Film Animasi RAMAYANA dan Rental film.

3. CD Case dalam dan luar

Luar

tampak belakang II tampak depan
lipatan

Keterangan :

- Media / Bahan : Art Paper karton 200 Gram.
- Ukuran : 27,5 cm X 19 cm
- Format Desain : Horizontal.
- Tipografi : Souvenir Lt Bt dan Monotype Corsiva.
- Ilustrasi : Logo Ramayana.
- Visualisasi Desain : 3ds Max 8, Adobe Photoshop CS dan Corel Draw X3.
- Realisasi : Cetak , kemudian dilipat sesuai lipatan

Konsepnya yaitu dibuat dengan judul yang sama dengan film animasinya, baik icon maupun tipe fontnya. menampilkan informasi tentang gambaran dan isi visualisasi mengenai film animasi RAMAYANA. Alasan pemilihan media ini adalah sebagai tempat sampul film animasi ramayana dikemas. Penempatannya ditempatkan pada : Movie Store, Gramedia, Rental film.

Dalam

Keterangan :

- Media / Bahan : Art Paper karton 200 Gram.
- Ukuran : Diameter 11,5 cm
- Format Desain : Lingkaran.
- Tipografi : Souvenir Lt Bt dan Monotype Corsiva.
- Ilustrasi : Logo Ramayana.
- Visualisasi Desain : 3ds Max 8, Adobe Photoshop CS dan Corel Draw X3.
- Realisasi : Cetak , lalu ditempel pada CD

Konsepnya yaitu dibuat dengan judul yang sama dengan film animasinya, baik icon maupun tipe fontnya. menampilkan informasi tentang gambaran dan isi visualisasi mengenai film animasi RAMAYANA. Alasan pemilihan media ini adalah sebagai tempat sampul film animasi ramayana dikemas. Penempatannya ditempatkan pada : Movie Store, Gramedia, Rental film.

4. Web Pop Up

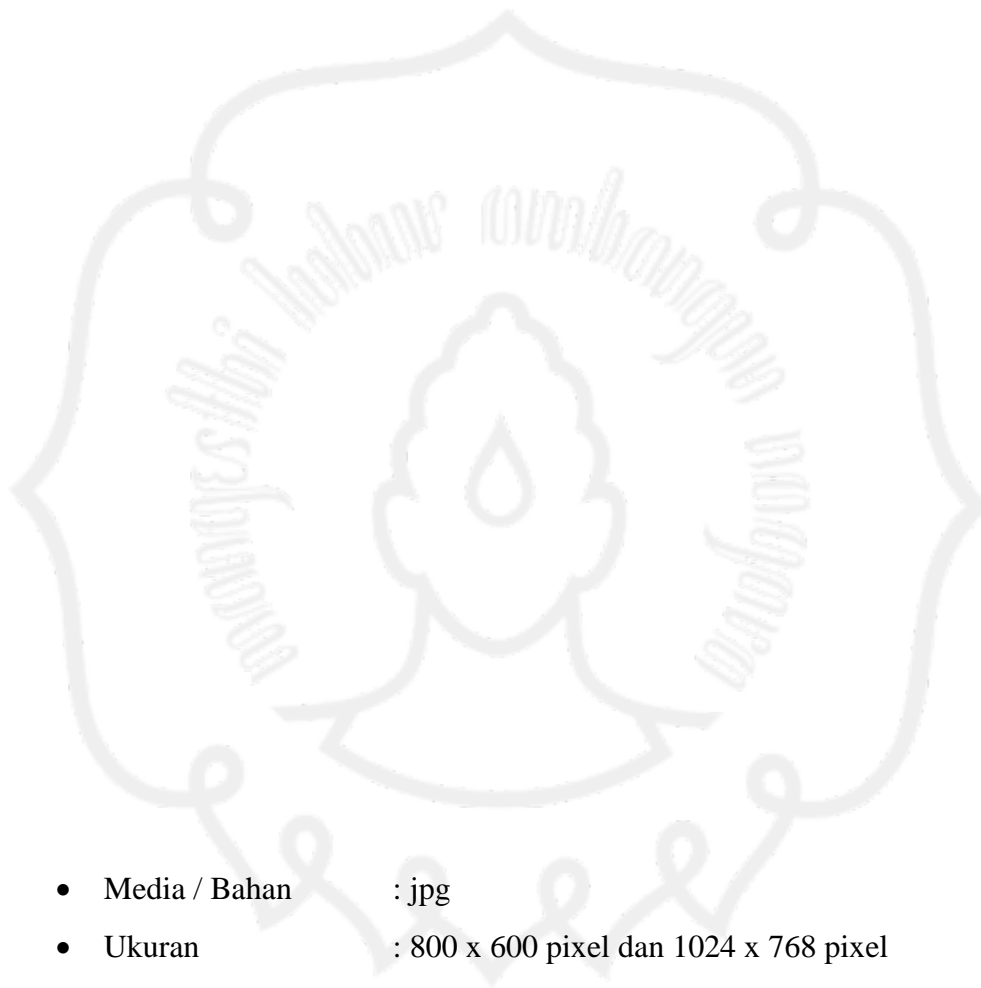
Keterangan :

- Media / Bahan : jpeg, swf, html
- Ukuran : Fullscreen, 800 x 600 pixel, 72dpi
- Format Desain : Horizontal.
- Tipografi : Souvenir Lt Bt dan Monotype Corsiva.
- Ilustrasi : Logo Ramayana.
- Visualisasi Desain : 3ds Max 8, Macromedia Flash MX dan Adobe Photoshop CS.
- Realisasi : muncul ketika membuka <http://kotasolo.info> dan Pada web Resmi <http://www.Ramayana.com>.

Konsep desain media ini yaitu didesain sedemikian rupa dengan menggunakan penggabungan teknik 3d ke dalam software 2d. untuk ilustrasi gambarnya menggunakan stok gambar yang ada pada animasi, baik berupa karakter, *background* dan *property*, agar ada kesinambungan antara web dengan film animasinya. Desain tata letak didesain secara vertikal berurutan guna menimbulkan kesan keteraturan dan kesinabungan antar karakter. Alasan pemilihan media ini dikarenakan maraknya penggunaan media internet oleh kalangan *audience* kita yaitu kalangan SMP dan SMU, mereka kerap kali mencari segala bentuk informasi melalui media internet. Media promosi ini

diletakan pada [http:// kotasolo.info](http://kotasolo.info) dan situs resmi Film Animasi RAMAYANA.

5. *Wallpapers*



- Media / Bahan : jpg
- Ukuran : 800 x 600 pixel dan 1024 x 768 pixel
- Format Desain : Horizontal.
- Tipografi : Souvenir Lt Bt dan Monotype Corsiva.
- Ilustrasi : Logo Ramayana.
- Visualisasi Desain : 3ds Max 8 Himura Version dan Adobe Photoshop CS.
- Realisasi : muncul ketika membuka pada web Resmi [http://www. 3D Animasi Ramayana.com](http://www.3DAnimasiRamayana.com).

Konsep media ini berupa desain ilustrasi gambar yang menggunakan stok gambar yang ada pada animasi, baik berupa karakter, *background* dan *property*, agar ada kesinambungan. tampilan gambar untuk format ponsel dan komputer. Penempatan untuk media ini Diupload dan dapat di download pada situs resmi Film Animasi RAMAYANA.

6. *Thrailer*

Keterangan :

- Jenis : Animasi 3 *Dimensi Computer Generated Rendered*.
- Durasi : 2 menit.
- Format : Digital Video, PC Format dan Ponsel Video Format.
- Dimensi : PAL 720 x 576 pixel, 320 x 240 pixel dan 180 x 135 pixel.
- Type : Avi, Mpeg, DAT, Flv, mov.
- Tipografi : Souvenir Lt Bt dan Monotype Corsiva.
- Ilustrasi : Logo Ramayana.
- Visualisasi : 3ds Max 8 Himura Version dan Adobe Premiere 5.
- Realisasi : *3D Computer Generated rendered*

Konsep desain dari media ini adalah membuat semacam grafik emosional yang dimasukkan kedalam potongan-potongan informasi visual

dari film animasi ini. Alasan pemilihan media ini adalah untuk membuat penasaran dan mengajak para *audience* untuk menonton film animasi ini. Penempatannya diletakan dalam promo awal dari film-film animasi lain dan pada Website resmi Film Animasi RAMAYANA.

7. Pin

Keterangan :

- Media / Bahan : Glossy.
- Ukuran : 5.8 Cm x 5.8 Cm.
- Format Desain : Lingkaran.
- Tipografi : Souvenir Lt Bt dan Monotype Corsiva.
- Ilustrasi : Logo dan Karakter Ramayana.
- Visualisasi Desain : Corel Draw X3.
- Realisasi : Offset Laminasi Glossy.

Konsep desain media ini berupa aksesoris dengan desain tampilan logo dan karakter ramayana. Alasan pemilihan media ini dikarenakan untuk kalangan SMP dan SMU mereka cenderung tertarik pada jenis aksesoris yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari. penempatannya pada : Movie Store, Gramedia, situs resmi Film Animasi RAMAYANA dan Rental film.

8. Stiker

Keterangan :

- Media / Bahan : Kertas Stiker Glossy.
- Ukuran : 10.836 Cm x 5.079 Cm.
- Format Desain : Horizontal.
- Tipografi : Souvenir Lt Bt dan Monotype Corsiva.
- Ilustrasi : Logo dan Karakter Ramayana.
- Visualisasi Desain : Corel Draw X3.
- Realisasi : Offset Laminasi Glossy.

Konsep desain media ini adalah gambar tempel yang didesain dengan menampilkan karakter Shinta, dikarenakan Shintalah yang mejadi objek utama petualangna ramayana ini. Alasan pemilihan media ini yaitu dikarenakan stiker merupakan sebuah *item* yang begitu di gemari oleh *Audience*. penempatannya pada : Movie Store, Gramedia, Rental film, situs resmi Film Animasi RAMAYANA, dan diberikan secara cuma-cuma pada saat pemutaran film dengan jumlah terbatas.

9. Manual Book

Keterangan :

- Media / Bahan : Kertas.
- Ukuran : 14.8 Cm x 10.5 Cm
- Format Desain : Horizontal.
- Tipografi : Souvenir Lt Bt dan Monotype Corsiva.
- Ilustrasi : Logo dan Karakter Ramayana.
- Visualisasi Desain : Corel Draw X3.
- Realisasi : Cetak.

Konsep desain media ini berupa Sebuah buku panduan kecil yang berisi tentang penjelasan karakter dan jalan cerita dari film animasi Ramayana yang di desain dengan ilustrasi gambar tokoh dari film animasi Ramayana. Alasan pemilihan media ini dimaksudkan untuk mempermudah audience memahami jalan cerita dan karakter film tersebut. penempatan : diberikan secara cuma-cuma pada saat sebelum pemutaran film.

BAB VI

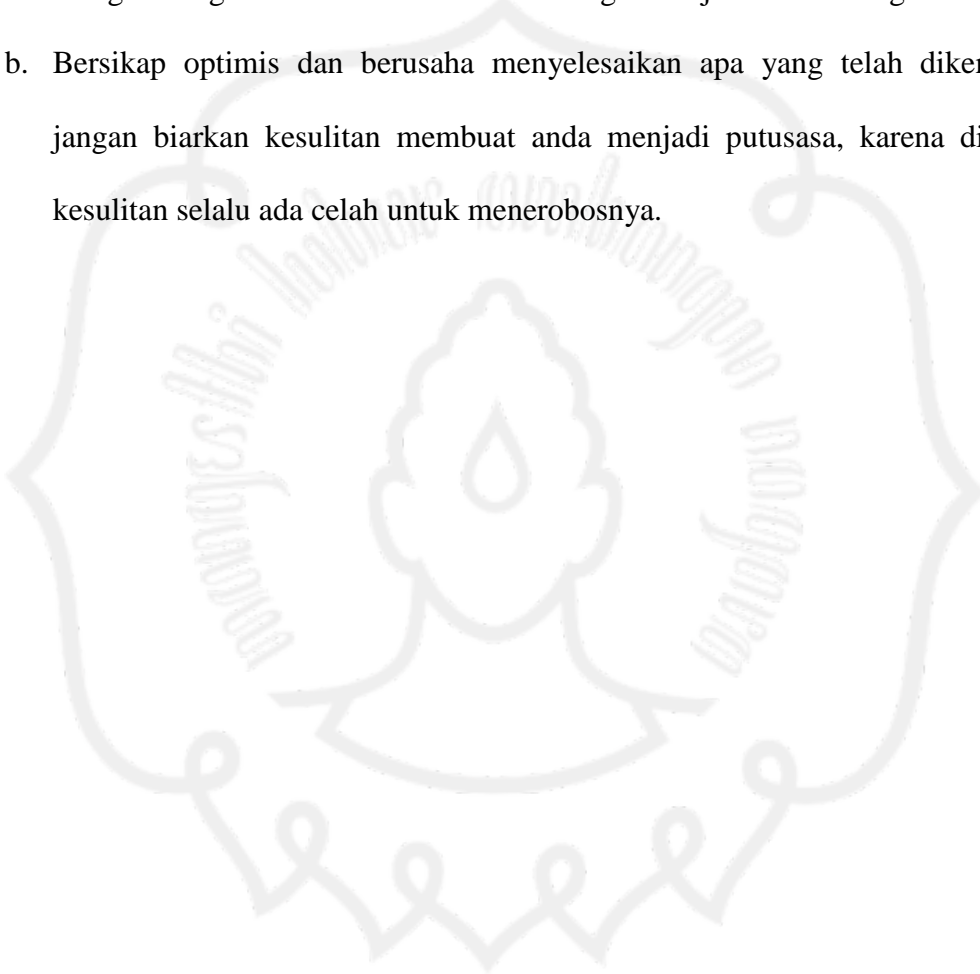
PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melalui proses tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa, pembuatan film 3d Animasi, keterbatasan hardware dan software sangat mempengaruhi kualitas gambar dan proses rendering. lalu yang menjadi kesulitan terbesar adalah untuk mempercepat lamanya proses rendering dari bentuk 3d menjadi sebuah bagian scene. namun hal itu tidak menjadikan penulis patah semangat, Dan penulis bersyukur genap hampir 2 tahun menyelesaikan film 3d Animasi ini. dari proses pembuatan film 3d Animasi ini memberikan pengetahuan yang semakin memperlengkapi penulis dan menyadari masih banyak potensi budaya yang bisa diangkat. dan penulis berencana untuk mengangkatnya. Dalam proses pembuatan film 3d Animasi ini, banyak bagian cerita yang dikompres dikarenakan waktu yang sangat terbatas dengan cerita yang panjang dan karakter yang sangat banyak. Hal ini menjadikan penulis berusaha mengedit cerita sedemikianrupa, dengan tidak meninggalkan pakem-pakem yang telah ada menjadi sebuah cerita pendek yang menarik dan kaya akan budaya kita. Semoga film 3d Animasi ini sungguh berguna bagi para remaja kita dan menjadi pemicu para animator kita untuk berlomba-lomba membuat film animasi yang mengangkat budaya indonesia.

B. Saran

- a. Dalam proses pembuatan film 3d Animasi yang mengangkat budaya, sebagai dasar usahakanlah untuk memahami betul topik, cerita dan pakem-pakem yang telah ada, dan setelah semuanya dipahami maka barulah kita dapat mengembangkan cerita tersebut sesuai dengan imajinasi dan keinginan kita.
- b. Bersikap optimis dan berusaha menyelesaikan apa yang telah dikerjakan. jangan biarkan kesulitan membuat anda menjadi putusasa, karena diantara kesulitan selalu ada celah untuk menerobosnya.



DAFTAR PUSTAKA

Archipelago, 1998. Indonesian Heritage – Ancient History, Jakarta Archipelago Press.

Kuperberg, Marcia, 2002. A Guide of Computer Animation. Oxford: Focal Press.

M.S Gumelar, 2004. Memproduksi Animasi TV, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Phil Astrid S. Susanto, 1974. Komunikasi Dalam teori dan Praktek, Bandung: Bima Cipta.

Rhenald, Kasali, 1995 . Manajemen Pemasaran Kosep dan Aplikasinya di Indonesia, Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

INTERNET

www.Animatorforum.org . Download tanggal 30 April 2007, pukul 09.27 WIB

www.Indocg.com. Download tanggal 30 April 2007, pukul 09.30 WIB

www.wikipedia.org/wiki/Kakawin_Ramayana. Download tanggal 30 April 2007, pukul 11.27 WIB

www.wikipedia.org/wiki/Kasusastran_Hindu. Download tanggal 30 April 2007, pukul 11.30 WIB

www.tutorialized.com/tutorial/Low-Poly-Modeling. Download tanggal 01 Mei 2007, pukul 07.53 WIB

[www.softutorials.com/t3276/3D_Studio_Max/How to make a warrior](http://www.softutorials.com/t3276/3D_Studio_Max/How_to_make_a_warrior_) .

Download tanggal 01 Mei 2007, pukul 07.53 WIB

http://www.softutorials.com/t4434/3D_Studio_Max . Download tanggal 05 Mei 2007, pukul 08.00 WIB

<http://www.pikiran-rakyat.com>.. Download tanggal 08 juni 2007, pukul 11.24 WIB.

<http://www.kaskus.us/showthread>. Download tanggal 08 juni 2007, pukul 11.30 WIB.

www.depdiknas.go.id. Download tanggal 08 juni 2007, pukul 11.40 WIB.

forum.kafegaul.com. Download tanggal 08 juni 2007, pukul 11.54 WIB.

www1.bpkpenabur.or.id. Download tanggal 08 juni 2007, pukul 12.24 WIB.

www.angelfire.com Download tanggal 08 juni 2007, pukul 12.26 WIB.

karyanet.com. Download tanggal 08 juni 2007, pukul 13.24 WIB.

zuhernady.tripod.com . Download tanggal 08 juni 2007, pukul 13.43 WIB.

www.pikiran-rakyat.com. Download tanggal 08 juni 2007, pukul 13.54 WIB.

library.gunadarma.ac.id. Download tanggal 08 juni 2007, pukul 14.24 WIB.

Batik, Handicraft and Art Shop from Indonesia, SoloBale.Com. 08 juni 2008, pukul 01.27 WIB.

<http://senirupa.net>. Download tanggal 09 Mei 2009, pukul 12.34 WIB.

<http://images.intellitxt.com>. Download tanggal 09 Mei 2009, pukul 12.37 WIB.

<http://trellix.fortunecity.com>. Download tanggal 09 Mei 2009, pukul 12.54 WIB.

<http://endonesa.net>. Download tanggal 09 Mei 2009, pukul 13.44 WIB.

<http://id.wikipedia.org>. Download tanggal 09 Mei 2009, pukul 14.14 WIB.

<http://tjahjo-prabowo.staff.fkip.uns.ac.id> . Download tanggal 09 Mei 2010, pukul 10.11 WIB.

