

**PENYUTRADARAAN PROGRAM CERITA ANIMASI 3D
"DUA PLANET" DENGAN MENGGUNAKAN UNSUR-UNSUR MUSIK
OPERA**

KARYA SENI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi



disusun oleh

ADE INDRA

NIM : 0410212032

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2011

**PENYUTRADARAAN PROGRAM CERITA ANIMASI 3D
“DUA PLANET” DENGAN MENGGUNAKAN UNSUR-UNSUR MUSIK
OPERA**

KARYA SENI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi



3724/H/9/2011

5/9 2011

/R

disusun oleh

ADE INDRA

NIM : 0410212032




**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2011

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini telah diajukan dalam ujian Tugas Akhir Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang diselenggarakan pada tanggal 23 Juni 2011 dan telah diperiksa, diuji, serta disahkan oleh Tim Penguji Jurusan Televisi Program Studi (S-1) Televisi.


Pembimbing I/Anggota Penguji


Endang Mulyaningsih, M. HUM
NIP. 19690209 199802 2 001


Pembimbing II/Anggota Penguji


Arif Sulistiyono, S.Sn
NIP. 19760422 200501 1 002

Cognate



Andri N. M. Sn
NIP. 19750529 200003 1 002

Ketua Jurusan


Deddy Setyawan, M.Sn
NIP. 19760729 200112 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Drs. Alexandri Luthfi R., MS.
NIP. 19580912 198601 1 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini:

Nama : Ade Indra.

No Induk Mahasiswa : 0410212032

Angkatan Tahun : 2004

Judul Penciptaan Karya :

Penyutradaraan Program Cerita Animasi 3d “Dua planet“ Dengan Menggunakan Unsur-unsur Musik Opera

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penelitian/Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung-jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 30 Juni 2010

Yang menyatakan,

Ade Indra

HALAMAN PERSEMBAHAN



*Karya ini ku persembahkan untuk,
kedua orang tuaku Zulkifli Anwar dan Muharty Zulkifli,
kawan beserta saudara-saudaraku tercinta*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada ALLAH SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karuniaNya sehingga terwujud dan terselesaikan Tugas Akhir karya seni ini sebagai syarat wajib untuk mendapatkan gelar S-1 pada Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Terwujudnya karya seni dan penulisan laporan untuk Tugas Akhir Penyutradaraan Program Cerita Animasi 3d “ Dua Planet “ dengan Menggunakan Unsur-Unsur Musik Opera ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya tanpa halangan suatu apapun. Karya seni dan penulisan laporan untuk Tugas Akhir ini, tidak mungkin terwujud tanpa bimbingan, kritik, saran, nasehat, serta bantuan moril maupun materiil dari berbagai pihak, ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Muhammad SAW.
3. Prof. Dr. A. M. Hermien Kusmayati, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Alexandri Luthfi. R., Ms., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
5. Deddy Setyawan, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam
6. Endang Mulyaningsih, SIP., M. HUM., selaku Dosen Pembimbing I
7. Arif Sulistiyono S.Sn, selaku Dosen Pembimbing II
8. Andri N. M.Sn., selaku *cognate* dalam ujian Tugas Akhir.
9. Bapak dan Ibu Dosen, segenap staf pengajar serta seluruh karyawan Jurusan Televisi FSMR Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Kedua orang tuaku, Zulkifli Anwar, dan Muharty Zulkifli.

11. Saudara-saudara di Padang, Uni Dia, Bang Boy, Bang Bob, Adi,
12. Studio Senggol Prod.
13. Pradipta, Rion Panyaba, Maman berpixel, Lutfi, Ifan, Deden, Ani Bucuk, Nastiti, Nabila, Ilham dan Ilham, Lingga, Pius, Sailornit, Indah Busuak, Syam Aditya, S. Sn, Boim, Johan.
14. Teman-teman Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta Foto dan Televisi.
15. Teman-teman angkatan 2004 Foto dan Televisi.
16. Kost Underground, Da Rizal, Da Al, Abdi, Ares, Rezil, Ojak, Ginda.
17. Seluruh teman dan pihak yang membantu terselesaikannya Karya Seni dan penulisan laporan Tugas Akhir ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga karya dan penulisan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 03 Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan Karya	3
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Tinjauan Karya.....	5

BAB II OBJEK PENCIPTAAN

A. Objek Penciptaan.....	12
B. Analisis Objek.....	19

BAB III LANDASAN TEORI

A. Cerita Fiksi	27
B. Musik Opera	28
C. Animasi 3d	30
D. Fragmentasi.....	32

BAB IV KONSEP KARYA

A. Konsep Estetik	35
B. Desain Program	46
C. Desain Produksi	47
D. Konsep Teknis	51

BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

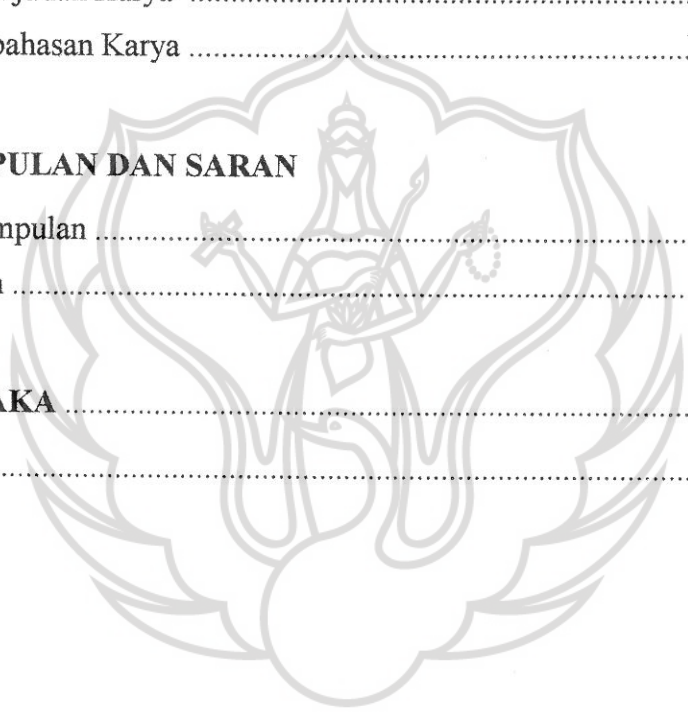
A. Perwujudan Karya	53
B. Pembahasan Karya	64

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	72
B. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA	75
-----------------------------	----

LAMPIRAN	76
-----------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gbr.1.1. Opera <i>Midnight Summer Dream</i>	2
Gbr.1.2. Opera <i>Giovanni</i>	2
Gbr.1.3. <i>Lion king</i>	6
Gbr.1.4. <i>Tarzan</i>	7
Gbr.1.5 <i>Beauty and the beast</i>	8
Gbr.1.6. Petualangan Sherina.....	9
Gbr.1.7. <i>Bugs Life</i>	10
Gbr.1.8. <i>Men In black</i>	10
Gbr.2.1. Pesawat <i>alien</i> jatuh di Roswell.....	13
Gbr.2.2. <i>Alien</i> yang ditemukan di Roswell	13
Gbr.2.3 Autopsi <i>alien</i> yang jatuh di Roswell.....	14
Gbr.2.4 Helai-helai fosil <i>alien</i> cacing pada meteorit.....	15
Gbr.2.5 Lukisan di gua Val Camonica, Italia	16
Gbr.2.6 Lempong Lolladoff, ditemukan di Nepal.....	16
Gbr.2.7 Patung-patung berbentuk astronot.....	17
Gbr.2.8 Petroglyph berumur ribuan tahun.....	17
Gbr.2.9. Petroglyph.....	17
Gbr.2.10. Lukisan penampakan UFO di kota Hamburg, Jerman.....	18
Gbr.2.11. Raja Midi.....	22
Gbr.2.12. Ratu Sipun.....	22
Gbr.2.13 Didi.....	23
Gbr.2.14. Aditya.....	23
Gbr.2.15. Menteri Ciki.....	24
Gbr.2.16. Raja Jendro.....	24
Gbr.2.17. Ratu Tari.....	25
Gbr.2.18. Yanti.....	25
Gbr.5.1. Tahapan kerja Dua Planet.....	53
Gbr.5.2. Referensi karakter <i>alien</i>	56

Gbr.5.3. Karakter dasar tokoh.....	57
Gbr.5.4. Contoh model.....	58
Gbr. 5.5. Didi dan tulang.....	59
Gbr. 5.6. <i>Skinning</i> karakter Didi.....	59
Gbr.5.7. Tahapan animation.....	60
Gbr.5.8. Framing Didi.....	61
Gbr.5.9. <i>Mise-en-scene</i>	62
Gbr.5.10. Pemberian <i>material</i> pada objek rumah.....	62
Gbr.5.11. <i>Rendering frame</i> Didi.....	63
Gbr. 5.12. Menteri Ciki di ruang kerjanya.....	64
Gbr. 5.13. Penduduk planet hijau memberi hormat.....	65
Gbr.5.14. Intro <i>resitatif</i> “selamat pagi”.....	66
Gbr.5.15. Penduduk planet hijau beraktivitas sambil bernyanyi.....	67
Gbr. 5.16. Penduduk planet biru beraktivitas sambil bernyanyi.....	68
Gbr. 5.17. Didi dan Yanti terbang dalam suasana persahabatan.....	69
Gbr. 5.18. Didi dan Yanti terbang dalam suasana permusuhan.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

NASKAH

MUSIC SCORING

FOTO PRODUKSI

FOTO SCREENING

POSTER



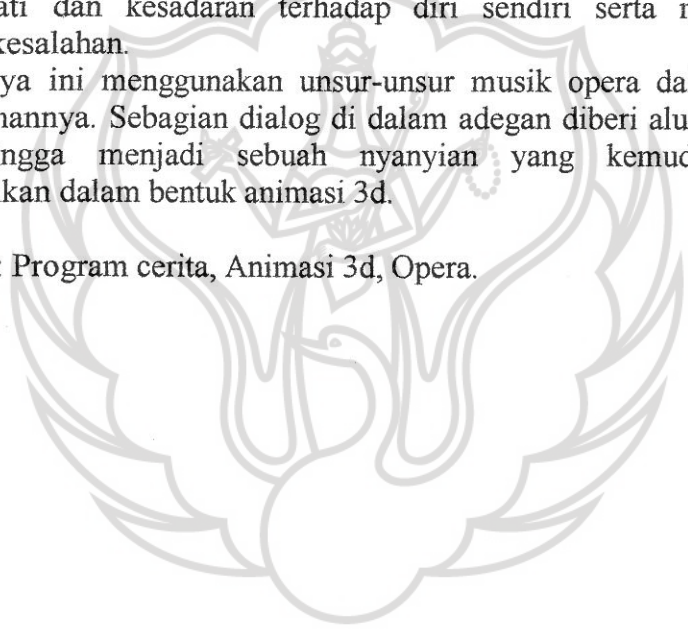
ABSTRAK

Dua Planet adalah sebuah karya animasi 3d yang bercerita tentang makhluk luar angkasa yang berbeda planet namun saling merindukan waktu planet mereka saling berdekatan. Karena dengan demikian mereka bisa saling mengunjungi. Tetapi, salah satu diantara mereka mempunyai niat untuk mencuri sesuatu dari planet lainnya. Namun akhirnya mereka dapat menyelesaikan masalah itu dengan mau mengakui kesalahan dan mau saling memaafkan. Karya ini menjadi lebih menarik karena selain berawal dari sebuah pengembangan sebuah imajinasi, karya ini juga dikemas dengan bumbu musik orkestra opera.

Tujuan dari program ini diantaranya memberikan gambaran bagaimana mempertahankan persahabatan dengan mau saling menghormati dan kesadaran terhadap diri sendiri serta mau mengakui kesalahan.

Karya ini menggunakan unsur-unsur musik opera dalam pengadeganannya. Sebagian dialog di dalam adegan diberi alunan nada sehingga menjadi sebuah nyanyian yang kemudian divisualisaikan dalam bentuk animasi 3d.

Kata kunci: Program cerita, Animasi 3d, Opera.



BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penciptaan

Manusia sebagai makhluk sosial hidup berkelompok dan berinteraksi sesamanya. Dalam kehidupan sehari-hari manusia yang satu dengan yang lainnya saling berkomunikasi dengan menyampaikan pesan baik secara lisan, tulisan, maupun simbol. Secara tidak sadar manusia memiliki kebiasaan bercerita. Kita sebagai manusia biasanya dengan mudah bercerita bersama teman tentang seputar kehidupan sehari-hari. Seorang ibu menceritakan sebuah dongeng pada anaknya sebelum anaknya itu tertidur. Seorang guru menceritakan cerita sejarah perjuangan para pahlawan kepada murid-muridnya di sekolah. Seorang ustad bercerita tentang cerita kisah para nabi saat memberikan ceramah di masjid. Dan ada juga kebiasaan sebagian orang yang mendengarkan cerita silat melalui sandiwara radio.

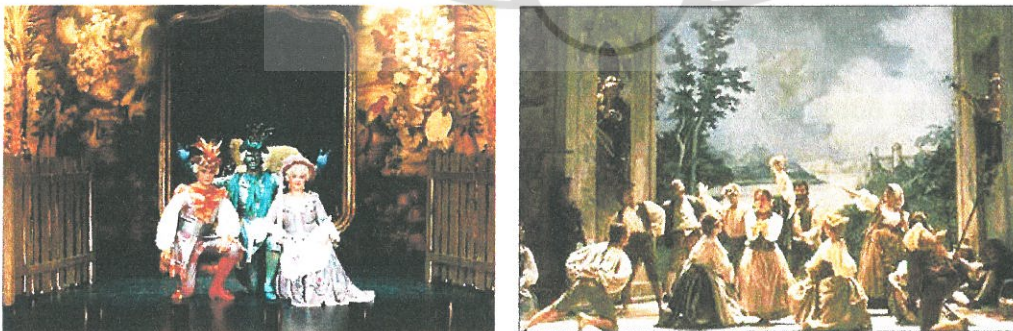
Selain mendengarkan cerita, kita juga bisa melihat sebuah cerita melalui media elektronik seperti televisi. Televisi sebagai media yang paling disukai oleh masyarakat karena sangat praktis dan hemat. Seseorang hanya butuh menekan tombol-tombol di *remote* maka ia akan tersambung secara otomatis dengan berbagai *channel* stasiun televisi yang menyuguhkan berbagai macam bentuk program cerita. Ide dari sebuah program cerita yang disuguhkan tersebut sangat beragam dan variatif. Ada yang diambil dari kisah nyata, fiksi, dan sejarah. Kisah-kisah tersebut terkadang bisa membuat penontonnya menangis karena cerita yang sedih dan terkadang bisa juga membuat penonton tertawa dengan adegan lucunya.

Jika kita mundur kebelakang pada zaman sebelum ditemukannya televisi, masyarakat biasanya menikmati sebuah cerita dalam sebuah panggung pertunjukan teater atau drama. Pada panggung pertunjukan itu dapat kita lihat pemain-pemain yang memerankan berbagai macam tokoh dengan berbagai macam cerita.

Salah satu bentuk dari petunjukan yang memiliki elemen yang *kompleks* ialah pertunjukan opera. Opera adalah sebuah bentuk seni dari pentasan panggung

dramatis sampai pentasan musik.¹ Di dalam sebuah pertunjukan opera terdapat gabungan dari beberapa bentuk seni yakni akting, menari dan menyanyi. Beberapa bentuk seni tersebut menyatu dengan membentuk sebuah karya yang memiliki alur cerita yang bisa dinikmati oleh penontonnya.

Opera yang berasal dari daratan Eropa diperkirakan berkembang sejak zaman *Renaissance*. *Renaissance* berarti lahir kembali kira-kira sekitar tahun 1500 masehi. Pada zaman ini terjadi perkembangan dalam segala bidang termasuk perkembangan seni dan kebudayaan di Eropa. Ada sebuah *moment* penting di Eropa ketika itu yakni pecahnya agama Kristen menjadi dua; Kristen Khatolik dan Kristen Protestan. Untuk menarik masyarakat untuk lebih memilih agama Khatolik, maka perkebanglah seni-seni yang dapat memberikan *image* bahwa agama Khatolik itu lebih menarik. Gereja-gereja Khatolik dihiasi oleh patung-patung dan gambar-gambar yang indah baik di luar maupun di dalamnya. Pada saat itu sudah ditemukan *instrument* organ dan piano sehingga muncullah musik-musik *instrumental* yang kemudian berkembang menjadi musik-musik gereja. Memang pada awalnya musik didominasi oleh kepentingan agama dan gereja namun kemudian berkembang dan bisa dinikmati oleh kalangan umum yang bersifat duniawi sebagai sarana hiburan. Pada saat itu terjadi, musik-musik gereja malah mengalami kemunduran. Dari perkembangan dunia musik kala itu, muncullah sebuah pertunjukan opera yang konon berasal dari kota Florence.



Gbr. 1.1. dan 1.2. Opera *Midnight Summer Dream* dan Opera *Giovanni*

Opera kemudian mengalami perkembangan yang luar biasa di daratan Eropa. Opera dinilai sebagai kesenian yang sangat bagus dan disukai oleh masyarakat karena, sebuah cerita menjadi lebih menarik untuk diikuti setelah

¹ <http://id.wikipedia.org/wiki/Opera>

dibalut dengan musik-musik yang megah. Dialog-dialog tokoh yang dibuat menjadi sebuah dialog yang memiliki nada. Selain itu, setting panggung opera dibuat sedemikian rupa perpaduan antara seni patung dan lukis serta kostum yang dikenakan biasanya didesain khusus dan terkadang sangat imajinatif. Jadi nilai plus dari kesenian ini tidak hanya berasal dari elemen *audionya* tapi juga dari elemen *visualnya*.

Maka dari sinilah latar belakang karya tugas akhir ini bermula. Karya tugas akhir ini akan mengangkat sebuah cerita imajinasi yang digabungkan dengan unsur-unsur yang ada dalam pertunjukan opera. Namun dalam bentuk visualisasi *non live-action* berupa animasi 3d. Hal ini bertujuan agar sebuah cerita yang akan ditampilkan akan menjadi lebih menarik.

Tugas akhir karya seni ini layak untuk direalisasikan. Karena elemen-elemen yang ada dalam karya ini sangat kompleks dan tahapan yang akan dilalui dalam mewujudkan karya ini berbeda dengan karya program cerita dengan produksi *live-action*. Sehingga mengerjakan karya ini akan mendapatkan pengalaman khusus dan tambahan ilmu. Selain itu, karya seperti ini belum pernah dikerjakan sebelumnya oleh seorang mahasiswa yang menuntut ilmu di jenjang pendidikan strata S-1 di Indonesia.

2. Ide Penciptaan Karya

Televisi merupakan media informasi yang bisa dikatakan media paling digemari oleh masyarakat baik di seluruh dunia maupun di Indonesia. Banyak program-program yang ditawarkan oleh televisi. Setiap stasiun televisi berlomba-lomba untuk membuat program yang menarik agar penonton betah untuk menikmatinya sehingga perusahaan-perusahaan yang ingin mempromosikan produknya mau memasang iklan pada program tersebut. Untuk membuat suatu tayangan yang menarik, para pembuat karya tersebut memakai berbagai macam teknik dalam proses pembuatannya. Teknik-teknik tersebut semakin lama mengalami perkembangan. Salah satu teknik dalam memproduksi tayangan tersebut adalah animasi 3 dimensi yang populer disebut dengan animasi 3d yang merupakan teknik yang akan dipakai dalam membuat karya TA ini. Pembuatan

karya animasi 3d ini akan dikerjakan di studio komputer dan menggunakan *live-action* sebagai pedoman gerakan animasi tokohnya.

Secara dasar, animasi berasal dari kata *animate*, yang merupakan kata kerja dari bahasa inggris yang berarti memberi nyawa. Prinsip animasi adalah adanya sebuah pergerakan/*motion*, di mana suatu pergerakan dapat terlihat nyata. Pergerakan yang terlihat nyata itu berasal dari kumpulan gambar-gambar yang dibuat atau digambar sendiri yang kemudian disusun sehingga susunan gambar tersebut jika dilihat akan menghasilkan gambar yang seolah-olah bergerak. Sedangkan animasi 3d adalah animasi yang menggunakan titik koordinat X, Y, Z yang berarti, gambar dari 3d adalah gambar yang mempunyai *volume* atau kedalaman.

Animasi 3d memang sudah mulai menjadi andalan bagi mereka yang membuat karya tayangan *visual* seperti di film atau televisi saat ini. Karena banyak hal-hal yang jika diwujudkan akan mengalami kesulitan, dapat diatasi dengan menggunakan teknik ini. Dari membuat latar belakang, karakter manusia atau fiksi bahkan sampai objek-objek hasil pemikiran manusia sendiri yang belum pernah ada. Misalkan saja ketika para *creator* membuat karya film orang-orang yang sedang memanjat gunung salju, jika mereka langsung melakukan *shooting* di gunung salju sangatlah berbahaya karena akan menghadapi badai salju, kekurangan makanan, medan yang sangat curam dan bahaya-bahaya lainnya. Untuk itu, para pembuat karya ini cukup melakukan *shooting* di dalam studio, kemudian latar belakangnya bisa dibuat dengan animasi 3d, kemudian hasil *shooting* di studio dan hasil gambar animasi 3d disatukan dalam tahapan *compositing* sehingga bahaya yang mesti dihadapi jika *shooting* di gunung salju dapat dihindari.

Di indonesia sendiri, tayangan yang menggunakan teknik animasi 3d ini dapat dilihat pada iklan, *company profile*, *video clip*, atau sekedar grafis pada *opening bumper* program televisi. Selain itu animasi 3d dengan format program ceritapun sudah banyak bermunculan seperti, *Tak Juju*, *Backyardigans*, *Jimmy Neutron*, *Pororo* sampai *Kabayan* yang merupakan buatan Indonesia yang disukai oleh kebanyakan anak-anak.

Dengan berbagai keunggulan yang dimiliki oleh teknik animasi ini, maka teknik ini merupakan teknik pilihan yang akan digunakan dalam perwujudan karya tugas akhir ini nantinya. Hal ini dilakukan mengingat objek yang akan dikembangkan dalam ceritanya berasal dari ide imajinatif yang sukar diterapkan jika kita mengerjakan dengan produksi *live-action*.

Objek yang akan dikembangkan berasal dari imajinasi tentang angkasa luar. Di sana memiliki kehidupan sama seperti di bumi, namun dihuni oleh makhluk luar angkasa pada setiap planetnya. Mereka mengalami maju mundur peradaban serta perkembangan ilmu dan teknologi masing-masing mereka. Selain itu mereka hidup berkelompok dan berinteraksi antar planet yang berbeda. Dan dari situlah kemudian konflik cerita akan dikembangkan nantinya.

Imajinasi tentang makhluk luar angkasa dan bentuk visualisasi yang menggunakan teknik animasi 3d tersebut akan dikemas dengan cerita yang mengandung musik sebagai bagian elemen karya yang menyatu menjadi satu kesatuan dengan *visualnya* bukan hanya sebagai ilustrasi. Dengan kata lain, karya yang akan dibuat nantinya akan menggunakan teknik menyanyi dan menari dalam pengadeganannya seperti yang diperlihatkan pada pertunjukan opera.

3. Tujuan dan manfaat penciptaan

Penciptaan program cerita Dua Planet bertujuan untuk :

- 1) Salah satu usaha menyelamatkan anak-anak dari banyaknya tayangan yang tidak layak ditonton bagi mereka.
- 2) Memberikan pesan terutama kepada anak-anak dan khalayak umum untuk menjadi seorang yang jujur.
- 3) Secara tidak langsung mengajak kita untuk mempelajari ilmu pengetahuan terutama tentang angkasa luar.
- 4) Ikut serta dalam pengembangan program cerita animasi di tanah air.

4. Tinjauan karya

Karya-karya yang mengandung unsur musik sebagai bagian dari karya tersebut banyak kita jumpai pada film-film layar lebar ataupun pada program cerita di televisi yang pada umumnya dapat kita temui pada karya-karya animasi.

Diantaranya ialah *Lion King*, *Tarzan*, *Beauty and The Beast*, dan dari Indonesia namun bukan format animasi ialah Petualangan Sherina.

A. Lion King

Lion King merupakan film animasi yang sangat terkenal pada zamannya. Diceritakan pada sebuah hutan terdapat berbagai kumpulan hewan-hewan yang berbeda hidup berdampingan, aman dan tentram. Hutan tersebut dipimpin oleh seekor singa jantan yang bijaksana yakni Mufasa. Mufasa memiliki seekor anak jantan yang diberi nama Simba. Mufasa sangat sayang pada anaknya dan ia mempersiapkan segala hal agar anaknya menjadi raja yang bijaksana nantinya yang bisa menggantikan kedudukannya sebagai penguasa hutan rimba. Namun ada seekor singa lain yang berusaha merebut tahta raja rimba dari tangan Mufasa yakni Scar yang tidak lain ialah saudara Mufasa sendiri. Untuk mendapat apa yang dia inginkan, Scar membuat sebuah jebakan pada Mufasa yang mengakibatkan Mufasa tewas karena terjatuh dan terinjak oleh segerombolan banteng yang sedang berlari. Namun pada akhir cerita Simba yang sudah besar akhirnya kembali ke hutan dan berhasil merebut kembali tahta raja hutan dari tangan Scar.

Dalam film tersebut beberapa kali ditampilkan gaya dialog yang diberi alunan. Ketika adegan Simba sedang bermain bersama temannya, Lana. Simba berlari melewati sela-sela dari binatang lain seperti gajah, jerapah, dan Zebra sambil mengucapkan dialog yang dinyanyikan pada seekor burung suruhan ayahnya. Burung tersebut berusaha mengikuti Simba dan menasehati banyak hal namun karena rasa penasaran dan keras kepalanya Simba, maka ia selalu membantah apa yang diucapkan oleh burung tersebut. Dan binatang lain dalam adegan ini ikut menari mengikuti irama alunan yang dinyanyikan oleh Simba dan burung tersebut.



Gbr.1.3. *Lion king*

Adegan yang lain dalam film ini yang menunjukkan musik sebagai satu bagian dari karyanya ialah ketika Scar sedang menjelaskan apa yang ada dalam pikirannya tentang obsesi sebagai pengganti Mufasa memimpin hutan tersebut kepada sekelompok hyena. Scar yang seperti komandan diberi hormat oleh barisan-barisan hyena yang berjalan di depannya. Di dalam adegan ini suasana kelicikan dan kedengkian Scar kepada Mufasa didukung juga dengan setting dan warna yang muncul saat adegan tersebut. Scar dikelilingi oleh bongkahan batu yang di dekatnya ada aliran lahar yang panas. Warna yang muncul cenderung merah dan suram.

B. *Tarzan*

Karya animasi *Tarzan* juga menggunakan konsep musik sebagai bagian dari karyanya. Diceritakan *Tarzan* seorang bayi yang terdampar bersama orang tuanya di sebuah hutan setelah melewati hujan badai yang mengakibatkan kapal mereka rusak. Setelah beberapa hari tinggal di hutan tersebut, orang tua *Tarzan* malah tewas dibunuh oleh seekor harimau. Namun *Tarzan* kemudian ditemukan oleh seekor gorilla betina dan diangkat sebagai anaknya. *Tarzan* hidup bersama sekelompok gorilla hingga ia dewasa dan sampai suatu ketika *Tarzan* bertemu dengan manusia dan jatuh cinta pada Jane seorang gadis anak dari seorang professor



Gbr.1.4. *Tarzan*

Dalam film tersebut diiringi dengan lagu-lagu yang menjadi ilustrasi. Lagu seakan-akan sebuah narasi yang dinyanyikan. Narasi yang dinyanyikan tersebut terdapat pada bagian awal dari film ini. Ketika kapal *Tarzan* yang terbakar hancur seiring dengan gambar sebuah keluarga gorilla yang bahagia karena baru

dikarunia seekor anak diceritakan dengan narasi yang dinyanyikan tersebut. Selain narasi yang dinyanyikan, ada juga beberapa adegan dialog yang dinyanyikan. Ketika seekor gorilla betina yang mencoba menidurkan *Tarzan* dengan berdialog meyakinkan *Tarzan* bahwa ia akan menjadi pelindungnya. Dialog tersebut dinyanyikan sehingga mirip seperti seorang ibu yang sedang meninabobokkan anaknya yang masih bayi.

C. *Beauty and The Beast*

Film ini menceritakan seorang gadis yang bertemu seorang pangeran yang dikutuk menjadi monster karena dia tidak berperilaku baik kepada siapa pun. Kutukan itu akan berakhir jika ada seorang wanita datang dan mencintainya. Film ini dibuka dengan sapaan selamat pagi penduduk kota itu kepada Belle seorang gadis yang menjadi tokoh utamanya. Sapaan tersebut dilanjutkan dengan ungkapan penduduk tentang sifat dan perilaku Belle yang suka membaca buku namun dan menjadi incaran seorang pemburu terkenal di kota tersebut. Sapaan penduduk tersebut dibawakan dengan gaya dialog yang dinyanyikan. Dan adegan ini juga merupakan suatu cara untuk memperkenalkan kota tersebut dan sedikit informasi awal tentang Belle kepada penonton.

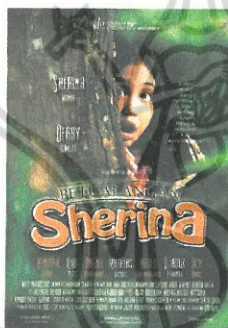


Gbr.1.5 *Beauty and the beast*

D. Petualangan Sherina

Film lain yang menggunakan konsep dialog yang dinyanyikan ialah *Petualangan Sherina* namun film ini bukan dari film animasi. Sherina gadis yang lincah tinggal di sebuah kota tetapi karena orang tuanya pindah rumah akhirnya Sherina harus berpisah dengan sahabat-sahabatnya. Kesedihan Sherina tersebut dituangkan dalam dialog yang dinyanyikan. Dalam dialog yang dinyanyikan

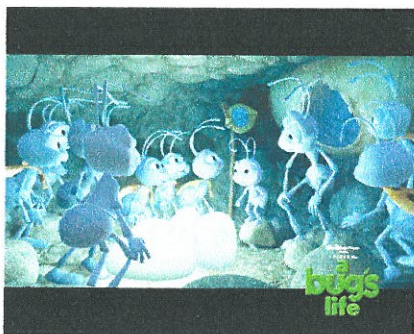
tersebut Sherina mengungkapkan kegundahan hatinya dan dibalas oleh ibunya yang berusaha memberi pengertian kepada Sherina agar ia lebih memahami semuanya. Setelah Sherina dan keluarganya menempati kawasan baru, ia mendapatkan seorang teman yang menyebalkan dan berperilaku seperti jagoan. Sherina sempat bertengkar dengan teman barunya tersebut. Namun pertengkaran tersebut ditampilkan secara terang-terangan tapi dibawakan dengan tari-tarian dan dialog yang dinyanyikan. Di adegan lain juga ditampilkan sebuah nyanyian namun bukan tergolong pada dialog yang dinyanyikan. Ada seorang pengusaha yang bernama Kertarajasa yang bernyanyi di ruangnya. Ia merencanakan suatu hal yang licik dan ungkapan hatinya tersebut dibawakan dengan menyanyi dan menari.



Gbr.1.6. Petualangan Sherina

E. Bugs Life

Film ini bercerita tentang koloni semut yang berusaha mengusir sekelompok belalang yang kelaparan dan meminta makanan mereka. Film ini memang bukan tergolong film yang menggunakan gaya musik sebagai salah satu bagiannya. Namun hidup berkoloni dan bentuk karakter yang mirip satu dengan yang lainnya menjadi referensi dalam mengkonsep karakter dalam karya *Dua Planet* nantinya. Dalam film *Bugs Life* ini karakter tokoh ratu semut dengan semut pekerja hanya dibedakan dengan mahkotanya dan mereka sama-sama tidak mengenakan baju dan hampir tidak memiliki perbedaan karakter yang sangat menonjol satu dengan lainnya.



Gbr.1.7. *Bugs Life*

F. *Men In Black*

Film ini bercerita tentang *alien* yang sudah bersahabat dengan manusia. *Alien* dan manusia membuat kesepakatan dan membuat peraturan-peraturan yang harus ditaati bersama. Film ini sedikit berbeda dengan film *alien* lainnya. Dalam film *Alien* atau *Alien Vs Predator*, *alien* digambarkan makhluk dari planet lain yang berusaha menyerang manusia dan merusak keseimbangan alam di bumi namun dalam film ini *alien* digambarkan memiliki hati nurani dan bersifat seperti manusia pada umumnya. Mereka makan, hidup, tinggal dan sama-sama membutuhkan hiburan layaknya kehidupan manusia lainnya.



Gbr.1.8. *Men In black*

Pada dasarnya karya yang akan direalisasikan nantinya berdekatan dengan sejumlah referensi di atas. Namun tetap ada persamaan dan perbedaannya. Film yang menggunakan konsep yang sama dalam karya Dua Planet yang akan direalisasikan nantinya ialah *Tarzan*, *Lion king*, *Beauty and The Beast* dan Petualangan Sherina. Dalam film itu musik dijadikan bagian dari elemen pembentuk karyanya namun teknik animasi yang digunakan berbeda. Untuk *Tarzan*, *Lion king*, dan *Beauty and The Beast*, teknik animasi yang digunakan ialah teknik animasi 2d. Gambar-gambar yang dihasilkan berasal dari gambar

tangan yang diciptakan secara manual di atas kertas yang kemudian diberi cat dan sebagian lagi melalui proses pewarnaan dengan teknik komputer. Adapun terkadang teknik animasi 3d yang dimasukkan dalam karya itu namun hanya sebagai objek latar dan *environment* seperti ruangan, laut, ataupun pohon-pohon ketika kamera bergerak memutar tetapi teknik animasi 3d tidak diterapkan untuk karakternya. Perbedaan teknik animasi yang digunakan ini secara otomatis akan mengakibatkan tahapan produksi kerja yang akan dilalui tentu akan berbeda. Dalam karya Dua Planet, teknik yang digunakan secara keseluruhan ialah teknik animasi 3d namun tetap membutuhkan gambar-gambar 2d yang kemudian ditempelkan pada objek-objek yang akan ditampilkan sebagai warna dan *mapping*. Begitu juga dengan film Petualangan Sherina. Film ini menggunakan konsep musik opera, yang berbeda dengan karya Dua Planet juga dari teknik yang digunakan untuk merealisasikan karya tersebut. Petualangan Sherina menggunakan teknik *live-action* dan bukan tergolong pada karya animasi. Dan secara otomatis, tahapan produksinya tidak sama dengan tahapan produksi yang akan dilewati oleh karya Dua Planet.

Film *Bugs Life* ialah karya yang menggunakan teknik animasi yang sama dengan karya Dua Planet. Setiap objek berasal dari gambar sketsa yang dicoret di atas kertas. Kemudian diciptakanlah model objek 3dnya di komputer. Hanya saja, film ini tidak menggunakan konsep musik opera seperti film *Tarzan*, *Lion king*, *Beauty and The Beast* dan Petualangan Sherina. Secara otomatis film ini juga memiliki perbedaan dengan karya Dua Planet jika ditinjau dari proses tahapan produksi yang akan dilalui. Begitu juga dengan film *Men In Black*. Film ini memang menggunakan teknik animasi 3d dan karakter yang ceritakan juga tentang makhluk luar angkasa. Namun teknik animasi 3d tersebut disatukan dengan hasil *live-action* dan selain itu film ini bukan tergolong film musikal ataupun opera. Sehingga secara otomatis tahapan produksinya berbeda dengan karya Dua Planet.