

## 2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

### 2.1. Analisis media

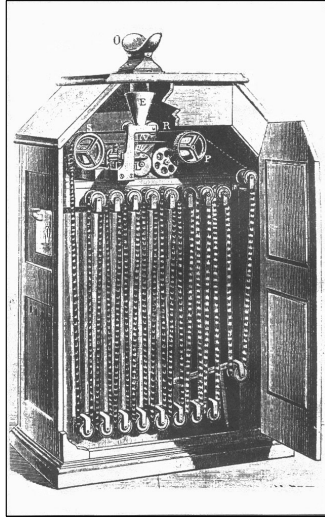
#### 2.1.1. Sejarah dan pengertian Film

Film yang kita kenal dewasa ini merupakan perkembangan lanjut dari fotografi. Penemu fotografi adalah Joseph Nicephore Niepce dari Prancis. Pada tahun 1826 ia berhasil membuat campuran dengan perak untuk menciptakan gambar pada sebuah lempengan timah yang tebal yang telah disinari beberapa jam. Penyempurnaan-penyempurnaan fotografi terus berlanjut, yang kemudian mendorong rintisan penciptaan film alias gambar hidup. Dua nama penting dalam rintisan penemuan film ialah Thomas Alva Edison dan Lumiere Bersaudara.

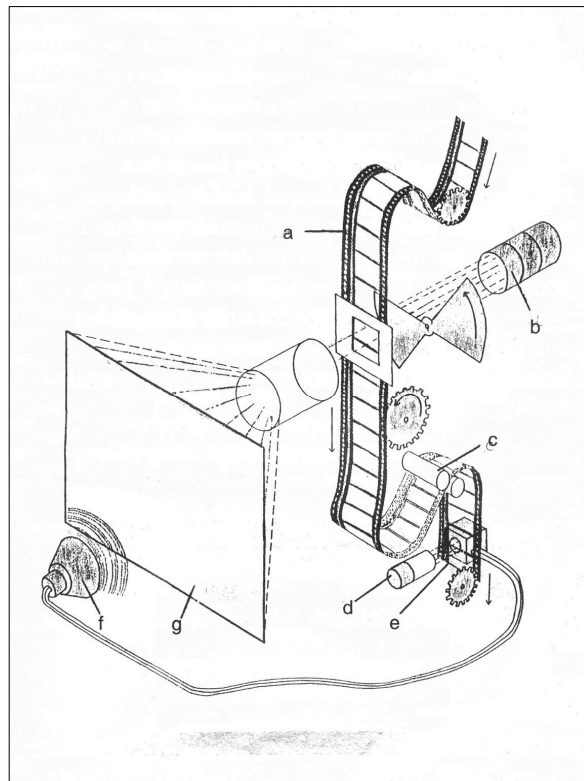
Thomas Alva Edison (1847-1931), ilmuwan Amerika Serikat yang terkenal dengan penemuan lampu listrik dan fonograf (*phonograph*) atau piringan hitam. Pada tahun 1887 ia merancang alat untuk merekam dan memproduksi gambar. Alat itu mirip dengan fungsi fonograf untuk suara. Meskipun Edison menciptakan sebuah mekanisme, tetapi ia belum menemukan bahan dasar untuk membuat gambar. Masalah ini terpecahkan dengan bantuan George Eastman yang menawarkan gulungan pita seluloid, mirip plastik tembus pandang yang cukup ulet, sekaligus mudah digulung.

Ciptaan Edison itu disebut kinetoskop (*kinetoscope*). Bentuknya menyerupai sebuah kotak berlubang untuk mengintip pertunjukkan. Pada tahun 1894, di kota New York, mulai diadakan pertunjukan kinetoskop untuk umum. Yang dipertontonkan berupa fragmen-fragmen pertandingan tinju dan sketsa-sketsa hiburan kurang dari semenit. Atraksi ini segera populer di seluruh Amerika Serikat dan selanjutnya menyebar ke luar negeri, terutama di negeri-negeri Eropa. Di antara mereka yang mengagumi, yakni kakak-beradik Auguste dan Louis Lumiere dari Prancis yang lebih dikenal dengan nama Lumiere Bersaudara.

Lumiere bersaudara mulai memikirkan kemungkinan untuk membuat film-film mereka sendiri dengan alat kinetoskop. Bahkan mereka juga merancang perkembangan kinetoskop berupa piranti yang mengkombinasikan kamera, alat memproses film dan proyektor menjadi satu. Piranti ini disebut sinematograf (*cinematographe*), yang dipatenkan Maret, 1895.



Gambar 2.1. Kinetoskop Ciptaan Thomas Alva Edison, untuk melihat sebuah film yaitu dengan mengintip melalui lubang di atas alat ini.



Gambar 2.2. Proyektor. ilustrasi ini menunjukkan gambaran sederhana tentang perjalanan film di dalam mesin proyektor. Film (a), yang bergerak dan setiap kali berhenti sepersekian detik di bagian “jendela” untuk disinari lampu proyektor (b). Selain digerakkan oleh roda-roda bergerigi, lancarnya perjalanan film juga diatur oleh rol-rol penekan (c). Jika jalur gambar disinari lampu proyektor, jalur suara film akan “dibunyikan” oleh lampu khusus dan sel-sel fotoelektrik (d dan e). Suara itu diperkeras dan disalurkan ke corong suara (f). Bersamaan dengan gambar muncul yang muncul di layar (g).

Keunggulan sinematograf terletak pada adanya mekanisme gerakan tersendat (*intermittent movement*). Gerakan tersendat ini mirip dengan mekanisme mesin jahit, yang memungkinkan setiap frame dari film yang diputar akan berhenti sesaat untuk disinari lampu proyektor. Akibatnya, hasil proyektor tidak tampak berkedip-kedip.

Pada 28 desember 1895, disebuah ruang bawah tanah sebuah kafe di Paris, Prancis, Lumiere Bersaudara “memproyeksikan“ hasil karya mereka di depan publik yang telah membeli karcis masuk. Bioskop pertama di dunia telah lahir! Penayangan-penayangan rutin yang kemudian dilakukan Lumiere Bersaudara itu menjadi dasar bagi bisnis film yang sangat menguntungkan.

Konsep pertunjukkan bioskop (penayangan film ke layar dalam sebuah ruangan yang gelap) lambat laun akan menyebar ke seluruh dunia. Dimasa depan, produksi film tidak menggunakan pita seluloid (proses kimiawi), dan akan memanfaatkan teknologi video (proses elektronik). Perubahan proses produksi ini tentunya mempengaruhi konsep bioskop masa depan. Namun, apa pun yang terjadi, yang akan dipertontonkan dan yang akan menyerap perhatian publik tetap sama, yaitu gambar hidup.

Perbedaan hakiki antara film dan fotografi terutama dalam pengertian, foto tidak memperlihatkan ilusi gerak, sedangkan film memberikan ilusi gerak sebagaimana waktu perekaman. Hal ini bisa dijelaskan karena seorang tukang potret hanya membuat satu foto yang diinginkan. Sebaliknya, seorang juru kamera film menggunakan kamera untuk mendapatkan satu seri gambar. Setiap detik berjumlah 24 gambar. Masing-masing gambar itu sedikit berbeda satu sama lain, sesuai dengan gaya subyek yang direkam. Berkat pertolongan alat yang bernama proyektor, hasil rekaman tadi diproyeksikan ke layar dan akan menampilkan reproduksi yang persis dari kenyataan, termasuk aspek dari kenyataan hidup, yaitu *gerak*.

Sebuah film tampak bergerak dikarenakan hal tersebut berkaitan dengan gejala *persistence of vision* yang terbentuk dari kerja sama mata dan otak manusia. Menurut penelitian, mata manusia yang melihat sebuah benda selama sepersekian detik, masih akan menyimpan bayangan benda itu selama sepersekian detik pula di benaknya.

Seperti buku untuk dibaca maka film dibuat untuk dilihat (dan didengar). Oleh karena itu, gambar filmis merupakan gambar sesuatu dan bukan gambar tentang sesuatu. Yang terlihat dilayar ternyata sebuah mobil yang berlari kencang misalnya, bukan tentang sebuah mobil yang berlari kencang. Jadi, sebagai hasil kerja alat teknik bernama kamera, gambar filmis mempunyai nilai reproduktif tinggi atas kenyataan fisik yang diabadikan. Jika kamera film juga merekam suaranya maka semakin lengkap ilusi kita, karena aspek lain dari kenyataan hidup, yaitu suara yang direproduksi.

Jika proses pengambilan gambar atau yang lazim disebut dengan istilah syuting (*shooting*) selesai, hasil syuting itu diproses di laboratorium. Menyusul proses penyuntingan (*editing*) atau perakitan gambar sesuai dengan skenario. Oleh karena itu, gambar filmis yang merupakan reproduksi realitas akan semakin dinamis dan bermakna karena wawasan artistik pembuatnya.

Dalam penyiapan skenario, tahap syuting dan proses *editing*, tentulah ada keterlibatan sejumlah tenaga kreatif. Jumlah keterlibatan tenaga kreatif itu makin bertambah karena masih akan ada proses pengolahan suara (seperti dialog, musik, dan efek-efek suara lain, sebelum film itu layak ditonton). Jadi, pembuatan film merupakan suatu proses kerja yang kompleks.

### 2.1.2 Unsur-unsur Film

Pembuatan film dikenal sebagai kerja kolaboratif, artinya melibatkan sejumlah keahlian tenaga kreatif yang harus menghasilkan suatu keutuhan, saling mendukung, dan isi mengisi. Pada dasarnya, keahlian tenaga kreatif itu berarti kemahiran menggunakan apa yang boleh disebut sebagai bahasa film. Namun, film bukanlah bahasa, melainkan hanya menyerupai bahasa. Bahasa film itu berupa macam-macam teknik visual dan teknik filmis.

Setiap unsur film yang dihasilkan seorang tenaga kreatif hendaknya dilihat keterkaitannya dengan unsur-unsur film yang lain. Namun, masing-masing unsur film memang bisa dinilai secara terpisah-pisah. Hal ini lazim dilakukan dalam penjurian disebuah festival film. Misalnya, Festival Film Indonesia yang antara lain menyediakan Piala Citra bagi unsur Sutradara terbaik, penulis skenario terbaik, dan aktor/aktris terbaik. Demikian pula dengan festival film tingkat dunia

seperti Festival *Academy Awards* di Amerika Serikat, yang setiap tahun membagikan Piala Oscar.

- *Sutradara*

Sutradara menduduki posisi tertinggi dari segi artistik. Ia memimpin pembuatan film tentang “bagaimana yang harus tampak“ oleh penonton. Tanggungjawabnya meliputi aspek-aspek kreatif, baik interpretatif maupun teknis, dari sebuah produksi film. Selain mengarahkan akting serta dialog, sutradara juga mengontrol posisi kamera, suara, pencahayaan, disamping hal-hal lain yang menyumbang kepada hasil akhir sebuah film.

- *Penulis Skenario*

Skenario film disebut *screenplay* atau *script* diibaratkan seperti cetak biru (*blue print*) bagi insinyur atau kerangka bagi tubuh manusia. Sebagai sebuah karya tulis, skenario yang baik dinilai bukan dari enakannya untuk dibaca, melainkan efektivitasnya sebagai cetak biru untuk sebuah film. Dengan demikian, supaya berhasil, skenario film harus disampaikan dalam deskripsi-deskripsi visual dan harus mengandung ritme adegan-adegan beserta dialog yang selaras dengan tuntutan-tuntutan sebuah film. Ciri khas dari penulisan skenario adalah berupa pembagian deskripsi-deskripsi visual ke dalam sebuah adegan dan babak, yang kadang-kadang disertai petunjuk gerak kamera. Jadi, penulis skenario adalah orang yang ahli membuat film dalam bentuk tertulis. Adakalanya sebagian sutradara suka merangkap tugas dalam penulisan skenario.

- *Penata fotografi*

Penata fotografi alias juru kamera adalah tangan kanan sutradara dalam kerja di lapangan. Ia bekerjasama dengan sutradara untuk menentukan jenis-jenis shot, termasuk menentukan jenis-jenis lensa maupun filter lensa yang hendak digunakan. Selain itu, ia menentukan bukaan *diafragma* kamera dan mengatur lampu-lampu untuk mendapatkan efek pencahayaan yang diinginkan. Di samping itu juga bertanggungjawab memeriksa hasil syuting dan menjadi pengawas pada proses film di laboratorium agar mendapatkan hasil akhir yang sebagus-bagusnya.

Sebenarnya tugas penata fotografi berbeda dengan kameramen (yang bertugas mengoperasikan kamera), namun awal perfilman di Indonesia kebanyakan 2 tugas berbeda ini masih dirangkap oleh 1 orang. Pada dasarnya

seorang fotografi pasti sadar betul akan persamaan dan perbedaan komposisi untuk foto dan film. Oleh karena itu, komposisi film harus dipikirkan dengan seksama, tujuannya agar penonton tidak kehilangan pusat perhatian.

- *Penyuntinging/Editor*

Hasil syuting (setelah diproses di laboratorium) kini memasuki tahap penyuntingan. Editor bertugas menyusun hasil syuting hingga membentuk pengertian/konsepsi cerita dengan dibawah pengawasan sutradara. Jika penyutradaraan merupakan tahap penciptaan ruang-ruang filmis maka penyuntingan erat berhubungan dengan penciptaan waktu filmis.

Waktu filmis merupakan waktu yang tidak sama dengan waktu dalam kenyataan, yakni bisa lebih pendek atau panjang. Sebuah *shot* yang utuh, misalnya sepanjang 1 menit, mengandung waktu sesungguhnya selama 1 menit. Namun setelah *shot* dipotong-potong untuk disingkat, atau malahan diperpanjang dengan sisipan sejumlah *shot* lain, akan tercipta waktu filmis.

Dalam fase *editing*, *shot* satu dengan *shot* yang lain dirangkai dengan memperhatikan asas kesinambungan agar membentuk suatu ritme film. Ada 3 kesinambungan dasar yang perlu dikenali:

- Perpaduan arah pandang, menyangkut perakitan gambar yang melahirkan kesan orang yang saling berhadap-hadapan, misalnya waktu berbicara.
- Perpaduan gerak, menyangkut persambungan *shot* yang menunjukkan pertalian gerak tokoh atau subyek, misalnya gerak dari kiri ke kanan dalam bingkai yang disambung dengan arah yang sama dalam *shot* berikut.
- Perpaduan posisi, menyangkut posisi seorang tokoh atau subyek dalam satu *shot* hendaknya terletak dalam posisi yang sama bila disambung dengan *shot* berikutnya untuk memberikan kejelasan geografis kepada penonton.

Selain perumusan mengenai kesinambungan, mereka juga merumuskan variasi editing seperti berikut ini:

- *Parallel cutting*, 2 peristiwa yang diungkapkan dalam waktu yang bersamaan, misalnya adegan narapidana yang lolos dari sel diikuti dengan sipir penjara yang menyadari lolosnya napi tersebut.

- *Contrast editing*, adanya faktor kontras dalam penyambungan, misalnya *shot* orang yang terjatuh dari gedung tinggi yang disambung dengan *shot* jatuhnya sebuah vas ke lantai.
- *Cross cutting*, lebih dari 2 jalur cerita yang dirangkai dalam 1 kisah. Masing-masing jalur cerita tidak berkaitan langsung seperti dalam adegan napi-sipir penjara dalam *parallel cutting*.

Penyuntingan berarti kerja yang melelahkan, proses bertahap yang merupakan campuran ketrampilan dan seni. Pemotongan *shot* tak lain bertujuan, sebagai analisis suatu kejadian menurut logika materi atau dramatik suatu adegan.

- *Penata artistik*

Tata artistik berarti penyusunan segala sesuatu yang melatarbelakangi cerita film, yakni menyangkut pemikiran tentang seting (tempat dan waktu berlangsungnya cerita film). Seting harus memberikan informasi lengkap tentang peristiwa-peristiwa yang disaksikan penonton. Pertama, seting menunjukkan tentang waktu atau masa berlangsungnya cerita. Kedua, tentang tempat terjadinya peristiwa.

Penata artistik boleh mempunyai kecenderungan namun bukan gaya, yang harus tunduk pada tuntutan cerita atau pengarahan sutradara. Ia bertugas menerjemahkan konsep visual sutradara kepada pengertian-pengertian visual. Penciptaan seting berarti penciptaan konsep visual secara keseluruhan. Itu berarti juga menyangkut pakaian-pakaian yang harus dikenakan pada tokoh film, bagaimana tata riasnya, dan barang-barang (properti) apa yang harus ada. Misalnya efek ledakan untuk film perang, efek-efek kengerian untuk film horror.

- *Penata suara*

Aspek suara juga sangat berperan penting didalam kesatuan ritme film selain aspek visual. Proses pengolahan suara (*mixing*) yang terdiri atas dialog dan narasi, musik serta efek-efek suara. Tata suara dikerjakan di studio suara, tenaga ahlinya disebut penata suara, yang didalam tugasnya dibantu oleh beberapa para tenaga pendamping. Proses pengolahan suara berarti proses memadukan suara (*mixing*) yang terdiri atas dialog dan narasi, musik serta efek-efek suara. Perpaduan suara juga mempertimbangkan apa yang disebut perspektif suara. Hal

ini berkaitan dengan perasaan jauh dekatnya penonton dengan sumber bunyi sebagaimana yang tampak di layar.

Sistem rekaman yang terbaik sebenarnya adalah sistem rekaman langsung (*direct recording*). Sistem ini melakukan perekaman suara yang dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan syuting. Kebalikannya, sistem rekaman belakangan (*after recording*) dilaksanakan setelah syuting. Mengingat panjang film dan jalur gambar diisi sepenggal demi sepenggal, dengan sistem ini suara pemeran maupun seting bisa diisi setelah pelaksanaan syuting.

Yang harus diingat, sistem rekaman belakangan sering dikacaukan dengan pengertian sulih suara (*dubbing*). *Dubbing* adalah proses pengisian dialog dari satu bahasa ke bahasa yang lain. Satu lagi sistem perekaman yang tidak asing dihadapi oleh seorang penata suara, yakni sistem *playback*. Sistem ini terlebih dahulu merekam suara, umumnya lagu-lagu, yang kemudian dijadikan “patokan“ untuk merekam gambar. Sistem *playback* ini memang banyak dipakai untuk pembuatan film yang diisi dengan lagu-lagu.

- *Penata musik*

Seorang penata musik memiliki kewajiban menata paduan bunyi yang mampu menambah nilai dramatik seluruh cerita film.(berbeda dengan penata efek suara). Musik film dengan film musikal itu berbeda, film musikal merupakan jenis film yang diisi dengan lagu-lagu maupun irama melodius, sehingga penyutradaraan, penyuntingan, akting, termasuk dialog, dikonsepsi sesuai dengan kehadiran lagu-lagu dan irama melodius.

- *Pemeran*

Setiap orang dalam kehidupan sehari-hari sebenarnya berperan sebagai pemeran dan psikolog, yaitu membawakan diri sendiri dan psikolog, yaitu membawakan diri sendiri, sekaligus mengamati tingkah laku orang lain. Bakat utama seorang pemeran adalah pandai membawakan diri sendiri dan tingkah laku orang lain. Selain pemeran utama pria/wanita, adapula peran pembantu pria/wanita atau disebut pula pemeran pelengkap (*figuran*). Pemeran pelengkap ini ada 2 macam yaitu *stand in* dan *stunt man*. *Stand in* bertugas menggantikan pemeran asli waktu dilakukan persiapan syuting, sedangkan *Stunt man* adalah pemeran pengganti yang melakukan adegan-adegan berbahaya.

### 2.1.3. Tinjauan dan analisis perangkat komputer

Berikut rekomendasi minimal beberapa perangkat *hardware* penting dalam pembuatan video musik animasi untuk saat ini beserta dengan *software* yang digunakan untuk mendukung pembuatan animasi “*who’s theme*” ini:

Tabel 2.1. Daftar rekomendasi perangkat *hardware*

No.	Nama <i>hardware</i>	Keterangan
01	<i>Processor Intel Pentium IV 1,8 GHz</i>	tempat utama pengolahan data
02	<i>Hard Disk 40 GB 7200RPM</i>	media penyimpan data
03	<i>Memory 256 MB</i>	media penyimpanan sementara sebelum dan sesudah diproses oleh <i>processor</i>
04	VGA ( <i>Video Graphic Array</i> ) dengan <i>chipset ATI radeon 9250/GeForce4</i>	menampilkan dan mengolah gambar pada tampilan monitor
05	CD-ROM	berfungsi membaca data pada CD
06	<i>CD Re-Writeable</i>	berfungsi untuk membaca dan menggandakan data dari <i>hard disk</i> ke dalam media CD
TAMBAHAN BILA DIBUTUHKAN:		
07	<i>DVD Re-Writeable</i>	berfungsi untuk membaca dan menggandakan data dari <i>hard disk</i> ke dalam media DVD
08	<i>Scanner</i>	berfungsi untuk menganalisa obyek dan membuatnya menjadi data (diperlukan bagi ilustrator manual pensil)

Tabel 2.2. Daftar penggunaan perangkat *software* untuk Tugas Akhir

No	Nama <i>software</i>	Keterangan
01	<i>Window Prof. XP SP1</i>	<i>operating system</i> dasar yang digunakan
02	<i>HP Precision Scan LTX</i>	Menganalisa gambar manual pensil dan menjadikannya sebuah data gambar
03	<i>Adobe Photoshop CS v.8</i>	mewarnai data gambar dan asal bahan dasar animasi <i>frame</i> dibuat
04	<i>Adobe After Effect 6.5</i>	untuk mengkomposisi data-data gambar menjadi data video
05	<i>Adobe Premier 6.5</i>	untuk mengkomposisi data-data video menjadi 1 rangkaian data video
06	<i>Windows Media Player v.8</i>	menampilkan data audio visual (sebagai <i>preview</i> animasi yang dibuat)
07	<i>Nullsoft Winamp v.2.81</i>	Sebagai <i>audioplayer</i> dari file audio (sebagai media pengetesan suara)
08	<i>Adobe Encore</i>	Mengkomposisi dan merangkum data menuju pada tahap <i>finishing</i> yaitu proses <i>burning</i> pada media keping/ <i>disc</i>

#### 2.1.4. Asal mula media-media berformat video

Video, dalam sejarah pertama kali muncul yaitu di tahun 1950-an, dimana saat itu digunakan untuk merekam dan menggerakkan gambar-gambar secara elektronik. Dari sebuah film direkam kedalam *video tape* (pita video) dengan merubahnya menjadi sebuah pola *magnetic tape* (pita magnet). Pita magnet ini merupakan wadah dari sekumpulan gambar yang dikumpulkan. Untuk menontonnya digunakan *video tape recorder/playback systems*. Didalam perkembangannya pita magnet ini sampai sekarang masih ada.

Namun diawal tahun 1970-an muncul perkembangan baru untuk menyimpan kumpulan gambar-gambar tersebut tanpa menggunakan pita magnet dikarenakan harganya yang mahal dan wadah *non-magnetic* tersebut kita kenal dengan *video disc* (keping video). Dengan kemunculan keping video ini bukan berarti pita magnet ditinggalkan, didalam perkembangannya adapula kelebihan-kelebihan yang ditawarkan dari pita magnet ini. Kedua wadah ini bisa ditonton di televisi dengan menggunakan alat yang disebut dengan *video players*, mengenai tipenya tetap disesuaikan dengan masing-masing wadah tersebut.

#### 2.1.5. Tinjauan dan analisis format video musik

Format untuk sebuah video klip/musik dapat bermacam-macam, mulai dari kualitas standar sampai kualitas yang terbaik pula. Macam-macam format standar yang sering dipakai yaitu format DAT (*Digital Audio Tape*), MPEG-1 (*Motion Picture Experts Group*), MPEG-2, AVI (*Audio Video Interleave*), dan MOV (*Movie*).

Untuk kualitas yang terbaik tentunya membutuhkan sebuah wadah yang cukup besar pula. Standar untuk wadah video klip/musik di pasaran yang sering dipakai dan disebarluaskan adalah *Video Compact Disc* (VCD), berupa keping/disc. Untuk kualitas yang lebih bagus digunakan wadah/storage yang lebih besar dari VCD (VCD hanya menyediakan 700 *Megabytes*), yang kita kenal dengan sebutan DVD (*Digital Video Disc*) dimana keping ini menyediakan wadah hingga 8,5 *gygabytes*.

Alat yang digunakan untuk memutar video klip/musik ini ada banyak macam. Sebuah video klip yang menggunakan media VCD dapat diputar dengan VCD-

*player* sedangkan media DVD disebut dengan *DVD-player*. Selain 2 alat tersebut, ada pula yang lain bagi mereka yang mengerti teknologi *multimedia*, yaitu dengan komputer yang dilengkapi dengan alat yang bisa membaca segala data maupun format yang disebut dengan DVD-RAM (*Digital Versatile Disc–Random Access Memory*). Dengan kecanggihan teknologi sekarang, sebuah video klip/musik dapat pula diakses/diputar dengan menggunakan *HP-Handphone* (yang mendukung *multimedia*) maupun *PDA-Personal Digital Assistant* (komputer mini yang berukuran segenggam tangan manusia) yang tentunya video klip/musik dengan format tertentu pula. Dan tidak menutup kemungkinan akan muncul banyak lagi alat untuk memutar video klip/musik salah satunya seperti *I-Pod player* yang khusus untuk memutar video yang berupa data yang ditempatkan di *storage* yang disebut dengan *PCMCIA (Personal Computer Memory Card International Association)*. Contoh dari *PCMCIA* seperti *SD card, MMC card*. (Ditto, William. "Multimedia." *Microsoft® Encarta®*. 2006 [DVD])

## **2.2. Tinjauan tentang Animasi**

Secara umum manusia yang merupakan makhluk sosial menginginkan komunikasi guna menyampaikan pikiran, perasaan dan perhatiannya pada makhluk lain. Bentuk-bentuk komunikasinya dapat dilakukan dalam berbagai cara, baik secara verbal yaitu secara lisan maupun tulisan dan bentuk *non-verbal* yaitu dengan sikap, tingkah laku, gambar-gambar maupun bentuk lainnya yang mengandung arti.

Terdapat sisi menarik dalam penerapan komunikasi secara *non-verbal*, yang salah satunya dengan menggunakan gambar. Sejak menyadari bahwa gambar bisa dipakai sebagai alternatif media komunikasi, timbul keinginan menghidupkan lambang-lambang tersebut menjadi cermin ekspresi kebudayaan. Salah satu bukti bentuk visualisasi komunikasi adalah dengan ditemukannya berbagai artefak pada peradaban Mesir kuno 2000 tahun sebelum masehi. Salah satunya adalah beberapa panel yang menggambarkan aksi pertarungan dua pegulat dalam berbagai pose.

Teknologi 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 Desvignes, melalui peralatan optik 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”.

Penggunaan animasi grafis semakin marak didalam dunia per-film-an, periklanan, maupun *publishing*. Tentunya hal ini betul-betul menarik dikarenakan animasi grafis juga berhubungan dengan dunia audio dan visual, lain halnya dengan media-media yang berhubungan dengan percetakan maupun radio yang hanya memiliki sebagian audio atau visual saja. Di Indonesia sendiri, animasi grafis sudah diadaptasi sejak masuknya stasiun TV swasta dimana mereka saling berlomba-lomba untuk menarik perhatian para penonton. Pengadaptasian animasi yang dimaksud inipun juga mengikuti perkembangan dari animasi di luar negeri.

Secara khususnya, “teknik animasi grafis dua dimensi pernah sangat populer di Indonesia pada masa iklan masih muncul di TVRI adalah iklan pembasmi serangga merek *RAID*” (Rhenald Kasali, *Manajemen Periklanan* 95) dan saat ini sudah banyak dapat dijumpai di stasiun-stasiun TV swasta dalam bentuk/format *bumper* ataupun iklan komersial. Salah satu contohnya iklan makanan ringan *Taro Net*, Es krim *Walls chocolate shake cup*, sabun *Lux Aqua Sparkle*, dan iklan rokok *L.A. Lights*. Didalam pembuatan animasi grafis dua dimensi berbentuk video klip ini sangatlah berbeda dengan bentuk animasi grafis tiga dimensi dimana dari segi pembuatannya masih jauh lebih praktis animasi grafis tiga dimensi. Para produser sangat enggan dengan hal ini mengingat jadwal waktu yang sangat padat dan biaya yang cukup mahal untuk pembuatan video klip beranimasi grafis dua dimensi ini.

Animasi dua dimensi dapat dibuat sebagai alternatif visualisasi sebuah video klip, disini terjadi penggabungan sebuah audio dan visualisasi dari tema yang diangkat dengan ilustrasi gambar tangan yang dipadukan dengan *computer graphic*. Tentunya dengan adanya sebuah audio didalam sebuah video klip akan menjadi sebuah hubungan yang kuat dengan penggambaran animasi ilustrasinya.

“*The Right Music in the Right Place at the Right Time*” (Patrick Williams et al., *Creative Postproduction* 108)

### 2.2.1. Pengertian Animasi

Animasi berasal dari kata *anima* bahasa Yunani yang berarti nyawa atau jiwa, dimana diartikan sebagai menghidupkan benda yang mati. Asal usul kata *anima* itu sendiri berasal dari notasi musik yang mengartikan bahwa sebuah musik harus dimainkan dengan *anima*/jiwa. Adapula istilah dari Jepang yaitu *anime*. Di Jepang sendiri bila melafalkan kata *animation* akan menjadi *animeshon*, karena pelafalannya panjang maka dipendekkan menjadi *anime*.

Animasi, *motion pictures* dibuat dari beberapa rangkaian gambar diam, yang didalamnya terdiri dari berbagai macam posisi dan gerakan, dan jika dimainkan (*played back*), gambar-gambar statis tersebut akan menjadi sebuah perpaduan gambar yang menghasilkan suatu gambar bergerak (animasi) dan tidak lagi berupa gambar-gambar statis. Prinsip teknik animasi sama dengan pembuatan film dengan subyek yang hidup, yang memerlukan 24 gambar (atau juga bisa lebih/kurang) per detik untuk menciptakan ilusi gerak. Sedikit banyaknya gambar per detik itu menentukan kasar dan halus pada ilusi gerak yang tercipta. Film animasi dikenal dengan materi rentetan lukisan di kertas (yang kemudian dikenal dengan sebutan film kartun) yang terbanyak didalam pemroduksiannya dimanamana.

Misalkan sebuah gambar statis lalu digerakkan melalui perubahan yang sedikit-sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Animasi waktu pertama kali muncul dengan menggunakan penggambaran dari satu gambar ke gambar berikut yang secara teknisnya masih sederhana dan kuno. Hal tersebut kemudian berkembang dan pada saat ini sekiranya sama dengan pergantian gambar dari *frame* satu ke *frame* berikutnya didalam grafis komputer dengan standar 24 *frame*/detik.

### 2.2.2. Sejarah dan perkembangan Animasi

Sejarah ditemukan sebuah animasi yang dapat dilihat dan dengan menggunakan alat tepatnya di Paris pada tahun 1825 oleh seorang psikiater

Inggris bernama John A. dengan menggunakan alat yang disebut *thaumatrope*. Ia mendemonstrasikan konsep *persistance of vision*. Alat tersebut semacam sebuah piringan, misalkan disisi depan bergambar burung dan sisi belakang bergambar sangkar burung, apabila piringan tersebut diputar bolak-balik antara sisi depan dan belakang maka akan terlihat gambar burung tersebut berada didalam sangkar. Hal tersebut semakin berkembang hingga dipatenkan sebuah *praxinoscope* oleh Émile Reynaud, 1877, seorang ilmuwan asal Prancis yaitu semacam rol film kertas yang dapat dianimasikan dengan bantuan cermin.

Didalam perkembangan selanjutnya, sejarah *Cel Animation* dimulai sejak tahun 1920-an oleh Studio Walt Disney dimana yang juga telah lama dikenal sebagai produser terbesar pembuatan film kartun sedunia. Dari studionya diciptakan tokoh-tokoh seperti Mickey Mouse, Donald Duck, dan Goofy. Produk-produk film kartunnya banyak yang menjadi klasik, antara lain *Snow White and the Seven Dwarfs*, dan *Sleeping Beauty*.

Kemudian disamping pertelevisian yang memiliki pengaruh yang sangat besar, industri animasi pun mulai memasuki dunia komputer, dimana saat itu perkembangan komputer mulai memasuki bidang-bidang yang lain pula seperti keilmuan, pemerintahan dan industri hiburan sejak tahun 1970-an. Dunia komputer dengan spesial efeknya mampu membuat sebuah film untuk pertama kalinya secara keseluruhan yaitu *Tron* pada tahun 1982. Saat ini, komputer sudah digunakan secara ekstensif diseluruh aspek industri animasi.

Industri animasi terbesar berikut setelah Amerika Serikat adalah Negara Jepang, dimana yang mulai berkembang setelah Perang Dunia II (1939-1945), namun itu bukan berarti tahun dimana pertamakalinya animasi dibuat. Tezuka Osamu adalah seorang animator terkenal dalam sejarah Jepang yang membuat seri animasi pertama kalinya dengan judul *Astro Boy* pada tahun 1963. Sampai saat ini pun industri animasi Jepang masih berkembang dan banyak pula para animator dari Jepang yang terkenal salah satunya seperti Shinichiro Watanabe dengan animasi serinya yang berjudul *Cowboy Bebop*. Tidak ketinggalan pula seorang animator yang paling terkenal dari Jepang, Hayao Miyazaki yang pernah memenangkan *Academy Award* untuk kategori animasi terbaik ditahun 2001 yang

berjudul *Spirited Away*. (Furniss, Maureen. "Animation." *Microsoft® Encarta®*. 2006 [DVD])

Pada prinsipnya perkembangan teknologi animasi mulai dari awal keberadaannya hingga saat ini dapat dikategorikan menjadi 3 bagian.

- Animasi Manual (*Manual Animation*), Animasi manual merupakan teknik animasi yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan ditahun 1920-an. Animasi ini juga sering disebut *Cel Animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada *Celluloid Transparent* yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Animasi manual juga memiliki teknik yang lain selain animasi *Cel* (yang sampai sekarang masih terus dikembangkan) yaitu animasi *flip-flop* (animasi yang dilihat dari segumpalan kertas gambar yang kemudian setiap kertasnya dibalik secara cepat untuk melihat gambar berikut dikertas selanjutnya).
- Animasi *Stop Motion* (*Stop Motion Animation*), sering disebut *Claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat) yang terbuat dari bahan *plasticine* sebagai obyek yang digerakkan. Teknik *stop motion* atau animasi *cut-out* ini sering digunakan dalam visual *effect* untuk film-film di era tahun 50-60an bahkan sampai saat ini sebagai perkembangan jenis dari teknik animasi. Salah satu film jenis animasi *Stop Motion* yaitu *The Nightmare Before Christmas* (1993), *Chicken Run* (2000).
- Animasi Komputer (*Computer Graphics Animation*), sesuai dengan namanya, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan di komputer baik 2 dimensi maupun 3 dimensi. Animasi komputer mulai berkembang sejak tahun 1970-an. Didalam perkembangannya, animasi dengan bantuan komputer secara garis besar dapat membuat segala animasi baik yang menggunakan teknik manual maupun *stop motion*.

### 2.2.3. Perkembangan Animator

Dimulai dari film animasi sederhana 'korek api' buatan Emile Kohl dari Perancis hingga '*Gerty The Dinosaur*' yang dibuat oleh Winsor Mc Coy pada tahun 1914. Saat itu animasi mulai mendapat tempat di hati masyarakat. Kehadiran *Walt Disney* bersama Mickey, Donald dan sebagainya, disertai pula

dengan maraknya tokoh-tokoh animasi dari Eropa dan Jepang. Maka, lahirlah sebuah seni baru yaitu animasi. Seni animasi tidak sama dengan seni lukis. Untuk menjadi “animator”, tidak semata-mata dibutuhkan kemampuan menggambar yang baik, namun juga harus menguasai seni peran, penguasaan gerak dan teori-teori animasi agar hasil karyanya tampak baik dan mengesankan.

Proses pembuatan animasi dimulai dari pencarian ide/gagasan melalui sketsa kasar. Sketsa adalah penuangan ide tentang penyelesaian masalah yang tertuang dalam bentuk gambar. Dalam tahap ini kemampuan menggambar sangat menentukan bentuk animasi yang akan dihasilkan. Selanjutnya sketsa dikembangkan menjadi suatu bentuk yang lebih terukur dan bersistem berdasarkan beberapa pertimbangan, seperti: besaran (dimensi), *antropometri* (ukuran manusia dan pergerakannya) serta susunan konfigurasi (perletakan perbagian-bagiannya).

Menurut Heru Dwi Waluyanto (NIRMANA Vol. 3, No. 1), dosen jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra Surabaya, menggambar merupakan aktivitas komprehensif yang meliputi proses *kognitif*, *afektif*, dan *psiko-motorik*. *Kognitif* adalah kemampuan berpikir dan menganalisis suatu kebenaran berdasarkan pemikiran yang rasional. *Afektif* adalah kemampuan mengolah kepekaan rasa dan emosi berdasarkan suatu kebenaran relatif. Sedangkan *psiko-motorik* adalah integrasi kemampuan otak dan anggota tubuh dalam menerjemahkan sesuatu yang ada di pikiran menjadi wujud visual. Ketiga kemampuan tersebut secara sinergis berguna dalam mendiskripsikan dan mempresentasikan ide menjadi sebuah karya animasi.

Pembuatan film animasi tidak sesederhana yang dibayangkan. Potensi *animator*, teknologi, dan peluangnya di Indonesia relatif cukup tinggi. Beberapa *animator* dan pengamat animasi Indonesia menyarankan untuk tidak terbuai dengan ‘indahnyanya’ penampilan di layar. Menurut Dwi Koendoro, bahwa yang terpenting bukan hanya keluwesan gerak, tetapi juga dramatik ceritanya. Doraemon misalnya, yang dikategorikan *limited animation*, ternyata hanya bagian tertentu yang bergerak. Misalnya kalau berjalan bagian kaki dan lambaian tangan saja yang berubah, sementara wajah dan badannya tetap. Meskipun demikian Doraemon tetap menarik, hal tersebut dikarenakan dramatika Doraemon yang

sungguh baik. Ide yang kreatif banyak mendominasi agar cerita, yang juga bagian dari animasi, tidak kering. Dalam membuat animasi dibutuhkan eksplorasi dan pengembangan pengetahuan yang berkaitan dengan ide cerita yang dibuat. Agar tokoh dan alur cerita bisa tampil menarik, *animator* harus belajar banyak hal. Membaca karya sastra, sejarah, dan teknologi dapat memperkaya ide dalam menciptakan animasi. Disamping itu seorang *animator* dituntut untuk menguasai beberapa kemampuan antara lain:

- kemampuan menggambar secara profesional
- mempunyai rasa ingin tahu dan berdaya cipta
- pekerja keras yang mempunyai kemauan dan disiplin tinggi sensitif, cerdas, tajam dan teliti. mampu mengekspresikan dirinya, ide-idenya dan pengamatannya melalui coretan pensil
- dekat dengan segala jenis musik
- banyak menonton film
- banyak menonton tarian balet, tradisional dan modern serta memperhatikan tentang hubungan dengan *action*, warna, isi, komposisi dan musik.
- mengobservasi dan mendalami pantomim
- berpengetahuan luas dan bias mengapresiasi seluruh bentuk karya seni.
- tajam perasaan tentang '*timing*' berapa lama dibutuhkan untuk melakukan sebuah '*action*', kapan harus meng'*exaggerate*' (melebih-lebihkan), '*speed*' atau '*slowness*'
- dari sebuah '*action*', kapan harus '*hold*' sebuah pose, dan untuk berapa lama supaya dapat dipahami penonton.
- kemampuan menganalisa seperti layaknya seorang aktor mempersiapkan dirinya untuk suatu peran.
- mencipta gerakan yang merupakan karikatur dari kenyataan, namun dikerjakan secara meyakinkan
- mampu meningkatkan '*sense*' dari karikatur, bukan hanya secara gampang meng'*exaggerate*' penampilan luar saja, namun yang lebih penting adalah '*the inner character*', '*mood*' dan situasi.
- mampu mempertajam *sense of humor*, cita rasa, disain, komposisi dan irama
- mengerti penonton kita dan pandangan mereka menjadi aktor tanpa '*make-up*'

#### 2.2.4. Tinjauan dan analisis metode pembuatan animasi

Metode pembuatan animasi hampir sama halnya dengan proses kerja perfilman, proses animasi ini melalui beberapa tahap:

- *Pre production*, yang meliputi sinopsis, *treatment*, *script*, dan *storyboard*
- *Production*, meliputi menggambar, *men-scan*, dan mewarnai
- *Post production*, meliputi *editing*, *finishing*, *rendering*, dan *composing*.

Sinopsis merupakan naskah yang menguraikan alur cerita animasi dari awal hingga akhir. *Treatment* adalah naskah yang berisi garis besar adegan dari sebuah *script*. *Script* atau skenario adalah naskah yang menggambarkan situasi adegan per adegan mengenai seting, apa yang dilakukan para tokoh, *shot* kamera dalam bentuk deskripsi. dimana naskah yang menampilkan. *Storyboard* adalah visualisasi dari *script*, biasanya tersusun pada sebuah bidang kertas dengan gambar pada *layout* kiri dan di *layout* kanan berupa keterangan mengenai efek, ilustrasi musik, dan sebagainya. *Shooting* dalam animasi bukan berarti pengambilan gambar dengan menggunakan kamera melainkan pembuatan gambar dengan memperhitungkan posisi kamera seperti *zoom in*, *zoom out*, *medium shot*, dan lain-lain. *Editing* gambar dilakukan dengan menggunakan *software* komputer grafis, misal setelah gambar yang dibuat dengan gambar tangan di-*scan* kemudian diwarnai dengan menggunakan *software adobe photoshop*. *Editing* gambar dapat pula dilakukan dengan penggunaan media *software* yang lain dan masih banyak sekali program-program semacam ini. Pada saat *editing* dapat pula dilakukan penggabungan ilustrasi musik, proses pengisian suara (*dubbing*), dan pemasangan *special effect*. Tahapan yang paling menentukan kehalusan gerakan animasi adalah *rendering*. Dalam proses ini hampir seluruhnya dikerjakan oleh komputer. Komputer merekam gerakan dan memproses model yang telah dianimasikan. Dan terakhir *composing* adalah penggabungan dari beberapa animasi yang dibuat dengan *software* yang berbeda. Ini adalah panduan–panduan proses kerja animasi, yang akan dirancang dalam rangka pembuatan video musik animasi ini.

Hal-hal yang perlu diperhatikan didalam pembuatan video musik animasi ini adalah format-format pembuatan video. Secara mendasar ada 2 format video yang diakui dunia yaitu NTSC (*National Television Standards Committee*)

dan PAL (*Phase Alternation Line*). Format NTSC terdiri dari 30 *fps* dan diakui oleh negara Amerika dan Eropa sedangkan PAL terdiri dari 25 *fps* yang banyak dipakai di negara-negara di benua Asia.

Semula setelah *script* telah jadi, maka setiap adegan/*shot* dibuat satu per satu. Disini akan dibahas beberapa langkah-langkah dasar yang perlu diperhatikan didalam pembuatan 1 adegan.

Awal mula pembuatan gambar animasi menggunakan *software Adobe Photoshop* dengan gambar berukuran 720x576 *pixels*. Untuk beberapa gambar digunakan ukuran lebih besar dari 720x576 *pixels*, karena digunakan untuk teknik *panning, zoom in, zoom out*, dan lain-lain agar gambar semula tampil bagus tanpa memperbesar gambar. Metode *frame by frame* dibuat mulai dari 2 *frame* sampai 12 *frame* untuk suatu gerakan. Penggambarannya dibuat setiap *frame*-nya masing-masing 1 gambar dalam 1 *layer* didalam *software Photoshop*. Selain animasi *frame* adapula animasi *motion* untuk mempermudah didalam membuat dan mewarnai gambar. Setelah itu disimpan dalam bentuk .PSD.

Kemudian lanjut ke *software Adobe After Effect* untuk mengkomposisikan setiap gambar yang ada didalam file .PSD dengan cara mengimportnya. Gunakan format video DV PAL dengan 25 *fps* yang merupakan standar format video maupun televisi di Indonesia. Didalam *After Effect* gambar dimasukkan didalam setiap *layer* di *window timelinenya*. Untuk gambar yang dianimasikan *frame by frame*, satu gambar hanya tampil sekali kemudian menghilang dan dilanjutkan dengan gambar berikutnya dengan teknik *opacity*. Sedangkan untuk gambar yang dianimasikan *motion*, bervariasi teknik yang bisa dibuat, mulai dari *position, scale, rotate anchor*, dan lain-lain. Tambahan efek seperti pagi, siang, dan malam dapat digunakan teknik *photo filter*, adapula efek lain untuk menampilkan *spot* tertentu seperti teknik *masking*. Setelah selesai, komposisi tersebut dirender dengan *output* file video .AVI (*Audio Video Interchange*). Ukuran file ini sangat besar, *previewnya* dapat dilihat dengan menggunakan *window media player*. File .AVI ini baru 1 buah file yang mewakili 1 adegan.

Setelah itu masuk ke *software Adobe Premier*, disini semua adegan dirangkai menjadi 1 buah file .AVI. Langkah selanjutnya dilakukan pengkompresan format

pada video animasi. Untuk pengkompresan format file video, dapat ditentukan oleh si pembuat, variasi formatnya filenya bisa berupa format MPEG (setara dengan format VCD yaitu format DAT) atau format MPEG-2 (setara dengan format DVD).

### 2.3. Tinjauan tentang video musik

Video klip musik memiliki kekhasan tersendiri, mereka umumnya disebut video klip musik dikarenakan hal tersebut berupa sebuah *movie*/visual dengan audio berupa sebuah alunan musik. Dari sebuah musik dengan suara vokal tentunya berangkat pula sebuah lirik lagu, setiap lirik lagu tentunya menjabarkan sebuah pesan yang akan dikomunikasikan kepada penonton sesuai dengan judul lagu tersebut. “*People who make films should understand what music can do for a film, the way they understand the camera, the use of a prop, what the art director does*” (Jerry Goldsmith, *The Composer* 139).

Dari sini keberangkatan sebuah visualisasi, dapat dimulai dari berbagai macam “bahan”, secara khususnya untuk penggunaan animasi grafis. Salah satunya yaitu video musik. Perkembangannya pun juga sudah ada, salah satu contohnya seperti video musik milik grup band musik *Linkin Park*, *Gorillaz*, ataupun seperti pemusik *rapper* asal Taiwan, *Jay Chou*. Meskipun jarang namun animasi grafis pernah digunakan sebagai alternatif visualisasi sebuah video musik.

Penyatuan visual dan audio dapat dilakukan dengan melalui beberapa macam proses, dimana didalam pembuatannya yaitu merekam visual (dengan kamera) sekaligus dengan suara yang ada (*direct recording*), merekam visual diikuti dengan perekaman audio (*after recording*) dan merekam audio diikuti dengan perekaman visual. Tipe perekaman audio diikuti dengan perekaman visual biasanya digunakan untuk pembuatan sebuah video musik lagu, dimana perekaman visual mengikuti ritme lagu yang telah disiapkan. Hal tersebut biasanya memiliki durasi pendek yang bervariasi mulai dari 1-10 menit sesuai dengan panjang lagu yang kemudian lazim disebut dengan video musik. Berbeda dengan video klip, video klip merupakan proses perangkaian gambar yang ada kemudian diberi lagu atau suara yang disesuaikan dengan gambar.

Video musik, pemroduksian video dengan kombinasi musik dari grup pemusik tertentu dengan tambahan penampilan visual. Kebanyakan video musik ditampilkan di televisi. Beberapa ada yang dijual dalam bentuk kaset video atau keping CD.

Ditahun 1960-an, Pemusik bergenre *rock* asal Inggris seperti *The Beatles* memproduksi apa yang disebut film musik. Sewaktu itu sampai ditahun akhir 1970an, kesempatan kecil itu digunakan untuk mempromosikan lagu-lagu mereka yang baru. Dengan ekspansi dari televisi kabel di tahun 1980-an dan kemunculan “*Music Television*” (MTV), video musik menjadi populer. Dalam jangka waktu pendek, hampir semua pemusik *rock* dapat meraih perhatian para penonton dengan mudah pada saat lagu baru mereka muncul.

Gaya video musik sangat bermacam-macam. Mereka para pemusik sebagian ada yang menampilkan video musik dengan 1 set dasar tata lampu. Sebagian lagi ada juga yang menampilkan album-album berkelanjutan seperti album pertama, kedua, dan seterusnya dari pemusik yang sama. Adapula yang dengan *budget* lebih, mereka juga ikut menampilkan gaya, *fashion*, koreografi, kostum dan beberapa special efek maupun animasi grafis dalam video musik mereka. (Epstein, Becky Sue. "Music Video." Microsoft® Encarta® 2006 [DVD])

#### 2.4. Tinjauan dan analisis tentang lagu “*who’s theme*”



Gambar 2.3. Foto Minmi – penyanyi & pengarang lagu “*who’s theme*”

Menurut sebuah situs resmi di internet, *Wikipedia the free encyclopedia* maupun di kebanyakan situs-situs *anime* salah satunya seperti situs *anime* yang cukup lengkap, *animenetwork*, lagu ini merupakan sebuah lagu yang ditujukan untuk *anime Samurai Champloo*. Lagu berjudul *who's theme* ini merupakan bagian dari album ke-2, *IMAGINE*, yang dirilis pada tanggal 30 juni 2004. Sejak lagu ini mengudara di layer *anime*, namanya mulai mencuat ke publik lebih luas.

Ia bernama Minmi, seorang penyanyi asal Jepang, kelahiran Osaka, 8 Desember 1974. Ia seorang penyanyi beraliran *reggae* yang juga terpengaruh dengan aliran *hip-hop* dan *R&B*. Semula ia terinspirasi dari aliran lagu-lagu barat seperti *Capleton, Faith Evans, Teddy Riley, Wayne Marshall, Mary J Blidge, and Usher*. dan kemudian ia gabungkan berbagai aliran lagu tersebut dengan percampuran musik aliran *R&B* dan *Reggae*. Dia menulis banyak lirik lagu untuk lagu-lagunya, sebagus dengan banyak lagu yang pernah dibawakannya. Salah satu lagu terbaik yang pernah dimainkannya sebagai lagu *ending* utama *anime Samurai Champloo* adalah *Shiki No Uta (Song of Four Seasons)*, sebagus pula dengan lagunya di *ending* ke-12, *who's theme*. (["http://wiki.theppn.org/Minmi"](http://wiki.theppn.org/Minmi) 1)

Minmi mulai menyukai musik sejak di tingkat pendidikan SLTA dan secara kebetulan pula ia pun mulai memasuki bisnis musik. Ceritanya dimulai dari saat ia memasuki klub *Reggae* di Jamaica. Dengan suaranya yang berlogat Osaka, ia pun menyanyi dengan kesenangannya sendiri, tiba-tiba seorang *DJ* mengajaknya untuk menyanyi diatas panggung sambil memberikan *mic* kepadanya. Saat setelah itu Minmi semakin berkeyakinan untuk menjadi seorang penyanyi, padahal saat di Jamaica ia hanya mengenal dansa yang diiringi dengan ritme lagu/*dancehall*.

Ditahun 2003, muncul albumnya yang pertama, *Miracle*. Namun itu bukan berarti bahwa hal tersebut merupakan debutnya yang pertama untuk muncul di publik. Sebelumnya ia pernah menampilkan lagu pertamanya yang berjudul *The Perfect Vision*, (21 agustus 2002). Sampai pada tahun 2004, dimana albumnya yang kedua *IMAGINE* dirilis, tidak lama kemudian ia mengadakan *live tour 2004 "IMAGINE"* pada bulan ke-12 sebagai klip visualnya yang pertama, dan klip yang kedua muncul pada tahun 2005 dengan menampilkan kembali lagu-

lagu lamanya mulai tahun 2002-2005. Di tahun 2006 ini muncul album terbarunya yang ketiga pada tanggal 29 maret 2006 dengan judul “*NATURAL*”.

Disamping menulis semua lagunya sendiri, ia juga bertindak sebagai produser musik dimana merupakan hal yang sangat jarang dilakukan oleh para artis di Jepang. Ia merupakan seorang penyanyi yang memiliki personalitas kuat didalam membawakan sebuah lagu dan peforma nyanyiannya dalam membawakan ritme lagu membuatnya menjadi diakui keberadaannya di dunia permusikan di Jepang. Berikut adalah lirik lagunya dalam bentuk *romaji* (bahasa Jepang dalam bentuk alphabet), Inggris serta analisa bahasa Indonesia:

- Album *Imagine - who's theme* oleh MINMI
  - \* tsurete tte; anata no basho e, kaze ni natte; iki wo hisomete  
tsurete tte; anata wa doko e, toki wo koe; kokoro hodoite
  - yureru hidamari; shiroku tooku  
ate mo shiranai; kioku hodoku  
kaoru himawari; imada ni; chiranai kinaga ni  
oshiete yo subete wo; shitte shimau fuan  
na noni naze shiritaku naru; yuragu omoi yo
  - \*\* haru natsu aki fuyu kanadete  
asu wo yuku tabi tsumikasanete  
kidzukeba anata to yume no hate made
  - \* repeat
- Album *Imagine - who's theme* oleh MINMI (versi bahasa Inggris)
  - \*take me; to where you're, becoming the wind; holding my breath  
take me; where are you going?, surpassing time; untying the spirit
  - the swaying spot of sunlight; white and far away  
aimlessly; untying the memory  
fragrant sunflowers; the petals that still don't fall; patiently  
tell me; the unease of knowing everything  
then why do i want to know?; my swaying feelings
  - \*\* perform the spring, summer, fall and winter  
every time tomorrow comes, gathering  
when i notice i'm at the end of my dreams with you
  - \* repeat

- Album *Imagine - who's theme* oleh MINMI (analisis bahasa Indonesia)  
\*bawalah daku; ke tempat kau berada, menjadi angin; peluklah napasku  
bawalah daku; kemana kau pergi?, melampaui waktu; melepas jiwa

kilau cahaya matahari yang berhamburan; putih nan jauh  
tanpa arah; melepas kenangan  
semerbak bunga matahari; daun bunga yang tertunda jatuh; dengan tenang  
ceritakan padaku; kegelisahan akan mengetahui segala hal  
lalu mengapa aku ingin tahu?; kekacauan hatiku

\*\* musim semi, panas, gugur dan dingin mulai bersandiwara  
hari esok selalu tiba, berkumpul  
ketika daku sadar diakhir impianku bersama denganmu

\* pengulangan

Penerjemahan lirik lagu *who's theme* dalam bahasa Indonesia ini terdapat kata-kata semantik dimana yang merupakan pengungkapan perbendaharaan kata secara konotasi. Hal ini menyangkut masalah pengungkapan perasaan atau emosional dari setiap manusia sehingga menjadi suatu kebudayaan tersendiri didalam komunitas dunia permusikan. Mengenai bagaimana hal ini bisa muncul tidak ada rumusan yang jelas, namun pemunculan kata-kata semantik secara umumnya dipandang dengan mata subyektif dalam setiap otak manusia. Otak manusia terbagi 2 yaitu otak kanan dan otak kiri, dimana pengaturan secara logika oleh otak kiri dan pengaturan secara emosional oleh otak kanan yang juga mengatur bagaimana manusia mengarang, mengkomposisi dan memainkan musik. (Toga, Arthur W. "Brain." *Microsoft® Encarta®*. 2006 [DVD])

## 2.5. Tinjauan tentang Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial

### 2.5.1. Menurut situs [www.transparasi.or.id](http://www.transparasi.or.id)

Wacana ini diambil dari situs organisasi yang mengamati peristiwa berikut: Krisis ekonomi melanda Indonesia sejak bulan Agustus 1997 telah menimbulkan dampak yang luas bagi kehidupan masyarakat. Diawali dengan nilai tukar Rupiah yang terus melemah terhadap Dolar AS, mengakibatkan kinerja kegiatan produksi menurun tajam karena sebagian bahan bakunya berasal dari luar negeri. Kondisi ini kemudian menyebabkan banyak perusahaan yang akhirnya harus gulung tikar. Tercatat sedikitnya dua puluh lima juta orang pengangguran

baru yang dihasilkan oleh krisis ini. Tentunya terdapat puluhan juta jiwa yang menggantungkan hidup pada pekerja-pekerja yang di-PHK itu. Dari data yang dikumpulkan Depsos untuk wilayah DKI Jakarta hingga Juli 1998, tercatat adanya peningkatan jumlah Gelandangan dan Pengemis (Gepeng) sebesar 30%, WTS 30%, pedagang asongan 75%, dan anak jalanan 200% (Republika, 29 Juli 1998).

Keadaan sosial yang telah menghasilkan banyak orang miskin baru ini merupakan masalah sosial yang penting untuk segera diatasi. Jumlah siswa yang harus putus sekolah meningkat tajam di saat wajib belajar sedang giat-giatnya digalakkan. Keadaan gizi dan kesehatan masyarakat menurun sehingga mencapai titik yang memprihatinkan. Kenyataan ini harus diantisipasi untuk menghindari terdapatnya "generasi yang hilang" beberapa dasawarsa mendatang.

Didalam pasal 34 UUD 1945 dijabarkan lebih lanjut oleh UU No. 6 Tahun 1974 tentang Ketentuan Pokok Kesejahteraan Sosial, yang isinya menyatakan bahwa "Setiap warga negara berhak atas taraf kesejahteraan sosial yang sebaik-baiknya dan berkewajiban untuk sebanyak mungkin ikut serta dalam usaha-usaha kesejahteraan sosial". Mengenai pengaturan yang bersifat lebih teknis di bawah UU 6/1974 adalah Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 42 tahun 1981 tentang Pelayanan Kesejahteraan Sosial Bagi Fakir Miskin. Pasal 2 ayat (1) dari PP 42/1981 di atas menyebutkan bahwa fakir miskin berhak mendapatkan pelayanan kesejahteraan sosial. Selanjutnya, ayat (2) pasal yang sama menyatakan bahwa pelayanan kesejahteraan sosial bagi fakir miskin tersebut meliputi bantuan sosial dan rehabilitasi sosial.

Setelah adanya pengaturan dalam undang-undang maka selanjutnya Proses pemberian bantuan oleh pemerintah melalui RT/RW yang kemudian diolah dan dirapatkan disetiap kabupaten (RAKORBANG-Rapat Koordinasi Pembangunan). Selanjutnya dibawa ke tingkat propinsi kemudian terakhir ke Bapenas, data yang masuk ke Bapenas diolah dan disesuaikan dengan APBN dengan tujuan agar sasaran dapat tercapai secara efisien.

Terdapat pula program pemerintah yang lain dalam upaya membantu meringankan beban masyarakat dan mencegah timbulnya fakir miskin baru adalah program Jaring Pengaman Sosial (JPS). Salah satu bentuk program ini dilaksanakan melalui kemitraan dengan perusahaan-perusahaan yang masih

mampu bertahan untuk dapat menampung sebagian tenaga kerja yang terkena PHK. Salah satu kelebihan program jaring pengaman sosial ini adalah pelaksanaan di lapangan tidak lagi dilakukan oleh aparat pemerintahan sehingga dapat dihindari kemungkinan hambatan birokrasi yang menumpulkan efektivitas program. Jaringan ini sayangnya mempunyai dana triliunan rupiah ini belum dikelola dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari tidak terdapatnya kejelasan dan standar baku terhadap pelaksanaan program JPS ini.

Berikutnya adalah partisipasi masyarakat yang terdapat pula kewajiban bagi masyarakat, yang dibebankan oleh UU No.6 tahun 1974, untuk ikut serta dalam usaha-usaha kesejahteraan sosial. Keadaan keuangan negara yang tidak mendukung saat ini sangat memerlukan bantuan yang intensif dari masyarakat, karena pada saat rakyat sangat memerlukan bantuan dana pelayanan sosial dari pemerintah ternyata anggaran pemerintah untuk pelayanan sosial justru menurun.

Langkah transparansi harus segera dilakukan agar efisiensi bantuan dapat terjamin. Adanya transparansi sangat dibutuhkan dalam proses pemberian bantuan ini untuk memberikan kepastian bahwa dana bantuan telah dimanfaatkan sesuai dengan peruntukannya. Masyarakat pemberi dana, yaitu penyumbang maupun seluruh masyarakat sebagai pembayar pajak kepada negara, yang dananya digunakan untuk kesejahteraan sosial, berhak untuk mengetahui apa yang terjadi pada dana yang telah mereka berikan. Sementara masyarakat yang berhak menerima dana tersebut juga berhak atas transparansi, untuk memastikan bahwa hak mereka atas kesejahteraan sosial tidak disalahgunakan oleh pihak-pihak yang tidak berhak menerimanya.

Dalam hal ini terdapat pengaturan yang berupa hak-hak dan kewajiban yang dicantumkan didalam undang-undang. Hak-hak yang dicantumkan dalam kesejahteraan sosial sebagai berikut:

- Setiap warga negara berhak atas taraf kesejahteraan sosial yang sebaik-baiknya. (Pasal 1 UU no.6 tahun 1974).
- Fakir miskin dan anak-anak terlantar berhak mendapatkan pemeliharaan dari negara (Pasal 34 UUD 1945).
- Fakir miskin berhak mendapatkan sarana bantuan sosial dan rehabilitasi sosial. (Pasal 2 Peraturan Pemerintah RI no.42 tahun 1981).

Sedangkan kewajiban-kewajiban yang dicantumkan didalam kesejahteraan social sebagai berikut:

- Setiap warga negara wajib ikut serta dalam usaha-usaha kesejahteraan sosial. (Pasal 1 UU no.6 tahun 1974).
- Pemerintah wajib mengusahakan sistem ekonomi yang berpihak pada rakyat banyak. (Penjelasan pasal 33 UUD 1945).

#### 2.5.2. Menurut situs *www.lin.go.id*

Berikut ini merupakan wacana dari situs pemerintah: UU No. 4 tahun 1979 tentang kesejahteraan anak disebutkan bahwa anak terlantar adalah anak yang karena sesuatu sebab orang tuanya melalaikan kewajiban sehingga kebutuhan anak tidak dapat terpenuhi dengan wajar, baik secara rohani, jasmani maupun sosial.

Data yang tercatat di Badan Pusat Statistik dan Departemen Sosial pada tahun 2000 jumlah anak terlantar yang berusia 6 – 8 tahun mencapai 3.156.365 anak atau hampir 6 % dari jumlah anak yang tersebar diseluruh Indonesia dengan rincian mereka yang tinggal dikawasan perkotaan mencapai 541.418 jiwa dan di pedesaan mencapai 2.614.947 jiwa.

Kompleksitas masalah anak terlantar terutama diakibatkan oleh perpaduan antara keterbatasan kemampuan fisik, mental dan sosial anak dengan keterbatasan kemampuan keluarga, lingkungan sosial dan komunitas lainnya dalam menyediakan kebutuhan dasar, asuhan, perawatan, perlindungan dan pendidikan anak. Permasalahan tersebut kalau tidak ditangani secara serius , profesional, proposional akan mengakibatkan munculnya permasalahan sosial anak yang lebih luas seperti tindak kriminalitas, tindak kekerasan dan generasi yang hilang.

Faktor penunjang timbulnya masalah keterlantaran anak antara lain berupa perlakuan salah, mempekerjakan anak, eksploitasi seksual secara komersil serta kelemahan peraturan perundang-undangan perlindungan, penegakan hukum dan sangsi.

Komitmen Nasional untuk mengatasi kompleksitas masalah anak terlantar, pasal 34 UUD 1945, UU No. 4 tahun 1979 tentang kesejahteraan anak ,

Keppres No. 44 tahun 1984 tentang Hari Anak Nasional dan Undang-undang Perlindungan Anak (UUPA) tanggal 23 September 2002, dilaksanakan dengan tujuan mengentaskan anak dari keterlantaran baik yang disebabkan oleh anak, keluarga, masyarakat maupun komunitas lainnya, sehingga fisik, mental dan sosialnya dapat berfungsi secara wajar.

Komitmen Nasional pengentasan anak terlantar dilakukan pemerintah antara lain melalui penyuluhan sosial dalam rangka menumbuhkembangkan tanggung jawab sosial dalam penanganan anak terlantar, meningkatkan Koordinasi Lintas Sektor, Lembaga yang terkait dengan penanganan anak, perlindungan sosial melalui UU, peraturan yang ada dan penegakan hukum secara tegas tanpa diskriminatif.

Disamping itu pengembangan model asuhan anak baik melalui panti maupun non-panti, juga melalui pemberdayaan keluarga, masyarakat dan lingkungan sosial melalui usaha ekonomi produktif dalam bentuk Kelompok Usaha Bersama (KUBE).

Kegiatan lainnya untuk pengentasan anak terlantar dengan peningkatan partisipasi masyarakat dan peningkatan penyebarluasan informasi kesejahteraan sosial anak melalui berbagai media masa dan elektronik ( Sospol S4/ Nur,ghr ).

### 2.5.3. Rancangan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional

Berikut merupakan wacana mengenai RUU Sisdiknas: Jika RUU Sisdiknas dikaitkan dengan isu Hak Asasi Manusia maka kelemahan mendasar dari RUU Sisdiknas adalah tidak adanya kemauan dari pemerintah (DPR) untuk secara total memenuhi kewajiban pemenuhan hak atas pendidikan bagi warga negaranya serta tidak ada akuntabilitas internasional dalam RUU tersebut jika dikaitkan dengan instrumen Hak Asasi Manusia internasional yang telah diratifikasi Indonesia, khususnya terhadap *the Convention of the Rights of Child (CRC)* atau Konvensi Hak Anak (KHA) tahun 1989. Indonesia meratifikasi Konvensi tersebut pada tahun 1989 dengan Keppres Nomor 36 tahun 1990. Kelemahan-kelemahan tersebut dikaitkan dengan pelaksanaan asas universal Hak Asasi Manusia yaitu keterkaitan antar hak (*interdependence*) dan sifat yang tidak bisa dipisahkan (*indivisibility*).

Jika dilihat dari tinjauan legal terdapat banyak sekali kelemahan baik dari segi substansi, legal drafting, akibat-akibat legal dari rumusan-rumusan-rumusan tertentu dan dari isi keseluruhan RUU. Salah satu masalah legal adalah tidak adanya konsistensi perumusan Pasal (isi Pasal) dengan aturan-aturan hukum yang ada, seperti yang pernah dilontarkan oleh Romo Mardiatmadja, baik dari UUD 1945, Undang-undang Nomor 39 tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia, Undang-Undang Nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak dan masih banyak lagi.

Secara umum, dalam hal ini Indonesia telah mengikat diri secara sukarela terhadap obyek dan tujuan dasar dari Konvensi dimana hak-hak anak harus dilindungi dan diterapkan dalam yurisdiksinya serta menciptakan suatu iklim yang kondusif bagi perlindungan hak anak. Dengan demikian, secara internasional Indonesia sejajar dengan negara-negara lain dalam proses pemenuhan hak asasi manusia di wilayahnya dan atau di yurisdiksinya dengan menerapkan asas penegakan hukum Hak Asasi Manusia secara efektif terhadap hak-hak anak.

Salah satu hak anak yang diakui oleh Konvensi Hak Anak (KHA) adalah hak anak untuk memperoleh pendidikan (Pasal 28 dan 29 KHA). Anak dalam rumusan KHA didefinisikan sebagai orang yang berumur sebelum 18 tahun atau ditentukan lain menurut ketentuan undang-undang nasional Negara peserta. Di Indonesia, ketentuan mengenai definisi anak sangat beraneka ragam tergantung dari UU yang mengaturnya. Dengan demikian, anak adalah tumpuan utama dalam Konvensi yang dalam hal ini terkait dan seharusnya berlaku aktif didalam perumusan, pembuatan keputusan, dan atau pelaksanaan kebijaksanaan tentang hak-hak yang diakui oleh Konvensi, khususnya hak tentang pendidikan.

*“Apakah RUU mencerminkan semangat hak untuk memperoleh pendidikan bagi warga negara Indonesia, khususnya anak seperti yang diatur dalam KHA?”*

Pertanyaan ini amat sangat relevan didalam *the Indonesian First Periodic Report to the Committee of the Rights of Child* atau Laporan Pertama Indonesia kepada Komisi Hak Anak, pendidikan nasional beserta kendala-kendala utamanya dilaporkan sebagai tantangan dalam pemenuhan hak anak terhadap hak

memperoleh pendidikan. Kelemahan-kelemahan tersebut diantaranya adalah masalah alokasi dana, masalah otonomi, globalisasi dan reformasi yang menuntut perubahan dalam sistem pendidikan nasional (masalah ini menjadi trilogi umum dalam RUU yang ditentang beberapa pakar pendidikan). Pertanyaan selanjutnya adalah, apakah pemerintah lupa akan arti penting dari laporan itu dan sengaja melupakan segmen ini dalam menyusun RUU Sisdiknas?

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional telah jelas-jelas secara amat eksplisit ditetapkan bahwa minimal 20% dari dana APBN dan APBD (Propinsi maupun Kabupaten) mesti disisihkan untuk pendidikan. Memang, beberapa waktu terakhir ini, dari tahun ke tahun telah terjadi peningkatan anggaran nasional untuk pendidikan, mulai dari 4%, 5% sampai dengan sekitar 6% di tahun 2005. Tetapi kan masih amat jauh dari ketentuan 20%. Di daerah Jawa Tengah, menurut kabar dari media massa persentase dana untuk pendidikan dari APBD sudah mencapai 15%. Walaupun masih belum mencapai target 20%. Dari angka-angka tersebut terlihat jelas, pemerintah telah melanggar undang-undang yang dibuatnya sendiri. Padahal di negara jiran terdekat kita, Malaysia, anggaran untuk pendidikan dari APBN mereka sudah mencapai 26%. (<http://www.suaramerdeka.com/harian/0512/12/opi03.htm> 1)

Pada tahun APBN 2001, pemerintah hanya menganggarkan 4,55 % dari total APBN atau sekitar Rp. 13 triliun. Dalam APBN tahun 2002 untuk pendidikan dianggarkan Rp. 11,352 triliun atau 3,76 % dari APBN (*Suara Pembaruan 14 September 2002*). Dalam APBN 2003, anggaran untuk pendidikan hanya Rp 13,6 triliun atau sekitar 4,15 persen dari APBN. Terakhir dalam APBN 2004 pemerintah dan legislatif memberikan Rp 15,2 triliun atau 4,12 % dari APBN untuk pendidikan, dan tentu saja prosentase anggaran yang minim tersebut masih harus dibagi lagi untuk sektor kebudayaan, pemuda, olahraga, dan pendidikan kedisiplinan untuk pegawai negeri dan calon pegawai negeri. Hal tersebut jauh menyimpang dari yang diamanatkan UUD 45 (Amandemen ke-4) pasal 31 yang mensyaratkan anggaran pendidikan sebesar 20 % dari APBN.

Keputusan Mahkamah Konstitusi pada tanggal 22 maret 2006 itu disambut gembira oleh para guru yang hadir di ruang sidang MK. Mereka berpelukan. Tuntutan mereka agar pendidikan dianggarkan 20 persen seperti

dalam UUD '45 dikabulkan. Sejumlah pengurus PGRI langsung senyum mendengar bahwa anggaran pendidikan yang hanya 9,1 persen di APBN 2006 bertentangan dengan UUD '45. MK pun meminta pemerintah menambah anggaran pendidikan. Tapi, itu yang menjadi persoalan. Mampukah pemerintah menyediakan dana pendidikan dalam APBN yang akan diajukan Juli 2006? (“[http://search.jawapos.com/index.php?act=detail\\_s&f\\_search=sisdiknas&id=217632](http://search.jawapos.com/index.php?act=detail_s&f_search=sisdiknas&id=217632)” 1)