

BAB II

IDENTIFIKASI DATA

A. Identifikasi Data

Dongeng Peri Kecil Yang Pantang Menyerah merupakan kisah peri kecil bernama Fila, peri kecil dengan sayapnya yang kecil berbeda dari peri-peri seumurannya dimana bersayap normal atau lebih besar Fila memiliki sayap yang lebih kecil. Dimana diceritakan bagaimana Fila dengan sayap kecilnya yang pantang menyerah dalam belajar terbang demi dapat masuk sekolah peri berusaha dengan keras dan sifat tanpa pamrih serta keberaniannya juga demi membantu peri lain yang sedang dalam masalah.

Adapun Dongeng Peri Kecil Yang Pantang Menyerah berasal dari buku berjudul Kumpulan Dongeng Motivasi Stories of Great Virtue: Be Persistent! Karya Arleen A.

Tujuan dari pada buku Kumpulan Dongeng Motivasi Stories of Great Virtue: Be Persistent! ini dibuat adalah untuk melatih anak mempelajari moral dasar dan pentingnya bersosialisasi antar sesama manusia.

Manfaat dari pada buku Kumpulan Dongeng Motivasi Stories of Great Virtue: Be Persistent! adalah melatih anak dasar-dasar berkomunikasi dengan teman-teman dan dalam bersikap yang baik antar sesama teman.

A. Asal Mula Munculnya Dongeng Peri Yang Pantang Menyerah

Terinspirasi dari kisah peri dalam kartun luar negeri, kisah kisah peri yang kecil dan menggemaskan membuat penulis tertarik untuk menggunakan karakter peri sebagai media untuk menarik minat anak dalam isi cerita dongeng tersebut.

B. Inti Cerita dan Maksud Cerita

Untuk mengajarkan kepada anak-anak untuk tetap semangat dan pantang menyerah dalam berusaha dalam belajar untuk meraih apa yang dicita-citakan.

C. Karakter dalam Cerita Sifat dan Fisik Karakter

Fila tokoh utama dalam cerita dongeng memiliki ciri-ciri rambut panjang dengan kuncir berwarna hijau, memiliki sayap lebih kecil dari pada peri lainnya, baju berwarna biru. Dan memiliki sifat yang ceria, penuh semangat, pantang menyerah, memiliki jiwa menolong tanpa pamrih.

Animasi 2D

Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Definisi menurut para ahli *Agus Suheri (2006: 2) “Merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”. *Ibiz Fernandez dalam bukunya Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide, animasi didefinisikan sebagai berikut “Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion” (Ibiz Fernandez McGraw-Hill/Osborn, California, 2002)

Animasi jenis ini sering di sebut juga dengan kartun. Disebut animasi dua dimensi, karena dua dimensi mempunyai ukuran panjang (X-axis) dan (Y-axis) sehingga hanya bisa dilihat dari depan saja. Kartun/Cartoon dapat diartikan sebagai gambar yang lucu, Contohnya dapat di lihat pada film-film kartun, banyak sekali gambar-gambar yang lucu yang

ditampilkannya dan umumnya sangat menghibur. Salah satu contoh film kartun misalnya seperti Tom & Jerry, Spongebob Squarepants, Doraemon, Detective Conan.

a. Teknik Pembuatan Animasi 2 Dimensi

Proses pembuatan animasi 2 dimensi terdapat beberapa Teknik yang digunakan, yaitu:

1) Animasi Sel (*Cell Animation*)

Kata “cell” berasal dari kata “celluloid”, yang merupakan material yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak pada saat awal. Sekarang, material film dibuat dari asetat (acetate), bukan celluloid. Potongan animasi dibuat pada sebuah potongan asetat atau sel (cell). Sel animasi biasanya merupakan lembaran-lembaran yang membentuk sebuah frame animasi tunggal. Sel animasi merupakan sel yang terpisah dari lembaran latar belakang dan sebuah sel untuk masing-masing obyek yang bergerak secara mandiri di atas latar belakang. Lembaran-lembaran ini memungkinkan animator untuk memisahkan dan menggambar kembali bagian-bagian gambar yang berubah antara frame yang berurutan. Sebuah frame terdiri dari sel latar belakang dan sel di atasnya. Misalnya seorang animator ingin membuat karakter yang berjalan, pertama-tama dia menggambar lembaran latar belakang, kemudian membuat karakter akan berjalan pada lembaran berikutnya, selanjutnya membuat membuat karakter ketika kaki diangkat dan akhirnya membuat karakter kaki dilangkahkan. Di antara lembaran-lembaran (frame-frame) dapat disipi efek animasi agar karakter berjalan itu mulus. Frame-frame yang digunakan untuk menyisipi celah-celah tersebut disebut keyframe. Selain dengan keyframe proses

dan terminology animasi sel dengan layering dan tweening dapat dibuat dengan animasi computer.

2) Teknik *Computing* 2D

Perkembangan teknologi komputer memudahkan proses dalam pembuatan animasi. Perancangan model hingga pengisian suara / *dubbing* dapat dilakukan dengan menggunakan satu *personal* computer. Kesalahan dalam pembuatan animasi dengan komputer dapat dikoreksi dengan cepat dan dapat dengan mudah melakukan perubahan.

Dongeng

Dongeng adalah sebuah cerita yang fiktif atau cerita yang sebenarnya tidak benar terjadi di dunia nyata, dongeng adalah sebuah bentuk sastra lama yang bercerita tentang suatu kejadian yang terjadi diluar nalar manusia yang penuh dengan fantasi dan khayalan fiktif. Dongen merupakan cerita tradisional yang disampaikan secara turun menurun dan disebarkan secara luas ke berbagai tempat, yang mempunyai kegunaan dalam kehidupan bersama suatu kolektif, sebagai alat pendidik, pelipur lara, protes sosial dan proyeksi keinginan yang terpendam; bersifat pralogis, yaitu mempunyai logika tersendiri yang tidak sesuai dengan logika umum; menjadi milik bersama dari kolektif tertentu. Hal ini disebabkan penciptanya yang pertama sudah tidak diketahui lagi, sehingga setiap anggota kolektif yang bersangkutan merasa memilikinya (Danandjaja, 2007:3), jadi secara umum dongeng tidak diketahui pengarangnya dan terkadang hanya diketahui nama pengumpul/ penyadurnya sehingga dengan mudah menjadi konsumsi publik. Sedangkan menurut (Kamisa, 1997:144), menyatakan bahwa dongeng ialah suatu cerita yang dituturkan atau dituliskan yang hiburan dan biasanya tidak benar-benar terjadi dalam kehidupan. Dongeng adalah suatu bentuk karya

sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi/fiktif yang bersifat menghibur dan terdapat ajaran moral yang terkandung dalam cerita dongeng tersebut.

Peri

Peri adalah istilah yang sering digunakan pada cerita rakyat, dongeng, fiksi bagi menggambarkan makhluk yang memiliki kekuatan gaib yang kadang masa ikut-ikutan dalam urusan-urusan manusia. Di Indonesia istilah peri sering digunakan dalam penerjemahan tokoh yang *elf* atau *fairy* (istilah dalam bahasa Inggris) dalam cerita fiksi maupun dongeng-dongeng dari Eropa. Pada kisah fiksi modern karakter peri sering dipinjam dari versi aslinya dan digunakan dalam kisah fiksi fantasi masa kini dengan berbagai variasi penggambaran tergantung oleh penulis atau penciptanya.

Dalam bahasa Inggris permulaannya nama *fairy* berasal dari kata *elvish* sejak sebelum tahun 1000 M yang berarti bangsa peri. Dalam cerita rakyat makhluk gaib ini adalah ras yang sakti. Menurut akar kata Indo-Eropa yang kemungkinan namanya berasal dari *albiz* yang walaupun asal-usulnya tidak dikenal, adalah kata turunan dari *albho* yang berarti “putih”. Kata-kata ini menjadi populer di kalangan orang kulit putih sehingga kini, di zaman modern, masih bisa ditemui keberadaannya sebagai nama panggilan dan nama keluarga seperti *Aelfraed* “Penasehat peri” (*Alfred*), *Aelfwine* “Teman peri” (*Alvin*), *Aelfric* “Pemerintah peri” (*Eldridge*), dan juga nama-nama wanita seperti *Aelfflaed* “Kecantikan peri”. Nama peri juga dikaitkan dengan rambut yang saling terkait yang dipercaya membawa ketidak-beruntungan apabila kaitan tersebut dilepaskan (*Robert Nares, Shakespeare 1592*). Ciri umum dari peri adalah kemampuannya dalam menggunakan sihir dan mengubah wujud. Emas peri sangat tidak bisa diandalkan, karena ia berwujud emas ketika digunakan sebagai pembayaran

kemudian berubah menjadi daun, semak, kue dan bermacam benda tak berarti yang lain.
(Lenihan 2004 109-10)

Pantang Menyerah

Pantang menyerah adalah sikap kuat yang tidak mudah menyerah dengan tantangan dan rintangan yang ada. Orang-orang yang memiliki sikap pantang menyerah tidak akan berpasrah begitu saja dengan keadaan, melainkan mereka akan memberikan kerja keras dengan usaha maksimal yang mereka miliki dan performa yang baik dalam setiap kesempatan yang ada. Dengan kata lain, pantang menyerah adalah sebuah sikap yang tidak mudah putus asa dalam melakukan segala hal, dan sikap pantang menyerah ini selalu dibarengi dengan perasaan yang optimis dan mudah untuk bangkit dari keterpurukan. Dari sifat pantang menyerah pastinya ada dampak positif yang dapat mempengaruhi hidup kita. Antara lain :

1. peluang meraih kesuksesan kita akan semakin besara.
2. Disegani banyak orang.
3. Memiliki banyak pengalaman hidup.
4. Memiliki kemampuan konsistensi yang tinggi. (Dennis, 2003).

Sikap pantang menyerah adalah sikap yang tidak mudah patah semangat dalam menghadapi berbagai rintangan, selalu bekerja keras untuk mewujudkan tujuan, menganggap rintangan atau hambatan selalu ada dalam setiap kegiatan yang harus dihadapi (Damayanti, 2012).