

## **BAB IV.**

### **STRATEGI KREATIF**

#### **4.1 Konsep**

Karakter kancil yang merupakan hewan yang sering diceritakan di jaman kerajaan sejarah Indonesia sering sekali diceritakan dengan kepribadian yang baik hati dan cerdas serta memberikan moral, pedoman dan ajaran hidup yang baik kepada anak-anak yang mendengarnya. Kancil juga merupakan cerita yang edukatif pada jaman dahulu namun, seiring berjalanya waktu dan muncul cerita-cerita kancil yang baru memunculkan karakter kancil yang cerdas dan pintar mengelabui musuh-musuhnya sehingga pandangan masyarakatpun mulai berubah terhadap kancil.

Di Malaysia cerita kancil diceritakan kembali ke era moderen ke dalam film serial animasi CGI (*Computer Generated Imagery*). yang berjudul “Pada Jaman Dahulu” yang merupakan kisah dongeng dari “Les Copaque Production” yang disiarkan di saluran TV AlHijrah. Dalam serial ini kancil sering diceritakan juga memiliki karakter yang sama perisis dengan yang ada di Indonesia. Animasi ini sangat diminati karena menggunakan efek CGI yang lebih menarik dan disukai oleh anak-anak.

Kancil Mencuri Timun sempat dikenal baik oleh masyarakat yang digunakan sebagai cerita pengantar tidur pada jamannya. Terdapat banyak versi cerita yang bertemakan tentang kancil seperti, Kancil Mencuri Timun, Kancil dan Siput, Kancil Menipu Buaya dan lain sebagainya. Namun, pada perancangan ini perancang memfokuskan pada cerita Kancil dan Timun yang memiliki kontroversi terkait dengan hikmah negatif yang diberikan kepada anak-anak.



Gambar 4.1. alasan mengapa memilih motion graphic  
(Sumber : Survey Pribadi )



Gambar 4.2. Kancil Tidak Mencuri Timun.  
(Sumber : Penulis Stella Ernes )



Gambar 4.3. Kancil dan Timun  
(Sumber : Penulis MB Rahimsyah. AR)



Gambar 3.11. Hasil dari rata-rata usia responden  
(Sumber :Pada Jaman Dahulu)

#### 4.1.1 Konsep verbal dan konsep visual

##### Konsep Visual

1. Merancang pembuatan *redesign* berdasarkan kesukaan anak-anak berumur 5-7 tahun yang penuh warna di jaman sekarang yang ringan dan mudah dimengerti.
2. Membuat karakter yang lucu dan simple dengan menggunakan karakter desain *Flat Design* dengan tujuan agar dapat mengedukasi anak-anak serta memberikan hiburan.
3. Memberikan desain yang disederhanakan agar namun tetap enak dilihat serta dapat meningkatkan imajinasi anak.



Gambar 3.12. gaya desain yang meningkatkan imajinasi  
(Sumber :Dribbble.com)

#### 4.1.2 Konsep Verbal

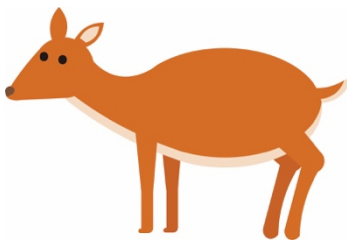
Menggunakan Bahasa yang sangat ringan dan mudah dimengerti oleh anak-anak untuk bermonolog guna menceritakan jalanya cerita Kancil dan Timun agar dapat di ikuti dengan baik dan jelas dengan menggunakan Bahasa.

#### 4.2 Visualisasi



*Gambar 4.1. kancil berada di hutan  
(sumber : pribadi)*

Penggunaan latar tempat yaitu hutan yang tidak terlalu rimbun, untuk menandakan bahwa para hewan hidup di dalam hutan yang tidak jauh dari pemukiman warga. Sehingga dapat dikaitkan dengan permasalahan yang akan diangkat didalam cerita tentang perluasan lahan dengan membakar hutan untuk dijadikan tempat oleh para penduduk.



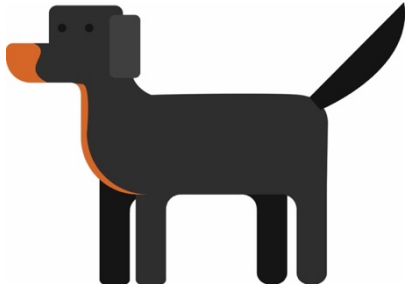
*Gambar 4.2. krakter kancil  
(sumber : pribadi)*



*Gambar 4.3. karakter kancil  
(sumber : [Les' Copaque Production](#))*



Kancil yang memiliki kaki lumayan panjang dan memiliki postur seperti tikus di dunia nyata, tidak heran kancil juga disebut dengan “*mousedeer*” dalam Bahasa Inggris. Menggunakan penggunaan warna yang sedikit tenang, soft dan tidak terlalu mencolok dan di sesuaikan dengan karakteristik kesukaan anak-anak pada usianya.



Gambar 4.4. karakter anjing pak tani  
(sumber : pribadi)

Gambar 4.5. karakter tupai  
(sumber : pribadi)

Anjing peliharaan pak tani yang bertugas untuk menjaga perkebunan buah dan sayur pak tani dari hewan-hewan liar dan paman tupai sebagai tokoh pendukung untuk melengkapi dan menguatkan bahwa cerita kancil merupakan cerita fabel.



Gambar 4.6. karakter Pak Tani  
(sumber : pribadi)

Gambar 4.7. karakter Pak Tani  
(sumber : <http://hasrul88.blogspot.com>)



*Gambar 4.10. karakter petani Indonesia*

*(sumber : Twitter @katapaktani)*

Pak tani merupakan lawan bermain kancil dalam cerita kancil dan timun, untuk mewakilkan dari pandangan dari manusia itu sendiri yang telah semena-mena dengan habitat dan pemanfaatan lingkungan hidup yang kurang bijak dengan membakar lahan untuk digunakan tanpa memikirkan kelanjutan ekosistem yang hidup di lingkungan yang mereka bakar.

#### 4.2.1 Rumah Panggung Kalimantan



*Gambar 4.11. Rumah kebun Kalimantan  
(Sumber : Pribadi)*



*Gambar 4.12. Rumah panggung  
(Sumber: ksmtour.com)*



*Gambar 4.13. rumah panggung*

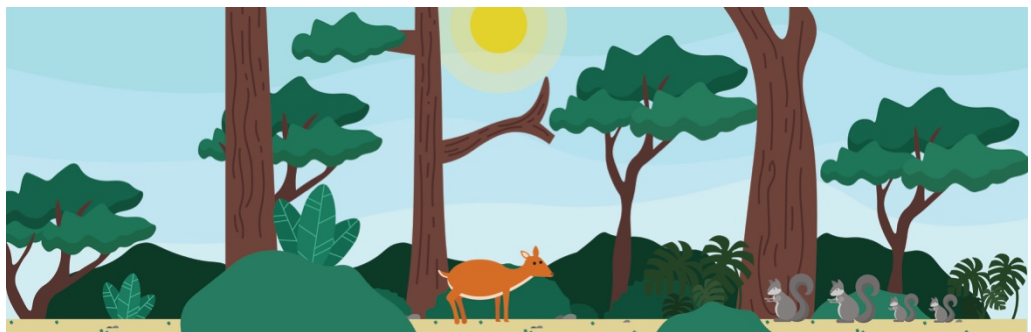
*(sumber : Pribadi)*

Rumah Panggung yang biasanya digunakan di kebun-kebun warga Kalimantan adat melayu yang memiliki pasak yang tinggi dari tanah biasanya terdapat di kebun sawit dan kebun buah buahan seperti buah durian manga dan rambutan dengan tampilan yang sederhana dan tidak terlalu mewah hanya digunakan untuk singgah dan berteduh ketika sedang berada di kebun. Pengambilan rumah Kalimantan dikarenakan Kalimantan merupakan salah satu pulau yang menjadi tempat hidup kancil di Indonesia dan bahkan di Kalimantan juga sering kali terjadi jual beli daging kancil untuk di konsumsi. (Kompas.com. 2009)

### **4.3 Latar tempat**

#### **4.3.1 Latar tempat 1**

Latar pertama digunakan untuk memperkenalkan tokoh kancil tentang karakteristiknya dan kehidupannya. Dan tanggapan yang dia lakukan kepada paman tupai sebagai temannya .



*Gambar 4.14. Kancil dan timun*

*(sumber : Pribadi)*

#### 4.3.2 Latar Tempat 2

Latar kedua, memunculkan inti permasalahan yaitu kebakaran hutan yang dilakukan oleh para manusia untuk pembukaan lahan dan menyingkirkan kehidupan para hewan secara perlahan.



*Gambar 4.15. Kancil dan timun  
(sumber : Pribadi)*

#### 4.3.3 Latar Tempat 3

Latar ini menceritakan ketika kancil yang sedang melihat tempat bermainnya di hutan sudah menjadi tandus dan kering akibat hutan yang telah dibakar sudah tidak ada yang bisa di makan.



*Gambar 4.16 Kancil dan timun  
(sumber : Pribadi)*



#### 4.3.4 Latar Tempat 4

Latar ini menunjukkan tidak adanya tempat berlindung yaitu pohon yang dapat melindungi mereka dari panas, dingin, dan hujan.



*Gambar 4.17. Kancil dan timun*

*(sumber : Pribadi)*

#### 4.3.5 Latar Tempat 5

Menceritakan kancil yang sedang kelaparan sedang mengarungi sungai untuk mencari makan ketika di tempatnya sudah tidak ada lagi yang bisa dimakan

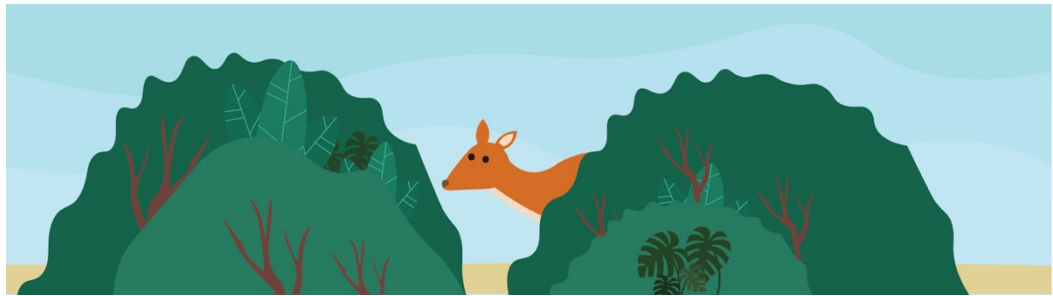


*Gambar 4.18. Kancil dan timun*

*(sumber : Pribadi)*

#### 4.3.6 Latar Tempat 6

Menggambarkan perbatasan antara hutan dan pemukiman penduduk yang dibatasi oleh semak semak



*Gambar 4.19. Kancil dan timun*

*(sumber : Pribadi)*

#### 4.3.7 Latar Tempat 7

Suasana di kebun pak tani yang memiliki kebun penuh dengan sayur dan buah yang digemari oleh kancil sehingga membuat kancil tidak sabar untuk memakanya dikarenakan kancil sangat kelaparan



*Gambar 4.20. Kancil dan timun*

*(sumber : Pribadi)*

#### 4.3.8 Latar Tempat 8

Pertemuan antara kancil dan anjing peliharaan pak tani yang ditugaskan untuk menjaga kebun dari para hewan yang sering mengambil buah dan sayur pak tani. Disini, kancil menjelaskan mengapa para hewan dapat melakukan hal tersebut.



*Gambar 4.21. Kancil dan timun  
(sumber : Pribadi)*

#### 4.3.9 Latar Tempat 9

Kancil menunggu pak tani datang ke kebun untuk meminta ijin agar dapat memberikan beberapa makanan untuk kancil.



*Gambar 4.22. Kancil dan timun  
(sumber : Pribadi)*

#### 4.3.10 Latar Tempat 9

Pak tani dan istrinya sedang dalam perjalanan menuju kebun untuk memanen semua buah dan sayur.



*Gambar 4.23. Kancil dan timun  
(sumber : Pribadi)*

#### 4.3.11 Latar Tempat 11

Pertemuan pak tani dan kancil, disini kancil meminta dibagikan beberapa makanan untuk mengisi perutnya dan menjelaskan kenapa teman teman kancil mengambil dan memakan hasil kebun warga dan pak tani.



*Gambar 4.24. Kancil dan timun  
(sumber : Pribadi)*



#### 4.3.12 Latar Tempat 12

Pak tani dan warga melakukan penanaman buah dan sayur di sekitaran hutan demi menghidupkan kembali ekosistem hutan yang sudah rusak agar para hewan tidak memakan hasil kebun para warga dan juga memberikan sumber makanan bagi para penghuni hutan.



*Gambar 4.25. Kancil dan timun  
(sumber : Pribadi)*

#### 4.3.13 Latar Tempat 13

Akhirnya hutan perlahan lahan kembali seperti dulu sesuai dengan apa yang diharapkan kancil dan pak tani, dan pada akhirnya hewan dan manusia hidup berdampingan dengan damai.



*Gambar 4.26. Kancil dan timun  
(sumber : Pribadi)*