

BAB II

THE IMPACT OF FANTASY AND SCIENCE IN REALITY



*Gambar 2.1.
Monster inc
Sumber: www.pixars.com*

*“Animation is the art of motion, and art in motion. It is
that which gives something life”*

Vibeke Sorensen
www.anim.usc.edu/introduction/philosophy.html

2. 1. ANIMATION

Kata animasi berasal dari kata *animation* merupakan adaptasi dari bahasa Inggris, berikut ini pengertian animasi yang didapat dari beberapa sumber,

“(1) A medium that provides the illusion of a moving scene using a sequence of still images.

(2) Techniques used in the production of animated films”

www.dai.ed.ac.uk/homes/rbf/grdict.htm

“Animation is the creating a timed sequence or series of graphic images or frames together to give the appearance of continuous movement.”

www.floridadesigns.com/web_design_glossary_a.htm

“A sequence of images that are shown one after the other very quickly. The human eye and brain blend the images to produce the effect of motion.”

www.jegsworks.com

“A collection of static images joined together and shown consecutively so that they appear to move.”

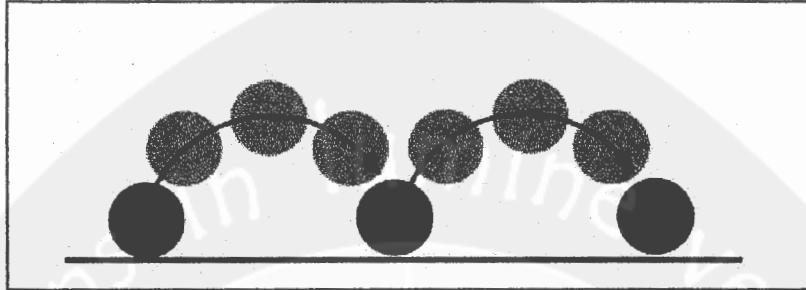
www.hds.essex.ac.uk/g2gp/gis/sect101.asp

The rapid sequential presentation of slightly differing graphics to create the illusion of motion. Animation can have greater purpose in illustrating a process than a static visual, but it requires more information to be processed by the computer and thus higher bandwidth. Compare to audio, video, text, and graphic.

www.e-learningguru.com/gloss.htm

Rangkaian gambar dalam waktu yang ditampilkan secara berurutan yang yang menciptakan ilusi gerakan dari objek yang

dianimasikan dengan didukung *audio*, *video*, grafik, dan teks sehingga kelihatan seperti hidup, itulah kesimpulan yang dapat ditangkap dari inti penjelasan definisi animasi diatas.



Gambar 2.2.

Ilustrasi: rangkaian gambar animasi dari sebuah gerakan pantulan bola

Dalam proses *film* animasi ada tiga tahap, yaitu

1. perencanaan,
2. realisasi, dan
3. *finishing touches*

(Sumber: [www./kompas.com/](http://www.kompas.com/)- Jumat, 13 Juni 2003)

Gaya animasi (*animation style*) terbagi diantaranya:

1. *Traditional animation*
2. *Rotoscoping*
3. *Computer animation*
4. *Cutout animation*
5. *Analog computer animation*
6. *Motion capture*
7. *Stop-motion animation*
8. *claymation*

9. Pixilation

10. Puppet animation

11. Limited animation

12. Pinscreen animation

13. Drawn on film animation

Sumber: www.en.wikipedia.org/wiki/Animation

Animasi Dengan Grafik 3 Dimensi (computer animation)

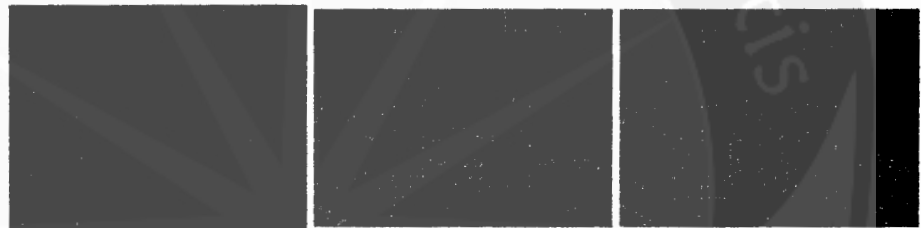
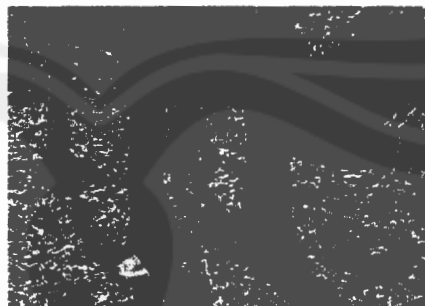


Figure 1.1 Importing the live-action shot into the 3D modeler. © Bill Fleming.

Figure 1.2 Creating the foreground objects. © Bill Fleming.

Figure 1.3 Creating the ground plane. © Bill Fleming.



Gambar 2.3.

Screen shot aplikasi software 3D

Sumber: *The final composite.* © Bill Fleming.

www.mag.awn.com

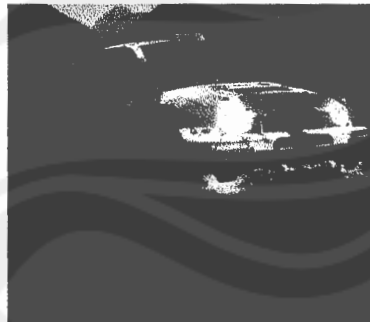
Dalam menjalankan kehidupan sekarang ini tidak ada orang yang tidak bersentuhan dengan apa yang disebut sebagai animasi *digital* tiga

dimensi (3D), baik di layar televisi, layar bioskop, maupun permainan *video (video game)*. Dan dalam waktu yang tidak lama lagi, grafis 3D menjadi semakin dekat dengan pengalaman kita menggunakan komputer. Kita akan mengira kalau 3D adalah sebuah mimpi. Tetapi di sisi lain, melihat berbagai produksi aplikasi 3D terutama pada film layar lebar, 3D adalah sebuah kehidupan baru., Kemampuan sebuah perangkat lunak dalam menciptakan gambar 3D bisa menyerupai objek nyata itu, bahkan dengan aplikasi 3D kita bisa merealisasikan sesuatu yang ada di alam khayalan (fantasi, imajinasi) kita. suatu hal yang memang menjadi sebuah fenomena kemajuan dalam dunia teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini khususnya dalam bidang animasi yang mulai beralih dari animasi 2D menjadi animasi 3D.

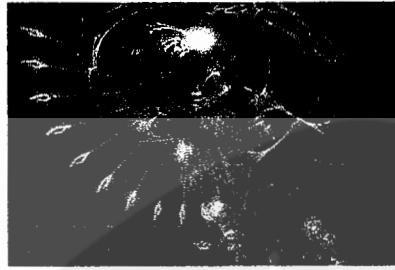
Dibawah ini merupakan beberapa gambar hasil dari aplikasi 3D;



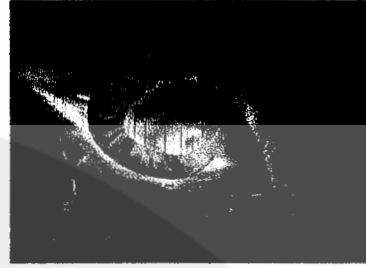
gambar 1



gambar 2



gambar 3



gambar 4

Keterangan gambar:

1. Film *Final Fantasy The Spirit Within*.
2. Pc game *V- Rally*.
3. *Digital imaging artis* by Aymen Kamel.
4. *Digital imaging artis* by Hubert J Daniels.

Dari tampilan gambar diatas kita bisa melihat bahwa *fantasy* dari artis (seniman) *CGI (computer generated image)* yang semula hanya ada dalam benaknya bisa terwujud secara nyata dan jelas dengan menampilkannya melalui media aplikasi *digital* komputer 3 dimensi. Bukti dari sebuah inspirasi dunia khayal bisa diwujudkan adalah ketika film *The Matrix* menampilkan sebuah ponsel futuristik dalam sekuel *Reloaded*, Samsung perusahaan asal Korea Selatan bahkan menciptakan sebuah produk ponsel yang sama dengan yang ada di film *The Matrix* (<http://www.thematrixphone.com>), sebuah inspirasi dari dunia *fantasy* yang diwujudkan dalam dunia nyata.

Beberapa perangkat lunak untuk menciptakan animasi meliputi *Flash, Maya, Swish, 3D Studio Max, light wave, Alias Wave Front Maya* dan masih banyak sekali yang lainnya. Perangkat lunak ini bisa memproduksi suatu hasil karya seni dalam efek-efek digital komputer yang sangat membantu dalam berbagai bidang khususnya film animasi

2.2. SCIENCE - FANTASY

“kreativitaslah yang menjadikan anda hidup”

Jordan E. Ayan

(Sumber: *Bengkel Kreativitas* By Jordan E. Ayan, Penerbit Kaifa)

www.create-it.com

*“Fantasy merupakan bagian dari kreatifitas, merupakan awal dari sebuah kreatifitas, kenapa tidak ? karena Geen Roddenberry mengkhayalkan seandainya ada sebuah pesawat dengan kecepatan cahayanya dan itu benar-benar terjadi dalam film *Star Trex* buah karyanya sendiri”*



Gambar 2.4.

Star trex

Sumber: www.discreet.com

A. Pengertian *Science*

Dalam bukunya Drs. H. Burhanuddin salam yang berjudul *Logika Materiil; Filsafat Ilmu Pengatahuan*, dijelaskan pengertian sains atau *science* sebagai berikut:

- a. kata *science* digunakan untuk menunjukkan banyaknya ilmu pengetahuan. Pada lingkup ini termasuk didalamnya: Fisika, Kimia, Astronomi, Geologi, Biologi dan Psikologi.
- b. istilah *science* dipergunakan untuk menjelaskan kerangka dari sistematika pengetahuan, termasuk kedalamnya tentang hipotesis-hipotesis, teori-teori, dan hukum yang telah dihasilkan oleh para ilmuan dari tahun ketahun. Pengetahuan ini sebagian bersifat teoretis. Yang berlawanan dengan ketrampilan praktis dan seni.
- c. *Science* digunakan untuk menentukan suatu metode untuk memperoleh pengetahuan yang objektif dan dapat diuji kebenarannya.

B. Pengertian *Fantasy*

Menurut kamus besar bahasa Indonesia

- *Fantasi* diartikan sebagai daya untuk menciptakan sesuatu diangan-angan.

Dari beberapa sumber di internet penulis juga mendapatkan beberapa pengertian dari *Fantasy*:

"The creative interpretation of an event by group members to fulfill some need." www.highered.mcgraw-ill.com

www.highered.mcgraw-ill.com

“Any conscious break with reality, whether in the relatively benign forms of caprices and daydreams, or in the more psychologically charged delusions and hallucinations.”

www.agnew.com.au/sub/spaceodysseys/glossary.html

dari pernyataan diatas konsep dari *fantasy* adalah sbb:

1. *the ability to see something that is not really there.*
2. *the ability to place objects in new relationships.*

www.victorian.fortunecity.com

“Alam bawah sadar merupakan sebuah pemikiran yang tertata namun kita cenderung menerjemahkan secara abstrak, karena kita selalu dibatasi oleh kata-kata”

Lacan, *psikoanalisis*
sumber : lacan untuk pemula

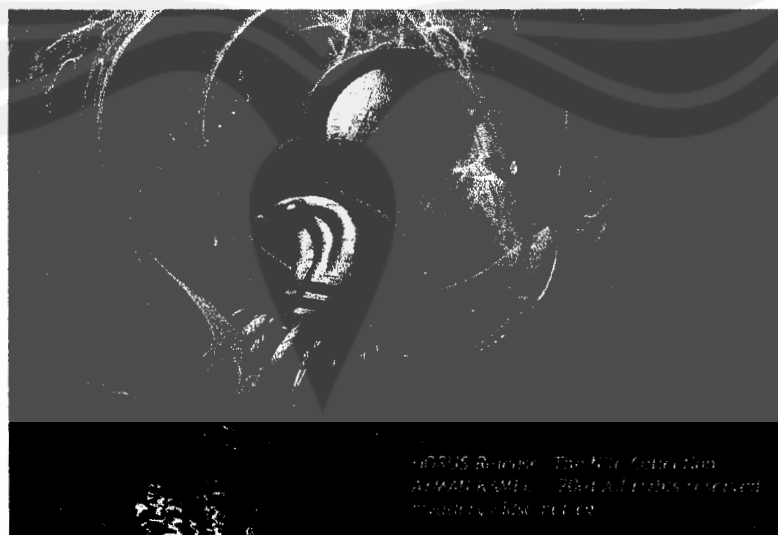
Kata-kata bukanlah satu-satunya cara untuk menyatakan sesuatu definisi realitas, tetapi merupakan sebuah instrumen (alat) manusia untuk menyampaikan maksud yang diajukan, dengan kata-kata manusia bisa menyampaikan makna kebenaran (mungkin) secara verbal, tetapi tidak semua hal bisa kita jelaskan dengan cara tersebut. Kita bisa tertawa untuk menyatakan bahwa kita sedang bergembira, kita menangis untuk menyatakan perasaan kita yang terluka dan sedih.

Dewasa ini orang menganggap bawa *fantasy* merupakan suatu pemikiran yang lari dari sebuah realitas, dalam hal ini terdapat *pro* dan *kontra*. Kenapa orang harus lari dari realitas yang ditanamkan dalam dirinya yang menjadi *format* pembentuk dirinya dalam lingkungan yang

dikatakan lah kelompok nyata. Didalam alam khayal seseorang akan memproyeksikan pikirannya secara berlebihan dengan bahkan diluar pengalamannya sendiri inilah yang disebutkan dengan *fantasy*. *Fantasy* sama halnya halnya suatu teknik orang untuk mengolah pola pikirannya, berekspresi mengungkapkan sesuatu yang telah ia ketahui melalui pengalamannya secara langsung ataupun tidak langsung dengan jalan pikiran yang *independent* menghubungkan suatu sebab dengan sebab yang lainnya, menunjukkan kebenaran jalan pikirannya yang tak terikat aturan-aturan kedalam dunia *virtual* dimana ia berekspresi, menciptakan pengalaman baru secara bebas dan liar bahkan tidak masuk akal (*insane*).

"We live in a time when we seem to have developed a profound indifference to the environment we create for ourselves"

John Gregory Wharton, *Architect*
www.axiomatic.net



Gambar 2.5.

Sebuah gambaran imajinasi dari fantasi seorang artis CGI
Sumber: www.idsc.net.eg

2.3. SCIENCE VS FANTASY

"Fantasy is what we want, Reality is what we need!"

www.jennifermartin.blogspot.com

Science atau Ilmu pengetahuan adalah suatu rangkaian bagan konseptual dan konsep yang saling berhubungan sebagai suatu hasil pengamatan dan percobaan. *Science* pada dasarnya dibentuk oleh rasionalisme pikiran dan logika dari proses pengolahan data oleh otak. Dalam menemukan ide-ide atau penemuan daya cipta, *science* merumuskan hukum-hukum alam sebagai sesuatu kebenaran yang mutlak dan berlaku umum. "Seorang *scientist* (peneliti) sepanjang penyelidikan ia bisa meramalkan tentang faktor alam yang mempengaruhi gejala alam, dan hal tersebut tidak akan berubah dengan catatan: sepanjang penyelidikan tersebut hingga sekarang, catatan ini membuka kemungkinan bahwa nanti, jika penyelidikan menunjukkan hal lain, hukum itu kan berubah juga sampai ditemukan lagi penemuan lain"*.

"Real science is an interconnected series of concepts and conceptual schemes that have developed as a result of experimentation and observations"

Dr. James B. Conant,
Former President of Harvard

* Poedjawijatna, Prof.I.R., "Logika Filsafat berpikir". (Penerbit Rineka Cipta, Jakarta, 1994), p. 70

Kita ambil sebuah contoh kebenaran yang bersumber dari ilmu fisika misalnya: Einstein menemukan bahwa adanya satuan kecepatan gerak dari sebuah cahaya, selanjutnya dengan hukum realtivitas Einstein kita coba merangkaikan seandainya manusia bisa mencapai perjalanan dengan menggunakan kecepatan cahaya maka secara logis kita akan bisa melakukan perjalanan waktu. *Fantasy* dari cerita diatas merupakan hal yang mustahil untuk dilakukan untuk saat ini dengan pengetahuan *science* dan *technology* yang sekarang kita miliki, tetapi sebagai manusia yang mempunyai rasa ingin tahu, kita selalu mencari apakah celah celah kemungkinan tersebut mampu kita tembus, kita selalu mencoba merumuskan kemungkinan-kemungkinan dari materi alam semesta yang saling berkaitan. Tapi sayang celah-celah itu terlalu rapat sehingga *science* harus sangat teliti dalam mencari kebebasannya.

Selama bertahun-tahun *Science* menjadikan kehidupan manusia lebih baik, dari hukum *Newton* sampai teori *Black Holes* oleh Stephen Hawkins, menggunakan suatu metode logis dengan menggunakan rumus- rumus empiris. Tapi apakah benar bahwa ilmu pengetahuan selalu menggunakan cara logis dan rasional dengan menggunakan data-data yang akurat saja. Apakah wujud partikel sebuah rangkaian kimia CO_2 seperti yang digambarkan dan menjadi kesepakatan oleh kaum ilmiah adalah seperti itu adanya, kita menhirup udara yang kita beri nama O_2 , kita mempunyai kesepakatan umum dalam *science* bahwa itu ada tetapi secara *visual* kita

tidak bisa menunjukkan kebenaran bahwa itu ada, tetapi kita bisa merasakannya kebenaran itu.

“Science digunakan untuk menentukan suatu metode untuk memperoleh pengetahuan yang objektif dan dapat diuji kebenarannya”

Drs. H. Burhanuddin salam
Logika Materiil; Filsafat Ilmu Pengatahuan

“the image is a clear counterfeit of the real; the image is recognized as just an illusion, a place marker for the real”

Jean Baudrillard
www.sla.purdue.edu

DR. MJ. Langeveld dalam bukunya yang berjudul “Menuju Kepemikiran Filsafat” (titel asli: *Op Weg Naar Wijzgerig Denken*) mengemukakan bahwa *“kebenaran adalah hubungan antara pemikiran subjek dengan objek yang dijurusi”*. Realita dari sudut pandang *science* dan *fantasy* sebenarnya adalah sama-sama merupakan gambaran kenyataan karena mereka bersumber dari hal yang alami berasal dari alam, dan manusia merupakan bagian dari alam sehingga *science* dan *fantasy* sama-sama merupakan media penyampaian realita dalam format yang berbeda

“knowledge is not a static body of absolute truths, but is instead a ‘development of our inborn animal instincts’ in a continual stage of mutation.”

Charles Sanders Peirce
www.uta.edu

Manusia pertama kali merumuskan dalam ilmu geografi bahwa bumi itu adalah datar bukan bulat apakah yang berperan disana, semua hal tersebut adalah dimulai dengan khayalan (imajinasi dan *fantasy*), banyak

pernyataan yang membuktikan bahwa science tidak hanya berbicara hal yang logis saja, dibawah ini merupakan beberapa pernyataan yang dinyatakan oleh orang-orang yang menggeluti bidangnya:

"Many elements of the phylogeny [of the hominoids] are conjectural owing to the paucity of the fossil remains. Conjecture means guesswork or even fantasy"

Ayala and Valentine's
(text, *Evolving* (1979), figure 12.7)

"Evolutionary publications are full of similar exercises in imagination"

Frank Sherwin
(*Inspired Guesses Creative Imagination, And Science- BTG No. 110a February 1998*)

"Another field requiring considerable imagination is human evolution, spanning, as evolutionist Ian Tattersall says, five million poorly known years or more"

The Fossil Trail, 1995, p. 24

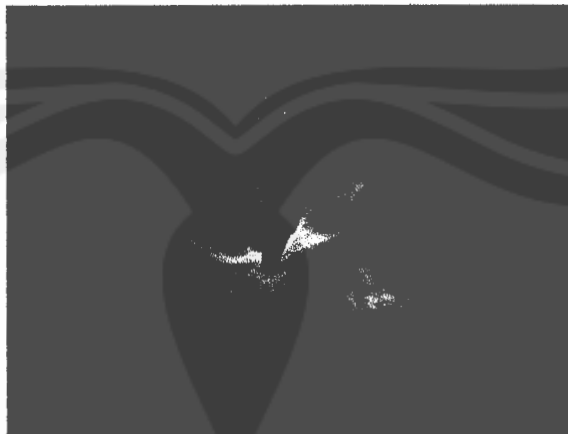
"We can make inspired guesses, but we don't know for certain what physical and chemical properties of the planet's crust, its ocean, and its atmosphere made it so conducive to such a sudden appearance of life . "

(Omni, November 1983, p. 58)
www.omni.com

Even with DNA sequence data, we have no direct access to the processes of evolution, so objective reconstruction of the vanished past can be achieved only by creative imagination"

(N. Takahata, "A Genetic Perspective on the Origin & History of Humans," *Annual Review of Ecology & Systematics*, 1995)

Manusia dalam kehidupan ini tidak bisa terlepas dari *fantasy*, *fantasy* membentuk pola pikir kreatif bagai mana manusia menemukan ide melalui gagasan dengan mengkhayalkan solusi problematik secara *independent*. Dalam ilmu fisika kita selalu membayangkan rumus-rumus bagaimana mengukur suatu kecepatan cahaya, di kimia kita selalu dihadapkan dengan sejumlah rumus-rumus karbon dan segala senyawa yang sedikit paling tidak membawa kita membayangkan rangkaian yang terjadi antara senyawa tersebut. Hal tersebut merupakan suatu daya cipta yang kita nyatakan dengan rangkaian rumus-rumus dan teori-teori, maupun hukum-hukum ilmu pengetahuan, begitu juga halnya khayalan. Khayalan merupakan rumusan daya cipta kita dalam membangkitkan gambaran-gambaran abstrak yang menghasilkan *fantasy* yang merupakan refleksi dari pengalaman yang kita alami.



Gambar2.6.
Ilustrasi scan tengkorak
sumber : www.idsc.net.eg

Daya cipta manusia dengan menggunakan otak telah di teliti oleh para ilmuan dengan mesin bernama *electroencephalograph (EEG)*, lewat *EEG* inilah para ilmuan menemukan fenomena bahwa dalam perwujudan kreatifitas adanya “alam kesadaran lain”: intuisi, lamunan, visualisasi, meditasi, dan mimpi. Proses tersebut terjadi secara alami di otak namun jauh dilatar belakang. Mesin *EEG* menemukan aktifitas otak manusia memiliki empat tingkat keadaan yang berbeda, juga ditemukan bahwa tiap jenis gelombang listrik berhubungan dengan fungsi khusus. Tingkat gelombang otak digambarkan sebagai berikut:

- ☉ *Beta*. Gelombang *beta* bekerja saat pikiran dalam keadaan terjaga, saat kita waspada dan berpikir secara logis serta koheren mengenai penyelesaian masalah yang sedang dihadapi. Tingkat keadaan *beta* juga terjadi ketika lingkungan menjadikan kita bersemangat dan selalu berghairah.
- ☉ *Alpha*. Gelombang *alpha* berfungsi saat kita relaks, dan dalam keadaan sadar; ini adalah tingkat pikiran yang terjadi saat kita melamun, membayangkan atau mengkhayalkan sesuat. Diyakini bahwa pikiran ini adalah pintu gerbang menuju meditasi. Tanpa gelombang *alpha* kita tidak akan ingat mimpi kita ketika kita terbangun.
- ☉ *Theta*. Gelombang *theta* berfungsi dipikiran bawah sadar, dan aktif selama tidur yang disertai mimpi, dan meditasi tingkat

tinggi. Gelombang *theta* juga diyakini sebagai tempat penyimpanan emosi tertekan dan kreativitas tersembunyi.

- © *Delta*. Gelombang *delta* bisa digambarkan sebagai radar, terjadi pada tingkat pikiran bawah sadar yang paling dalam, yang mencerminkan pengetahuan dalam-diri yang kuat. Gelombang *delta* terjadi saat seseorang tertidur sangat nyenyak.

(Sumber: *Bengkel Kreativitas* By Jordan E. Ayan, Penerbit Kaifa)
www.create-it.com

Pertama kali dalam ilmu geografi dikatakan bahwa bumi ini adalah sebuah meja bundar, dan apabila kita berlayar terus dengan sebuah kapal kesatu arah keujungnya, kita akan menemukan sebuah jurang batas dari bumi. Hal ini membuktikan pada waktu itu ilmu pengetahuan menggunakan imajinasi dari *fantasy* untuk menciptakan teori tentang keadaan bumi.

“fantasy is both associated and contrasted with science fiction”

www.sfw.org

“Modus pemikiran dan sains modern dapat digambarkan sebagai disenchantment, non-participant, karena ia menuntut distingsi yang tegas antara pengamat (observer) dan yang diamati (observed). Kesadaran ilmiah adalah kesadaran teralienasi. Konsekuensi logis dari pandangan dunia ini adalah suatu perasaan reifikasi total: segala sesuatu adalah objek, asing, bukan-saya; dan akhirnya saya juga adalah objek.”

Morris Berman
(*Paradigma Holistik* oleh Husain Heriyanto, Penerbit Teraju)
www.mizan.com

"Imagination is more important than knowledge."

Albert Einstein

"At a time when adolescent minds are seeking to make sense of the world around them, science fiction provides them with an alternate view of their reality. They are searching for ways of giving meaning to the world around them, challenging what they see and experience and while creating their own sense of order and understanding."

H. B. Starkey
www.incwell.com

Tatanan logis dan rumus-rumus empiris menjadi pondasi yang kuat sebagai topangan ilmu pengetahuan, disamping itu juga menimbulkan suatu inspirasi dan ide-ide baru, dengan kecanggihan teknologi dan dengan penerapan logika-logika ilmu pengetahuan dan fantasi yang tiada batas melahirkan ide-ide kreatif suatu dunia baru yang direalisasikan lewat animasi. Beberapa *film* yang didukung animasi memiliki ide yang diinspirasi dari *science* contohnya:

- ☉ *Time machine* - Teori relativitas Einstein-ruang dan waktu
- ☉ *The one* -Teori Einstein dan Hawking tentang ruang dan waktu
- ☉ *Star Trex* - adanya teori astronomi dan teori kecepatan cahaya
- ☉ *The matrix* - teknologi digital yang menciptakan dunia maya
- ☉ *Jurasic park* - menampilkan teknologi kloning dinosaurus
- ☉ *Spider-man* - kemungkinan manusia untuk bermutasi akibat radiasi
- ☉ *Armagedon* – lintasan atau orbit dari benda luar angkasa

2.4. REALITY

“kita mampu mendeskripsikan sebuah kebenaran dengan batasan. tetapi,” dengan bagaimanapun juga tiada akal manusia (juga tiada akal yang terbatas) yang juga memiliki sifatnya yang sama dengan akal kita, tetapi menilik tingkatnya betapun juga jauh melebihinya dapat berharap akan memahami penghasilan rumput yang kecil sekalipun dengan sebab-sebab yang sifatnya mekanis belaka (Immanuel kant)” begitupun juga halnya “ tiap-tiap ahli ilmu menghadapi soal-soal yang tak bisa dipecahkan dengan melalui memakai pengetahuan itu sendiri. Ada soal-soal pokok atau soal-soal dasar yang melalui kompetensi dari ilmu itu sendiri. Misalnya dimanakah batas-batas lapangan yang saya selidiki ini?. Dimanakah tempatnya didalam kenyataan seluruhnya ini?”

dr. Mr. D.C. Mulder
www.iueonline.nl

Dengan adanya *science* sebagai suatu rambu-rambu bagi manusia untuk merumuskan segala sesuatu yang terjadi di alam merupakan sebuah pola pikir manusia dalam mencari realitas dengan versi yang berbeda, begitu juga halnya *fantasy* juga merupakan suatu versi lain dalam pola pikir manusia untuk merefleksikan kebenaran yang dia tahu, atau hanya sekadar memaparkan kebenaran itu. memandang realitas dengan sudut pandang lain, pencarian akan kebenaran dengan aturan-aturan yang telah disepakati atau diluar sebuah kesepakatan atau kebiasaan, hal tersebut menjadikan perjalanan mencari realitas terus berlanjut. Dan akhirnya kita tahu bahwa realitas sebenarnya adalah pola pikir kita, karena setiap individu memiliki realitas kebenaran karena ia berpikir.

COGITO ERGO SUM

Artinya:
saya berpikir karena saya ada

Rene Descartes

Realitas yang dibangun dari persepsi dari masing individu manusia saling bersimpangan, membangun suatu realitas dari sudut pandang realita fantasy yang berdampak (*impact*) terhadap pandangan manusia tentang realitas fisik, yang hanya dipandang sebelah mata sebagai suatu materi yang terpaku pada aturan- aturan yang akhirnya menuju suatu kebuntuan realitas itu sendiri.

2. 5. THE IMPACT

Prolouge

“About 65 million years ago. The impact would have penetrated the Earth's crust, scattering dust and debris into the atmosphere, and causing huge fires, increasing already active volcanic eruptions, triggering tsunamis, and severe storms with high winds and causing highly acidic rain. The impact could have caused chemical changes in the Earth's atmosphere, increasing concentrations of sulfuric acid, nitric acid, and fluoride compounds. The heat from the impact's blast wave would have incinerated (burned up) all the life forms in its path.”

(The Alvarez Asteroid Impact Theory)
www.zoomdinosaurs.com

Jatuhan meteor 65 juta tahun yang lalu menghancurkan kehidupan dinosourus yang dipandang mendominasi terciptanya kehidupan baru bagi makhluk hidup, saat itu merupakan keajaiban juga bagi manusia, kenapa

sampai saat ini manusia bisa bertahan hidup? sedangkan reptil reptil raksasa yang menguasai bumi saat itu musnah begitu saja hanya meninggal jejak fosil yang menjadi suatu bahan kajian yang dipelajari manusia.

like a sort of confidence man, that if once we will grant him this, the rest will be easy; he will straighten out the world, if once he is allowed to give this one twist to the mind

Gilbert Chesterton,
(1933 publication *St. Thomas Aquinas: The Dumb Ox, observed that*)
Wwww.omni.com

Secara ilmu pengetahuan mungkin kita memiliki landasan yang jelas seperti yang berulang kali di paparkan para ahli di bidangnya, tetapi coba kita berpikir menyimpang dari segala dogma-dogma yang telah diformat kedalam logika kita. jika seandainya kita tahu yang memusnahkan kehidupan dinosourus yang tinggal di bumi ini bukan lah meteor itu, mungkin secara fisik mungkin penyebabnya itu *meteor*, tapi hal lain? Misalnya penyebabnya manusia! Manusia yang tinggal di *planet* lain selain bumi, jadi disini Penulis mengajak untuk menyelami sebuah teori pemikiran yang diciptakan bukan berdasarkan pengetahuan yang telah kita ketahui tetapi ada keterkaitan. Jika seandainya manusia yang mengirimkan *meteor* itu adalah manusia terdahulu dengan teknologi dan ilmu pengetahuan yang berbeda dengan manusia saat ini dan hanya masalah waktu untuk kita menemukan hal atau kita berusaha memandang dari sudut yang berbeda, alasannya kenapa manusia menghancurkan dinosourus tersebut karena masalah dominasi kemungkinan karena manusia takkan bertahan tinggal

dengan ada dinosaurus tersebut. Seandainya jika seekor dinosaurus raksasa liar masih hidup sampai saat ini mungkin kita tidak akan mudah membuka lahan untuk membangun gedung gedung bertingkat, mungkin seperti cerita tentang raksasa reptil *Godzilla* yang memasuki kota New York, akhirnya manusia harus memutuskan untuk memutuskan rantai kehidupan dinosurus dengan menembakkan peluru canon yang super besar ke bumi dan kehidupan dinosurus berakhir dan dimulailah suatu kehidupan baru bagi manusia untuk tinggal di bumi dan berlanjut hingga sekarang. Tetapi hal ini mengundang pertanyaan lagi. Jika seandainya manusia yang memiliki teknologi *super* canggih yang mampu menembakkan *cannon* ke bumi kenapa manusia tidak tahu seperti itu perihal cerita sebenarnya, mungkin jawabannya amat mudah dan juga tidak mudah diterima pembaca, karena manusia yang hidup di bumi saat ini merupakan eksperimen atau bahan pengamatan, mungkin juga ini yang menjelaskan tentang keterkaitan isu-isu atau cerita tentang *UFO (unidentified flying object)* yang menculik manusia untuk di pelajari, atau teknologi kloning yang menjadi banyak pertentangan atau anda memiliki *side story* yang berbeda?

"We can make inspired guesses, but we don't know for certain what physical and chemical properties of the planet's crust, its ocean, and its atmosphere made it so conducive to such a sudden appearance of life ."

(*Omni*, November 1983, p. 58)
www.omni.com

Ketidaktahuan tidak membatasi kita untuk mencari tahu justru memancing insting keingintahuan kita, misalnya kita bisa mendiskripsikan

secara imajinatif dinosurus secara biologis, visual bentuk anatomi tubuhnya dari jejak fosil yang kita temukan, kenapa dikatakan imajinatif, karena sampai saat ini penelitian menunjukkan ini baru sebatas dugaan atau hipotesa, karena sampai suatu saat penelitian yang berbeda ditemukan dan hipotesa kita akan berbeda pula. Ini membuktikan juga bahwa *science* memberi dampak (*impact*) bagi realitas yang diketahui manusia yaitu melalui pengamatan dan hipotesa, tetapi, tidak semua kebenaran dapat kita simpulkan hanya dari pengamatan indra kita saja, seperti halnya *fantasy* adalah suatu cara kita untuk berpikir kreatif dan memproyeksikan ide-ide yang tak terduga kita kedalam suatu kehidupan nyata kita, dalam karya-karya yang kita bekukan atau hanya berupa gagasan atau pesan moral dan lain-lain seperti halnya lukisan, *cinematography*, arsitektur, puisi, dongeng, *sculpture symbol* dan lain lain

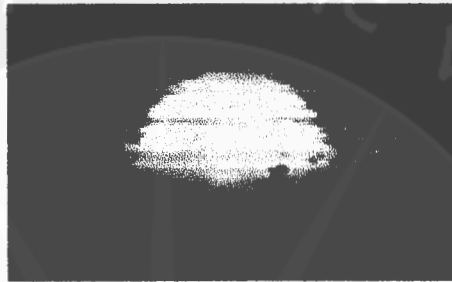
“our society has become so reliant on models and maps that we have lost all contact with the real world that preceded the map”

Jean Baudrillard
www.uta.edu

Fantasy sama halnya dengan *science*. Keduanya memiliki penjelasan yang berbeda, tetapi dengan tujuan menyimpulkan suatu kebenaran. *Science* menggunakan data-data empirik dan pengamatan dalam menjelaskan sebab akibat dari fenomena fisikal, sedangkan *fantasy* menggunakan *sense* dan insting berpikir bebas untuk menyelami arti realita. Memang menimbulkan kontroversi, dan berpikir kreatif adalah berpikir hal yang baru atau memunculkan ide lama dengan kemasan baru.

Michael Benedikt¹ mengatakan; *“there is not a message in every rock, tree, or other aspect of reality. Reality, or existence if you will, merely is, the meanings and messages come from us.”* Semua itu karena kita melakukannya, karena kita berpikir, berpikir dengan kebebasan kita sebagai manusia.

A. Pengertian *Impact*



Gambar 2.7.
Impact

“Impact is the overall and long term effect of an intervention. Results of a programme or project that are assessed with reference to the development objectives or long-term goals of that programme or project; changes in a situation, whether planned or unplanned, positive or negative, that a programme or project helps to bring about”.

www.undp.org

Realitas yang saat ini kita jalani merupakan suatu dampak (*impact*). Dampak yang kita dapat dari sebuah *format* dari dogma maupun hukum dan ketentuan yang mengatur secara tidak langsung cara kita berpikir, bahkan lingkungan kita bersosialisasi menjadikan realitas sebagai sebuah pengalaman sehingga kita terformat dalam suatu kebenaran yang nyata dan konkret. Realitas mempertanyakan akan kebenaran sebuah alur pikiran yang mengarahkan sisi ilusi pikiran,

¹ *An architect*, www.uta.edu

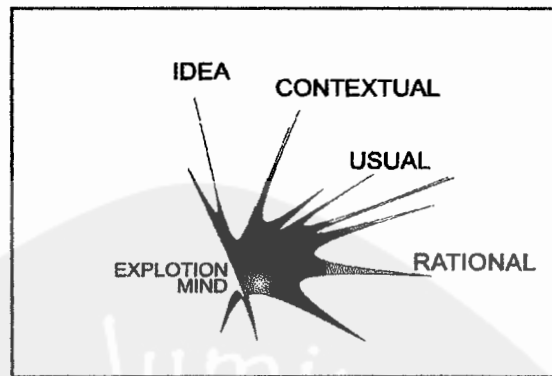
maupun sebuah utopia yang merupakan bentuk abstrak yang tidak terukur kebenarannya, selalu berada di luar batas *logically explanation* (penjelasan logis) bahkan kadang selalu mengkaitkan itu dengan sesuatu yang logis dan rasional, dan bahkan imajinasi yang semula dalam jalur nyata dalam sekejap beralih menuju suatu realitas baru yang diyakini sebagai *fantasy* yang tidak memiliki penjelasan logis tetapi eksis.

B. *Projection Of The Impact*

“imagination is one of the greatest powers resident in you to affect your reality”

Dr. Dilip Abayasekara
www.drdilip.com

Fantasy memberikan dampak (*impact*) yang berbeda kepada tiap individu, mereka menerima, menolak, mendiskusikan, dan bahkan mencari tahu dan menciptakan realitas baru dengan pengertian baru, yang memancing orang untuk mengkritik dan mengekspos ekspresi yang beragam dari pola pemikiran *alien* mereka, seperti sebuah pertentangan dogma dari sebuah mitologi yang tertanam dalam diri manusia itu. *Impact* yang terjadi adalah ledakan pemikiran menyangkut ide, masalah kontekstual, kebiasaan yang menjadi tidak biasa, bahkan rasionalitas yang menjadi paradoks yang membingungkan.



Gambar 2.8. *Explosion mind*
Sumber: penulis

"Fantasy breaks down into fantasm (complex of ideas without an objective referent) and imaginative activity"

C. G. Jung

www.tearsofflorona.com/jungdefs.html

"imagination is not daydreaming. Creative imagination is an organized approach to creating in our minds the reality we want. It takes energy. But it is fun and most important. It works!"

Dr. Dilip Abayasekara

www.drdilip.com

Memang bukan lah suatu hal yang tidak memungkinkan dan mustahil lagi mewujudkan suatu khayalan menjadi suatu realitas yang bisa di yakini orang secara *virtual* dengan memvisualisaikan-nya melalui media animasi karena sekarang teknologi *computer digitalizing* sangat memungkinkan.

"The Matrix memang proyek "gila". Dan jadi semakin gila ketika lahir The Animatrix, film animasi sembilan

seri. Proyek ini membuktikan bahwa mimpi segala apa pun bisa diwujudkan."

Adhityaswaran
www.kompas.com - Kamis, 29 Mei 2003

C. Konteks Konsep Hubungan *Impact* – Animasi, *Fantasy* dan *Science*

"Cinema is not the reflection of reality, but the reality of that reflection"

Jean Luc Godard
www.homepages.uel.ac.uk/R.Kempadoo/digitalimage/realim.html

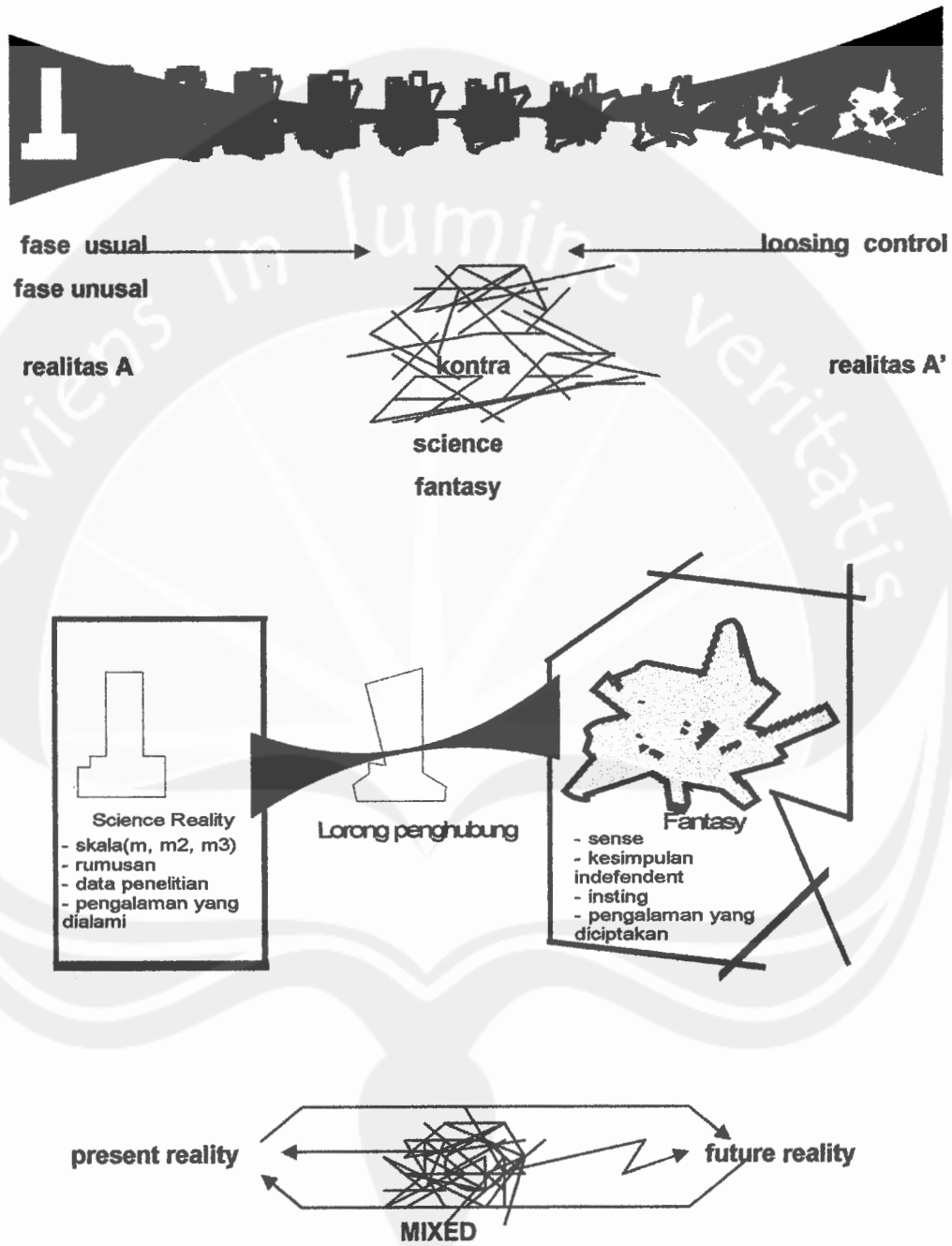
Fantasy sebagai ekspresi dari pencarian jati diri dengan jalur pemikiran abstrak yang berkecamuk dengan *science* dan secara kreatif menterjemahkan realita secara berbeda kedalam format yang berbeda, bahkan diluar kebiasaan (*unusual*) dan memaksa orang untuk terhanyut dalam dunia *virtual*.

Melihat hal yang memberi dampak (*impact*) bagi kehidupan manusia, baik itu *fantasy* atau *science* keduanya memiliki sumbangan yang berbeda, *science* memberikan penjelasan yang akurat mengenai dunia logika materiil dan juga menawarkan teknologi dari rumusan ilmu pengetahuan yang dihasilkan. *Science* menghasilkan sesuatu yang disebut dengan teknologi. Teknologi banyak memberikan manusia kemudahan, dari pekerjaan rumah tangga sampai dengan pekerjaan profesional, teknologi sangat membantu manusia mewujudkan

keinginannya, impiannya bahkan *fantasy*-nya. salah satu produk dari teknologi itu adalah komputer, salah satu kemampuan komputer saat ini adalah mampu membuat animasi, seperti yang dijelaskan pada latar belakang permasalahan dimana kemampuan komputer menciptakan animasi sangat mengagumkan, komputer mampu membuat objek virtual hampir menyerupai objek sebenarnya. Melihat kelebihan animasi itu, tidak lepas dari peran *fantasy* manusia, kalau kita telaah dari segi pengertian antara animasi dan *fantasy* mempunyai hubungan yang erat yaitu menciptakan khayalan atau ilusi, jadi tampak jelas bahwa animasi merupakan bagian dari yang menghubungkan antara *fantasy* dan *science*, tidak hanya itu karena untuk menciptakan *film* animasi kita harus menggunakan imajinasi dari *fantasy* kita.

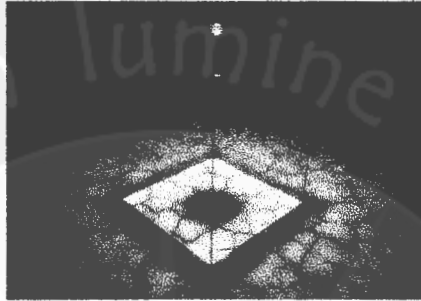
2.5 Garis Besar Konsep Perancangan(kesimpulan)

Fantasy merupakan sebuah gambaran menuju realitas dari sebuah objek yang biasa menuju kesesatan pendeskripsian yang campur aduk (*mixed*) hingga akhirnya menemukan sebuah bentuk yang baru atau *alien* (tidak dikenal) dan secara langsung mempengaruhi realita.



Gambar 2.9
Garis besar konsep
sumber: penulis

Realitas aktual dari *science* memancing kemampuan orang untuk menciptakan realitas maya yaitu *fantasy* dan mampu memberikan dampak dengan menghipnotis orang untuk mengakui kebenaran dari realitas buatan (*virtual*) yang belum pernah dialami orang tersebut dalam visualisasi animasi.



Gambar 2.10.
Pandora box
sumber www.pandorabox.com

“reality is not subject to whatever our whims about it may be, but is the source of our notions of what is worth having and being”

John Gregory Wharton, *Architect*
www.axiomatic.net