



**PERANCANGAN FILM ANIMASI
CERITA SUDAMALA RELIEF CANDI SUKUH**

PROYEK STUDI

**Diajukan dalam rangka menyelesaikan Studi Strata 1
untuk memperoleh gelar sarjana**

oleh

Nama : Wahyu Tri Warno

NIM : 2411409024

Prodi : Seni Rupa Kons. DKV S1

Jurusan : Seni Rupa


**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proyek Studi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Proyek Studi.

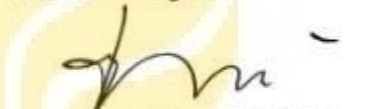
Semarang, 25 Juli 2016

Pembimbing I,



Drs. Dwi Budi Harto, M.Sn.
NIP 196704251992031003

Pembimbing II,



Drs. Moh. Rondhi, M.A.
NIP 195310031979031002



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Proyek Studi Program Studi Seni Rupa Konst. Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Jum'at
Tanggal : 5 Agustus 2016

Panitia Ujian Proyek Studi

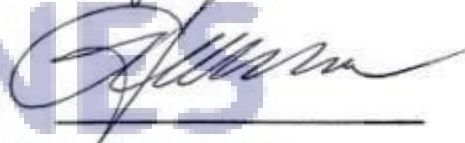
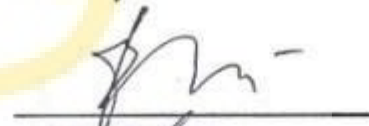
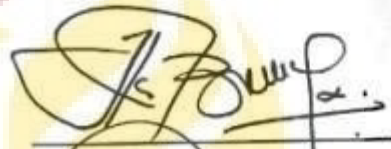
Ketua,
Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum.
NIP 196802131992031002

Sekretaris,
Drs. Syakir, M.Sn.
NIP 196505131993031003

Penguji I
Supatmo, S.Pd., M.Hum.
NIP 196803071999031001

Penguji II/Pembimbing II
Drs. Moh. Rondhi, M.A.
NIP 195310031979031002

Penguji III/Pembimbing I
Drs. Dwi Budi Harto, M.Sn.
NIP 196704251992031003



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

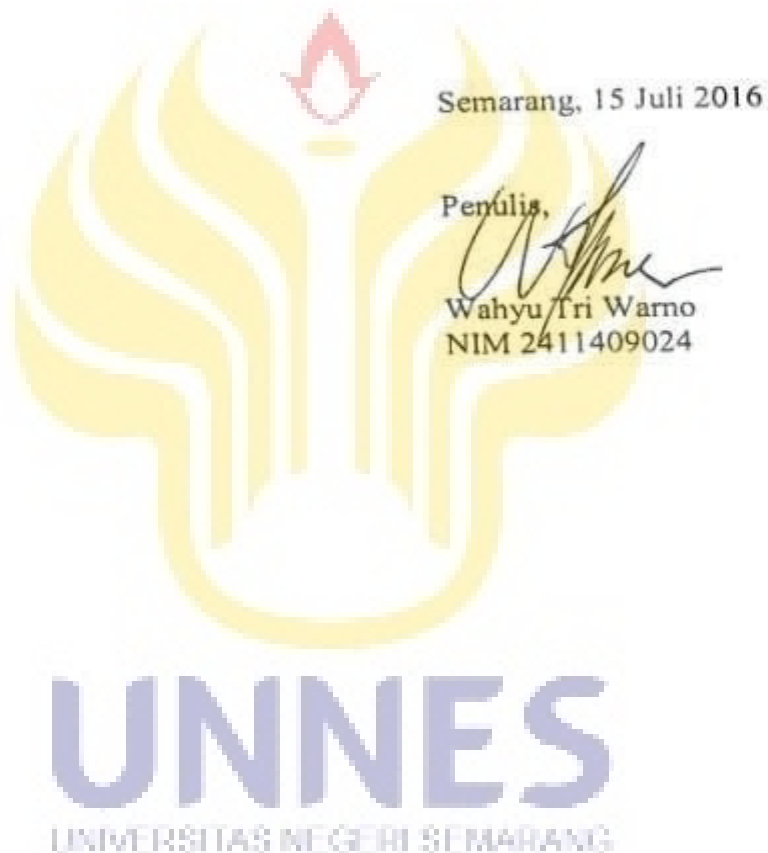


Dekan Fakultas Bahasa dan Seni,

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP. 196008031989011001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam Proyek Studi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam Proyek Studi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin, hari esok harus lebih baik dari hari ini.



PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang memberikan rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan proyek studi ini. Proyek studi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1. Jurusan Seni Rupa, Program Studi Seni rupa Murni Konsentrasi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Semarang.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang mendukung dan membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyelesaian laporan ini, yaitu:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M. Hum. selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan belajar di Unnes.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. Selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
3. Drs. Syakir, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang atas kepedulian yang diberikan hingga penulis tidak memiliki keraguan untuk menjalani kuliah.
4. Supatmo S.Pd., M.Hum. selaku dosen wali Prodi Seni Rupa Konsentrasi DKV angkatan 2009 atas perhatian dan kepeduliannya sehingga penulis dapat menyelesaikan semua mata kuliah dengan lancar.
5. Drs. Dwi Budi Harto, M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah penuh perhatian dan kesabaran dalam memberikan bimbingan.
6. Drs. Moh. Rondhi, M. A. selaku dosen pembimbing II yang telah penuh perhatian dan kesabaran dalam memberikan bimbingan.
7. Segenap Bapak dan Ibu dosen serta staf Jurusan Seni Rupa FBS Unnes atas ilmu yang dilimpahkan sehingga penulis mampu menyelesaikan proyek studi ini.
8. Ibu, bapak, kakak, adik, Anis Rimalatri dan keluarga yang telah memberikan dukungan materil maupun spiritual dan memberikan semangat dalam perjuangan menjalani studi di Unnes.

9. Keluarga besar SMK Perdana Semarang yang telah membantu dan mendukung kelancaran Proyek Studi ini.
10. Keluarga besar BP2M (Badan dan Pers Mahasiswa) yang telah memberi semangat untuk terus belajar menulis dan belajar tentang reporter dan fotografi.
11. Teman-teman mahasiswa Seni Rupa, DKV 2009, yang terus berjuang bersama meraih cita.
12. Disparbud Kabupaten Karanganyar dan Seluruh karyawan obyek wisata Candi Sukuh yang telah memberikan kerjasama dengan baik.
13. Sahabat dan rekan kerja dari ARK (mas Adit, mas Riza, dkk), Playon Kreatif (mas Kris Adi Candra dan mas Miftah), Atlantisstudio (mas Eko) yang selalu memberi bantuan, semangat dan dukungan.
14. Anggota Kost Ayodya (keluarga mas Joko, Mas Dwi, Mas Toufik, Irmawan) yang telah memberikan semangat dan dukungan.

Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sebagai bahan masukan untuk penulisan karya-karya selanjutnya.

Akhir kata penulis hanya bias mengucapkan terima kasih dan berharap semoga Proyek Studi ini bermanfaat bagi kita.



Semarang, 15 Juli 2016

Wahyu Tri Warno

SARI

Warno, Wahyu Tri. 2016. *Perancangan Film Animasi Cerita Sudamala Relief Candi Suku*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Dwi Budi Harto, M.Sn, Pembimbing II: Drs. Moh. Rondhi, M.A.

Kata kunci: film animasi, cerita Sudamala relief candi Suku, candi Suku.

Film animasi cerita Sudamala pada relief candi Suku merupakan media alternatif untuk menjelaskan cerita Sudamala pada masyarakat (kalangan remaja sebagai *target audience* primer, pengunjung dan masyarakat luas). Cerita Sudamala tersebut dikemas menggunakan audio visual agar menarik dan mudah diterima oleh masyarakat. Hasil akhir karya ini berupa video yang disimpan di sebuah *disc* yang biasa disebut DVD.

Tujuan proyek studi ini adalah menghasilkan rancangan “Film Animasi Cerita Sudamala Relief Candi Suku”, sebagai bentuk kepedulian untuk melestarikan kekayaan budaya daerah dan memajukan pariwisata di Kabupaten Karanganyar.

Film animasi Sudamala merupakan bagian dari desain komunikasi visual yang termasuk di dalamnya adalah perancangan film animasi perpaduan antara animasi 3D dan 2D. Film animasi ini pembuatannya melalui 4 proses yaitu *Preliminary Planning, Pre Production, Production, Post Production*.

Berdasarkan prosedur perancangan (dimulai dari *preliminary* sampai *post production*) maka dihasilkan “DVD Film Animasi Cerita Sudamala Relief Candi Suku”. DVD yang menayangkan 8 panel cerita Sudamala relief candi Suku antara lain: Relief 1 Sadewa diikat pada pohon randu, Relief 2 Sadewa menyembah Dewa Syiwa, Relief 3 Sadewa menyembah Dewi Uma, Relief 4 Pertemuan Sadewa dengan Tambapetra, Relief 5a Semar memukul Bende awal perang, Relief 5b Arjuna masuk ke medan laga, Relief 5c Bima mengangkat Kalantaka, Relief 6 Kematian raksasa Kalantaka. Format video DVD ini adalah PAL 720x576, terdiri dari Sekuen *Sountrack* (8 *scene*) dan Sekuen Film (12 *scene*), berdurasi 20 menit. Selain itu menggunakan audio *Sountrack slow rock* judul Sudamala, Mocopat Durma lirik Sudamala dan lagu Sudamala versi dangdut.

DVD dan katalog yang telah dirancang bisa dijadikan sebagai portofolio untuk menjalin kerjasama dengan instansi ataupun perusahaan (bergerak pada bidang pariwisata). Bagi Disparbud, DVD ini nantinya dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk menjelaskan cerita Sudamala relief candi Suku dan mempromosikan wisata Kabupaten Karanganyar. Bagi pembaca, dapat dijadikan sebagai referensi dalam penyusunan Proyek Studi. Bagi pengunjung candi Suku, dapat memberi informasi secara detail tentang cerita Sudamala di relief candi Suku.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Alasan Pemilihan Tema	2
1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya	3
1.2 Riset	5
1.2.1 Observasi	5
1.2.2 Wawancara	6
1.2.3 Dokumentasi	9
1.2.4 Pengumpulan Data dari Literatur	11
1.3 Analisis SWOT	12
1.4 Tujuan dan Manfaat	13
BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL	
2.1 Film	15
2.2 Animasi	20
2.3 Film Animasi	21
2.4 Sinematografi dalam Film Animasi	24
2.4.1 Bahasa Rupa dalam Sinematografi	25
2.4.2 Kontinuitas, Editing dan Komposisi dalam Sinematografi	34

BAB 3 GAMBARAN UMUM CANDI SUKUH DAN CERITA SUDAMALA	36
3.1 Sejarah Candi Sukuh	36
3.2 Cerita Sudamala Relief Candi Sukuh	37
3.3 Bahasa Rupa Cerita Sudamala Relief Candi Sukuh	39
BAB 4 METODE BERKARYA	
4.1 Media Berkarya Film Animasi	47
4.1.1 Bahan	47
4.1.2 Alat	47
4.1.2.1 <i>Alat gambar manual</i>	47
4.1.2.2 <i>Scanner</i>	48
4.1.2.3 <i>Printer</i>	48
4.1.2.4 <i>Komputer</i>	48
4.1.2.5 <i>Software</i>	48
4.2. Proses Berkarya	51
4.2.1 <i>Preliminary Plan</i>	51
4.2.1.1 <i>Penetapan Konsep</i>	51
4.2.1.2 <i>Strategi Pemasaran</i>	57
4.2.2 <i>Pra Produksi/Pre Production</i>	60
4.2.2.1 <i>Penulisan Naskah</i>	60
4.2.2.2 <i>Penulisan Sinopsis</i>	61
4.2.2.3 <i>Penulisan Storyline</i>	61
4.2.2.4 <i>Rough Sketch Karakter dan Background</i>	61
4.2.2.5 <i>Pembuatan Storyboard</i>	62
4.2.2.6 <i>Sound, Musik, dan Voice Recording</i>	62
4.2.3.7 <i>Briefing</i>	62
4.2.3 <i>Produksi</i>	64
4.2.3.1 <i>Pembuatan Karakter dan Environment</i>	64
4.2.3.2 <i>Animation</i>	68
4.2.3.3 <i>Compositing dan Editing</i>	69
4.2.3.8 <i>Rendering</i>	70

4.2.3.9 <i>Burning</i>	71
4.2.4 <i>Post Produksi</i>	72
4.2.4.1 <i>Penggandaan</i>	72
4.2.4.2 <i>Packaging</i>	72
4.2.4.3 <i>Pameran</i>	72
4.2.4.4 <i>Publikasi</i>	73

BAB 5 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

5.1 Naskah Film Animasi	75
5.2 Desain Karakter	75
5.3 Storyboard	76
5.4 Spesifikasi Karya	77
5.5 Deskripsi dan Analisis Karya	77
5.5.1 <i>Sekuen Sountrack</i>	78
5.5.1.1 <i>Scene 1: Opening Screen</i>	78
5.5.1.2 <i>Scene 2: Karakter</i>	80
5.5.1.3 <i>Scene 3: Syiwa Menolong Sadewa</i>	81
5.5.1.4 <i>Scene 4: Pertapaan Prangalas</i>	82
5.5.1.5 <i>Scene 5: Pandawa Lima</i>	84
5.5.1.6 <i>Scene 6: Bende Semar Permulaan Perang</i>	85
5.5.1.7 <i>Scene 7: Kematian Raksasa</i>	86
5.5.1.8 <i>Scene 8: Relief Candi Suku</i>	87
5.5.2 <i>Sekuen Film</i>	89
5.5.2.1 <i>Scene 1: Opening Screen</i>	89
5.5.2.2 <i>Scene 2: Semar Bercerita Uma menjadi Durga</i> ..	91
5.5.2.3 <i>Scene 3: Relief Candi Suku</i>	92
5.5.2.4 <i>Scene 4: Durga Mengancam dan Mengikat Sadewa</i>	94
5.5.2.5 <i>Scene 5: Syiwa Turun Menolong Sadewa</i>	95
5.5.2.6 <i>Scene 6: Sadewa Diberi Pedang Dewi Uma</i>	96
5.5.2.7 <i>Scene 7: Sadewa Meruwat Tambapetra</i>	98
5.5.2.8 <i>Scene 8: Arjuna Masuk ke Medan Laga</i>	99

5.5.2.9 Scene 9: <i>Pertarungan Bima dengan Kalantaka</i>	100
5.5.2.10 Scene 10: <i>Kalantaka akan Memakan Nakula</i>	102
5.5.2.11 Scene 11: <i>Wejangan Semar</i>	103
5.5.2.12 Scene 12: <i>Penutup dan Credit Title</i>	105
5.5.3 Makna Pesan dari Film Animasi Sudamala	106
5.5.3.1 <i>Makna pesan pada Sekuen Sountrack</i>	106
5.5.3.2 <i>Makna pesan pada Sekuen Film</i>	108
BAB 6 PENUTUP	
6.1 Simpulan.....	112
6.2 Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN	120



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tabel SWOT	12
Tabel 2.1 Cara Wimba	45
Tabel 2.2 Tata Ungkapan	46
Tabel 4.1 Tabel Proses Berkarya	51
Tabel 4.2 Standar Video	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Candi Suku sebelum di pugar	9
Gambar 1.2 Pengunjung candi Suku	9
Gambar 1.3 Candi Suku dalam proses perbaikan	9
Gambar 1.4 Panel 1 relief cerita Sudamala	10
Gambar 1.5 Panel 2 relief cerita Sudamala	10
Gambar 1.6 Panel 3 relief cerita Sudamala	10
Gambar 1.7 Panel 4 relief cerita Sudamala	10
Gambar 1.8 Panel 5a relief cerita Sudamala	10
Gambar 1.9 Panel 5b relief cerita Sudamala	10
Gambar 1.10 Panel 5c relief cerita Sudamala	10
Gambar 1.11 Panel 6 relief cerita Sudamala	10
Gambar 2.1 Penjelasan Wimba	25
Gambar 2.2 Penjelasan Cara Wimba	26
Gambar 3.1 Denah candi Suku	39
Gambar 3.2 Denah relief Sudamala di candi Suku	40
Gambar 3.3 Relief Panel 1	41
Gambar 3.4 Relief Panel 2	41
Gambar 3.5 Relief Panel 3	42
Gambar 3.6 Relief Panel 4	42
Gambar 3.7 Relief Panel 5a	43
Gambar 3.8 Relief Panel 5b	43
Gambar 3.9 Relief Panel 5c	44
Gambar 3.10 Relief Panel 6	44
Gambar 4.1 Proses <i>Modeling</i> Karakter dengan Blender	64
Gambar 4.2 Proses <i>Material Shading</i>	64
Gambar 4.3 Proses <i>Modeling Environment</i>	65
Gambar 4.4 Proses <i>Setting Environment</i>	65
Gambar 4.5 Proses <i>Texturing</i>	66
Gambar 4.6 Proses <i>Shapekeys</i>	66

Gambar 4.7 Proses <i>Rigging</i>	67
Gambar 4.8 Proses <i>Layout</i>	67
Gambar 4.9 Proses <i>Lighting</i>	68
Gambar 4.10 Proses <i>Animation</i>	68
Gambar 4.11 Proses <i>Compositing</i>	69
Gambar 4.12 Proses <i>Editing</i>	70
Gambar 4.13 Proses <i>Rendering</i>	71
Gambar 5.1 Karakter-Karakter pada Film Sudamala	75
Gambar 5.2 Format <i>Storyboard</i>	76
Gambar 5.3 <i>Scene soundtrack 1: Opening Screen</i>	78
Gambar 5.4 <i>Scene soundtrack 2: Karakter</i>	80
Gambar 5.5 <i>Scene soundtrack 3: Syiwa menolong Sadewa</i>	81
Gambar 5.6 <i>Scene soundtrack 4: Pertapaan Prangalas</i>	82
Gambar 5.7 <i>Scene soundtrack 5: Pandawa Lima</i>	84
Gambar 5.8 <i>Scene soundtrack 6: Bende Semar Permulaan Perang</i>	85
Gambar 5.9 <i>Scene soundtrack 7: Kematian Raksasa</i>	86
Gambar 5.10 <i>Scene soundtrack 8: Relief Candi Suku</i>	87
Gambar 5.11 <i>Scene film 1: Opening Screen</i>	89
Gambar 5.12 <i>Scene film 2: Semar Bercerita Uma Menjadi Raksasa Durga</i> ..	91
Gambar 5.13 <i>Scene film 3: Relief Candi Suku</i>	92
Gambar 5.14 <i>Scene film 4: Durga Mengancam dan Mengikat Sadewa</i>	94
Gambar 5.15 <i>Scene film 5: Syiwa Turun Menolong Sadewa</i>	95
Gambar 5.16 <i>Scene film 6: Sadewa Diberi Pedang Dewi Uma</i>	96
Gambar 5.17 <i>Scene film 7: Sadewa Meruwat Tambapetra</i>	98
Gambar 5.18 <i>Scene film 8: Arjuna Masuk ke Medan Laga</i>	99
Gambar 5.19 <i>Scene film 9: Pertarungan Bima dengan Kalantaka</i>	100
Gambar 5.20 <i>Scene film 10: Kalantaka akan Memakan Nakula</i>	102
Gambar 5.21 <i>Scene film 11: Wejangan Semar</i>	103
Gambar 5.22 <i>Scene film 12: Penutup dan Credit Title</i>	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: SK Dosen Pembimbing	120
Lampiran 2: Surat Izin Observasi	121
Lampiran 3: Tabel Jenis-Jenis Animasi	123
Lampiran 4: Tabel Bahasa Rupa Cara Wimba	124
Lampiran 5: Tabel Tata Ungkapan	125
Lampiran 6: Contoh <i>Storyboard</i>	126
Lampiran 7: Media Iklan Selama 1 Tahun	127
Lampiran 8: <i>Budgeting</i>	128
Lampiran 9: Jadwal Kerja	130
Lampiran 10: Sinopsis Cerita Sudamala	131
Lampiran 11: Produk Film Animasi Sudamala	138
Lampiran 12: Foto Pameran dan Talkshow Animasi	139
Lampiran 13: Biodata Penulis	141



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai badan pemerintahan, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Karanganyar melaksanakan program kerja yang salah satunya adalah memajukan dan mengembangkan pariwisata daerah. Candi Suku merupakan tempat pariwisata di kabupaten Karanganyar. Candi Suku merupakan candi yang unik bentuk bangunannya dan menyimpan cerita yang menarik untuk diketahui. Candi Suku terkenal dengan candi *ruwat*, cerita *ruwat* yang terkenal yaitu cerita Sudamala yang terdapat relief candi Suku. Banyak cara yang telah ditempuh untuk menyampaikan informasi cerita relief candi Suku, di antaranya yaitu ada petugas yang memberikan semua informasi akurat kepada para wisatawan yang membutuhkan tentang cerita di candi Suku, selain itu ada juga melalui buku, poster, brosur maupun internet.

Animasi atau film animasi sudah tidak asing lagi bagi masyarakat saat ini, baik yang ditampilkan dalam media interaktif, dalam bentuk film di televisi, atau dalam bentuk layar lebar. Meskipun sudah banyak yang menampilkannya, namun masih banyak masalah yang berkaitan dengan film animasi yang belum terselesaikan, diantaranya:

- (1) menonton film animasi sering dianggap sebagai konsumsi untuk anak anak;

- (2) film animasi belum menjadi tuan rumah di negeri sendiri;
- (3) pemerintah kurang memperhatikan industri kreatif film animasi dan gaji animator di negeri sendiri kecil, akibatnya banyak animator yang melakukan *out sourcing*;
- (4) media elektronik negeri ini banyak menampilkan film animasi, gaya film animasi yang ditampilkan di beberapa media masih menunjukkan *style* luar (Barat, Jepang, Korea, dan lain-lain), *Local Genius* belum begitu ditonjolkan.
- (5) permasalahan yang berkaitan dengan teknis pembuatan film animasi;
- (6) pemasaran film animasi;
- (7) film animasi kurang didayagunakan untuk berbagai kepentingan, masih banyak persoalan lainnya.

Cerita relief Sudamala dan candi Suku mempunyai keistimewaan terkenal sebagai cerita ruwatan. Pengunjung kurang memahami cerita relief Sudamala candi Suku, meskipun sudah ada buku, poster, brosur, dan pemandu wisata. Oleh karena itu perlu dirancang model film animasi sebagai sarana alternatif menjelaskan secara audio visual berkaitan dengan cerita Sudamala relief candi Suku kepada *target audience* (remaja), wisatawan serta masyarakat umum.

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Tema film animasi cerita Sudamala relief candi Suku dipilih dijadikan proyek studi karena belum ada film animasi untuk cerita Sudamala di candi Suku. Penyampaian informasi melalui film

animasi dirasa lebih menarik dibanding dengan alat penyampai informasi seperti buku, poster atau internet. Film animasi menyajikan tentang gambar gerak maupun suara sehingga cerita Sudamala relief candi Sukuh akan lebih mudah dipahami oleh penontonnya. Pembuatan film animasi merupakan langkah yang tepat untuk penyampai informasi cerita relief candi Sukuh karena candi Sukuh merupakan salah satu potensi pariwisata di Kabupaten Karanganyar yang harus dilestarikan sebagai peninggalan sejarah.

1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Alasan pemilihan karya ini didasarkan pada pertimbangan film animasi identik dengan tema-tema hiburan yang ringan dan banyak di gemari kalangan remaja. Film-film animasi dari Hollywood dapat dijadikan sebagai contoh dari suksesnya film animasi dalam mengambil hati penontonnya. Rata-rata film animasi tersebut menjadi film *Box Office* dengan keuntungan di atas 100 juta dollar AS. Tetapi belakangan ini film animasi tidak hanya digunakan untuk kepentingan hiburan semata, melainkan juga kepentingan sosial dan sebagai media penyampai informasi.

Perkembangan teknologi memungkinkan terjadinya terobosan-terobosan baru dalam dunia informasi dan hiburan. Film adalah salah satu dari sekian banyak media yang dapat menyuguhkan informasi sekaligus hiburan. Makna film sendiri telah bergeser, bermula dari media penyimpanan gambar yang terbuat dari bahan sejenis plastik

yang dilapisi dengan zat peka cahaya, menjadi sebuah karya seni yang menggunakan suara dan gambar secara bersamaan sebagai medianya. Perkembangan film tidak hanya sebatas pada media yang digunakan, melainkan juga pada jenis-jenis film itu sendiri, atau lebih dikenal sebagai *genre*. Berbagai *genre* film di antaranya adalah: film dokumenter, drama, *action*, komedi, animasi, dan sebagainya.

Jenis karya film animasi dipilih karena merupakan bentuk visual yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan cerita Sudamala relief candi Suku yang sulit disampaikan secara konvensional atau hanya cerita dari petugas candi Suku. Film Animasi berupa file video dapat dijadikan media penyampai informasi audio visual sehingga cocok untuk menjelaskan cerita Sudamala relief candi Suku yang sulit disampaikan secara langsung atau melalui buku.

Berangkat dari keyakinan film animasi dapat menyajikan berbagai macam jenis informasi, maka lahirlah proyek studi ini. proyek studi ini adalah film animasi gabungan 2D dan 3D, namun mayoritas menggunakan software 3D yaitu Blender berdurasi 20 menit yang bercerita mengenai cerita Sudamala relief candi Suku.

Perancangan film animasi dijadikan tema dari proyek studi ini karena menjadi kebutuhan dari Disparbud Kabupaten Karanganyar, film animasi dimanfaatkan sebagai media alternatif audio visual untuk menjelaskan cerita Sudamala relief candi Suku. Dari tema tersebut ditindak lanjuti untuk riset/pengumpulan data di lapangan.

1.2 Riset

Secara keseluruhan perancangan ini dibingkai oleh metode R & D (*Risert and Development*) yang biasa digunakan dalam bidang teknik (termasuk TIK/ICT), untuk menghasilkan produk. Ada 3 aspek perancangan (trikotomi perancangan: estetika/komunikasi visual, teknik pembuatan, dan *content*) yang dipertimbangkan dalam perancangan (Harto, 2012: 3).

Pengumpulan data dilakukan terhadap obyek/subyek penelitian sebagai berikut: (1) relief Sudamala candi Sukuh; (2) wisatawan/pengunjung relief Sudamala candi Sukuh; dan (3) remaja sebagai *target audience*. (4) budayawan yang memahami relief Sudamala candi Sukuh dan (5) animator yang memahami pembuatan film animasi.

1.2.1 Observasi

Observasi merupakan metode yang dilakukan dengan pengamatan langsung, proses observasi salah satu metode yang digunakan untuk menyusun laporan. Langkah yang ditempuh antara lain dengan melakukan survei pada obyek wisata candi Sukuh.

Relief Sudamala candi Sukuh (obyek penelitian) digunakan sebagai sumber data primer untuk mendapatkan data tentang bahasa rupa yang digunakan oleh relief tersebut. Pengumpulan datanya dilakukan dengan metode *survey*/pengamatan dan dokumentasi, diambil secara keseluruhan. Kemudian di fokuskan kepada salah satu cerita yaitu relief Sudamala yang terdapat di candi Sukuh sebanyak 8 panel.

Pada tanggal 1 Agustus 2013 telah dilakukan survei pertama di Disparbud Kabupaten Karanganyar karena merupakan dinas yang mengelola pariwisata di Kabupaten Karanganyar dan telah memperoleh data tentang wisata candi Sukuh.

Survei selanjutnya pada 15 Agustus 2013 di tempat obyek wisata candi Sukuh karena merupakan tempat yang sering didatangi oleh wisatawan domestik. Data yang diperoleh yaitu pada relief-relief di candi Sukuh terdapat beberapa cerita antara lain: Cerita Bima Suci Drona, Garudeya, Sudamala, dan Swargarohanaparwa. Observasi selanjutnya pada 10 Oktober 2013 objek penelitian di fokuskan pada relief Sudamala. Hasil yang diperoleh dari survei yaitu mengetahui dan memperoleh data tentang alur cerita Sudamala, tokoh-tokoh cerita Sudamala pada relief candi Sukuh dan panil yang mengisahkan tentang cerita Sudamala.

1.2.2 Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengadakan percakapan secara langsung kepada narasumber. Wisatawan/pengunjung relief Sudamala candi Sukuh (subyek penelitian) juga digunakan sebagai sumber data primer, untuk mendapatkan data tanggapan/kebutuhan (*Needs Analysis*) para wisatawan terhadap informasi tentang cerita relief Sudamala candi Sukuh. Pengumpulan datanya dilakukan dengan metode wawancara.

Pada tanggal 16 Oktober 2013 dilakukan wawancara kepada pengunjung antara lain; Rini, Idha, Nurul, Galuh, Sri, Rima, materi yang di wawancarakan yaitu tujuan berkunjung ke candi Suku, pengetahuan pengunjung mengenai cerita Sudamala relief candi Suku, minat pengunjung terhadap pembuatan film animasi 3D Sudamala.

Wawancara kepada pengunjung mengenai tujuan berkunjung ke candi Suku didapatkan data: wisata alam dan pemandangan alam, rekreasi keluarga, tugas sekolah, sehingga mengetahui minat, motivasi, selera dan *life style*, karena pengunjung khususnya remaja adalah *target audience* dari pembuatan film animasi cerita Sudamala. Remaja dijadikan *target audience* karena remaja gemar menonton film animasi. Film animasi Sudamala juga bisa dimanfaatkan remaja untuk menambah pengetahuan tentang cerita Sudamala pada relief candi Suku, Selain itu, *target audience* berpendapat tentang media penyampai informasi yang menarik untuk menjelaskan cerita Sudamala relief candi Suku, hasilnya adalah multimedia alternatif audio visual berupa film animasi 3D.

Pada tanggal 2-10 Oktober 2013 dilakukan wawancara kepada *target audience* (remaja) yaitu Sisca Nusi, Fahmi, Bayu Aria, Henita, Satriya, Irfan, materi yang di wawancarakan antara lain pengetahuan *target audience* mengenai cerita Sudamala relief candi Suku, minat *target audience* terhadap pembuatan film animasi 3D Sudamala.

Remaja sebagai *sampling target audience* film animasi, mereka sebagian besar menyukai film animasi 3D dan sebagian besar belum mengetahui cerita Sudamala.

Budayawan yang memahami relief Sudamala candi Sukuh dan animator yang memahami tentang film animasi (subyek penelitian) berperan sebagai informan kunci (*key informan*), berkaitan dengan data kebutuhan, pendapat (*Needs Analysis*) tentang perkembangan atau kondisi film animasi di Indonesia dan film animasi cerita Sudamala relief candi Sukuh dalam konteks budaya, pariwisata, dan industri kreatif. Datanya diambil melalui wawancara.

Pada tanggal 16 Oktober 2013 dilakukan wawancara kepada budayawan yaitu Bapak Sarjono. Data yang diperoleh yaitu terdapat 7 panel relief yang menceritakan kisah Sudamala, keunikan relief di candi Sukuh dan versi tentang cerita Sudamala.

Pada bulan Mei 2014 dilakukan wawancara kepada animator yaitu Kris Adi Candra dan Doni Purwosulistio. Data yang diperoleh antara lain: animasi yang *trend* untuk saat ini yaitu animasi 3D. Proses dan teknis pembuatan film animasi dimulai dari pembuatan naskah cerita, *storyline*, *storyboard*, pembuatan sketsa karakter, modeling karakter dan *environment* (tambahan) dan lingkungan, *animation*, *rigging*, *dubbing*, *editing*, dan *rendering*.

1.2.3 Dokumentasi

Dokumentasi didapatkan beberapa foto yang dapat dijadikan referensi cerita film animasi Sudamala relief candi Sukuh.



Gambar 1.1 Candi Sukuh sebelum di pugar

Sumber: Fic, 2003: 43

Buku “From Majapahit and Sukuh to Megawati Soekarno Putri”



Gambar 1.2 Pengunjung candi Sukuh

Sumber: Dokumentasi penulis, 2015



Gambar 1.3 Candi Sukuh dalam proses perbaikan

Sumber: Dokumentasi penulis, 2015



Gambar 1.4 Panel 1 relief cerita Sudamala
Hasil dokumentasi penulis, 2014



Gambar 1.5 Panel 2 relief cerita Sudamala
Hasil dokumentasi penulis, 2014



Gambar 1.6 Panel 3 relief cerita Sudamala
Hasil dokumentasi penulis, 2014



Gambar 1.7 Panel 4 relief cerita Sudamala
Hasil dokumentasi penulis, 2014



Gambar 1.8 Panel 5a relief cerita Sudamala
Hasil dokumentasi penulis, 2014



Gambar 1.9 Panel 5b relief cerita Sudamala
Hasil dokumentasi penulis, 2014



Gambar 1.10 Panel 5c relief cerita Sudamala
Hasil dokumentasi penulis, 2014



Gambar 1.11 Panel 6 relief cerita Sudamala
Hasil dokumentasi penulis, 2014

1.2.4 Pengumpulan Data dari Literatur

Menggunakan data dan teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat dalam penyusunan proyek studi ini. Data maupun teori yang diperlukan bisa diperoleh melalui buku, internet, video/film, serta bahan-bahan tertulis lainnya.

Data yang diperoleh melalui studi literatur mendapatkan data berupa sejarah dan referensi cerita relief candi Suku, prospek media promosi berupa film animasi untuk wisata candi Suku, melalui video mendapatkan data berupa referensi film animasi dan cerita Sudamala melalui pementasan wayang dari Ki Narto Sabdo, Ki Anom suroto, dan Ki Purbo Asmoro. Dari buku, internet dan bahan tertulis lainnya mendapatkan beberapa referensi teknik pembuatan film animasi dan data tertulis mengenai candi Suku dan cerita Sudamala.

Ismu Suprihatin selaku Kepala Seksi Museum Sejarah Kepurbakalaan dan Nilai Tradisi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Karanganyar, (Jum`at, 9/1/2015) menuturkan kepada wartawan Solopos bahwa candi Suku diusulkan masuk warisan dunia UNESCO. Candi di Karanganyar itu kini tercatat sebagai benda cagar budaya (BCB) tidak bergerak periode klasik. Surat keputusan (SK) Penetapan benda cagar budaya (BCB) dari Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata No.PM.24/PW.007/MKP/2007.

1.3 Analisis SWOT

<p style="text-align: center;">Faktor – Faktor Internal</p> <p style="text-align: center;">Faktor – Faktor Eksternal</p>	<p style="text-align: center;">KEKUATAN/ Strengths</p> <ol style="list-style-type: none"> Candi Suku merupakan tempat wisata yang di gemai kalangan remaja. Candi Suku akan diusulkan masuk warisan dunia UNESCO, Disparbud mempunyai akses penuh mengelola wisata Kabupaten Karanganyar Candi Suku merupakan candi yang unik dan mempunyai relief cerita yang menarik. 	<p style="text-align: center;">KELEMAHAN/ Weaknesses</p> <ol style="list-style-type: none"> Disparbud Karanganyar belum memiliki media penyampai informasi dan media promosi berupa audio visual. Kurangnya informasi mengenai obyek wisata dan cerita pada relief candi Suku kepada masyarakat. Pengelola candi Suku tidak memiliki media audio visual untuk menjelaskan cerita yang terdapat pada relief candi Suku dan belum memiliki souvenir yang unik.
<p style="text-align: center;">PELUANG/ Opportunities</p> <ol style="list-style-type: none"> Film animasi 3D sangat diminati oleh kalangan remaja. Adanya TV Lokal di Kabupaten Karanganyar (TATV, dan AdiTV). Terdapat <i>event</i> yang diadakan oleh Pemda (Hari Jadi Karanganyar 18 Nopember dan Upacara keagamaan di Candi Suku) 	<p style="text-align: center;">STRATEGI MENGGUNAKAN KEKUATAN UNTUK MEMANFAATKAN PELUANG</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Perancangan film animasi 3D Sudamala pada relief candi Suku <i>target audience</i> untuk kalangan remaja. 2.2 Melalui rekomendasi Disparbud, candi Suku diusulkan sebagai warisan dunia, film berpeluang untuk ditampilkan di TV Lokal maupun Nasional. 3.3 Keunikan cerita pada relief candi Suku, film animasi Sudamala dimungkinkan untuk ditayangkan pada kegiatan Pemda maupun <i>event</i> di candi Suku oleh Disparbud. 	<p style="text-align: center;">STRATEGI MENGURANGI KELEMAHAN UNTUK MEMANFAATKAN PELUANG</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Film animasi Sudamala dapat dijadikan Disparbud sebagai media alternatif menarik minat pengunjung ke candi Suku khususnya kalangan remaja. 2.2 Cerita Sudamala pada relief candi Suku dapat di publikasikan melalui televisi, pasti menguntungkan baik dari pengelola maupun pihak televisi. 3.3 VCD film animasi Sudamala dimungkinkan dijadikan souvenir di obyek wisata candi Suku dan ketika ada <i>event</i> tertentu, pengunjung semakin banyak sehingga omset penjualan meningkat.
<p style="text-align: center;">ANCAMAN/ TANTANGAN/ Threats</p> <ol style="list-style-type: none"> Glue studio dari Malaysia dan ARK studio telah membuat film animasi dongeng Nusantara. Dikhawatirkan film Sudamala dapat saingan dari studio tersebut. Terkendalanya distribusi film animasi oleh Disparbud kepada masyarakat. 	<p style="text-align: center;">STRATEGI MENGGUNAKAN KEKUATAN UNTUK MENGHADAPI TANTANGAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 <i>target audience</i> adalah kalangan remaja yang gemar dengan film animasi 3D, Film animasi Sudamala akan segera di produksi dan di promosikan melalui berbagai media seperti internet dan TV lokal agar tidak kalah dengan studio pembuat film lainnya 2.2 Disparbud mempunyai akses penuh mengenai wisata candi Suku dan akan membantu promosi film melalui web resmi, distribusi film animasi 	<p style="text-align: center;">STRATEGI MENGURANGI KELEMAHAN UNTUK MENGHADAPI TANTANGAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Produksi film animasi 3D cerita Sudamala pada relief candi Suku dapat dijadikan Disparbud dan pengelola wisata candi Suku sebagai media alternatif audio visual penyampai informasi yang menarik sehingga tidak akan kalah dengan film animasi dari negara lain. 3.2 Film animasi Sudamala yang nantinya akan dijadikan souvenir berupa VCD dan Disparbud mendukung

1.1 Tabel SWOT

Analisis SWOT sebagai solusi permasalahan kebutuhan untuk merancang proyek studi ini. Perancangan film animasi dibutuhkan sebagai media alternatif menjelaskan cerita Sudamala relief candi Sukuh secara audio visual.

Dari analisis SWOT diketahui data kebutuhanyaitu produk yang dihasilkan berupa film animasi yang dikemas dalam bentuk DVD, film animasi tersebut dimanfaatkan Disparbud Kabupaten Karanganyar (*client*) sebagai media alternatif menjelaskan cerita Sudamala relief candi Sukuh. Sasaran primer (*target audience*) dari film animasi yaitu remaja dan target sekunder masyarakat umum.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Menghasilkan rancangan film animasi cerita Sudamala yang dimanfaatkan untuk media menyampaikan informasi cerita Sudamala kepada pengunjung atau masyarakat luas agar mengetahui cerita Sudamala yang terdapat relief candi Sukuh.

1.4.2 Manfaat

a. Bagi Penulis

Menghasilkan film animasi cerita Sudamala relief candi Sukuh yang dapat di publikasikan ke masyarakat luas dan DVD yang dikomersilkan kepada pengunjung candi Sukuh.

b. Bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Karanganyar

Mendapatkan media penyampai informasi berupa audio visual cerita Sudamala relief candi Suku yang lebih menarik berupa film animasi yang berbentuk DVD.

c. Bagi Pembaca

Dapat digunakan sebagai contoh dan referensi dalam penyusunan proyek studi. Media alternatif sumber informasi mengenai cerita Sudamala relief candi Suku.

d. Bagi Pengunjung

Pengunjung dapat mengetahui dan mengerti cerita Sudamala melalui film animasi. Film animasi lebih menarik daripada media konvensional, melalui cerita dari pemandu obyek wisata candi Suku atau melalui buku.

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Film

Film adalah serangkaian gambar yang bergerak. Bahasa film adalah bahasa gambar. Film menyampaikan ceritanya melalui serangkaian gambar yang bergerak, dari satu adegan ke adegan lain, dari satu emosi ke emosi lain, dari satu peristiwa ke peristiwa lain (Iskandar, 1999: 2).

Sumarno (1996: 2) menyatakan bahwa film adalah perkembangan dari fotografi, foto tidak memperlihatkan ilusi gerak sedangkan film memberikan ilusi gerak. Maka, tidak dipungkiri jika pengambilan gambar pada saat syuting seorang penata kamera (DOP) menerapkan prinsip-prinsip dasar fotografi untuk menghasilkan gambar yang baik.

Al-Malaky (2004: 41-42) menuliskan dalam buku seri penuntun remaja “Remaja Doyan Nonton” bahwa Anggaran Dasar Pasal 3 pada Persatuan Karyawan Film dan Televisi Indonesia yang merupakan keputusan kongres ke-8 pada 1995, bahwa film dan televisi adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar, yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam bentuk, jenis, ukuran melalui kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, atau tanpa suatu yang dapat dipertunjukkan dan atau di tayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan atau

lainnya. Bahan bakunya bisa *seluloid* 35 mm, 16 mm, 8 mm, video, atau lainnya. Teoretikus Prancis membedakan film dengan sinema, *cinema* berasal dari bahasa Yunani, artinya gerak, dan merupakan singkatan dari *cinematograph* (kamera atau proyektor hasil penemuan Lumiere Bersaudara). Istilah film yang lain berasal dari bahasa Inggris yaitu *movie* berasal dari kata *move*, gambar yang bergerak atau gambar hidup.

Tim Aviva (2013: 82) berpendapat bahwa film adalah seni drama yang disajikan dalam bentuk yang lebih kompleks dan sempurna. Arti drama sendiri dalam bahasa Yunani artinya mula-mula tak lain dari pada “perbuatan” dan kemudian semata-mata perbuatan diatas panggung. Cerita konflik manusia dalam bentuk dialog yang diproyeksikan pada pentas dengan menggunakan percakapan dan *action* dihadapan penonton.

Film berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 8 tahun 1992 menyatakan bahwa film adalah: “Karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik atau lainnya”.

Film merupakan sesuatu yang dapat kita nikmati karena memiliki unsur cerita dan visual. Kalau hanya cerita, tidak menjadi sebuah film yang

bisa ditonton. Begitu juga kalau hanya visual yang indah tapi tanpa mengandung cerita hanya menjadi sebuah pameran saja. (Pratista, 2008: 59).

Para pekerja film dalam pembuatan film dikenal sebagai kerja kolaboratif, artinya melibatkan sejumlah tenaga ahli, tenaga kreatif yang menghasilkan suatu keutuhan, saling mendukung, dan saling mengisi. Perpaduan yang baik antara sejumlah tenaga ahli ini merupakan syarat utama bagi lahirnya film yang baik. Para pekerja film mencakup produser, sutradara, penulis skenario, penata fotografi, editor, penata artistik, dan sebagainya.

Produser adalah orang yang paling bertanggungjawab atas hadirnya sebuah film. Produser adalah sosok sentral yang mengendalikan terjadinya sebuah produksi film (Rusdi, 2007: 4). Nia Dinata dalam Rusdi (2007: 4) berpendapat bahwa pengertian produser sekarang lebih luas. Menurutnya, seorang produser mengkoordinir dari awal, dari fase pengembangan (*development*), praproduksi (persiapan produksi), produksi (pengambilan gambar/*syuting*), *post* produksi (penyuntingan/*editing*), finalisasi audio visual, penggandaan, sampai dengan promosi/publikasi.

Sutradara menduduki posisi tertinggi dari segi artistik. Memimpin pembuatan film tentang ‘bagaimana yang harus tampak’ oleh penonton. Tanggungjawabnya meliputi aspek-aspek kreatif, baik interpretatif maupun teknis, dari sebuah produksi film. Selain mengatur pelaku di depan kamera dan mengarahkan akting serta dialog, sutradara juga mengontrol posisi kamera dan gerak kamera, suara, pencahayaan, di samping hal-hal lain yang

menyumbang kepada hasil akhir sebuah film. Boleh dibbilang, sutradara harus mampu bekerja sama dengan semua *crew* (kerabat kerja). Seorang sutradara menurut Rusdi (2007: 26) harus memiliki ketajaman visi supaya bisa menghidupkan sebuah skenario ke layar lebar. Sutradara juga yang harus mengontrol aspek dramatik dan artistik selama proses produksi berlangsung. Prisma Rusdi juga menambahkan bahwa seorang sutradara harus mampu mengarahkan seluruh kru termasuk para pemain (aktor dan aktris) untuk bisa menjadikan satu judul film.

Penulis skenario boleh dibbilang adalah sosok yang menghasilkan cetak biru yang berfungsi sebagai bahan dasar pembuatan sebuah film utuh. Penulis skenario juga harus mampu menghasilkan cerita yang jelas dan meyakinkan, menciptakan karakter-karakter yang “bernyawa”, lalu meramu ini semua ke dalam sebuah skenario/naskah. Inilah yang nantinya “dihidupkan” ke dalam medium film dengan harapan film itu bisa menghangatkan penonton di tahap emosi (Rusdi, 2007: 46). Sumarno (1996: 44) menjelaskan bahwa skenario yang baik dinilai bukan dari enakannya untuk dibaca, melainkan efektivitasnya sebagai sebuah cetak biru (*blueprint*) dari sebuah film.

Penata fotografi (*director of photography/DOP*), dalam pembuatan setiap film tentu ada seorang *director of photography* yang berpasangan dengan sutradara dalam mengambil keputusan yang berhubungan dengan pengambilan gambar (*shot*) sebuah film (Rusdi, 2007: 87).

Editor (penyunting) bertugas menyusun hasil shooting yang masih terpisah-pisah hingga membentuk rangkaian cerita. Seorang editor harus mempunyai kemampuan bercerita (Rusdi, 2007: 165). Kemampuan bercerita sangat penting dimiliki oleh seorang editor karena harus merangkai potongan-potongan gambar dari hasil syuting yang terpisah menjadi satu rangkaian cerita yang utuh.

Penata Artistik, tata artistik berarti penyusunan segala sesuatu yang melatar belakangi cerita film, yaitu menyangkut pemikiran tentang *setting*, yang dimaksud dengan *setting* adalah tempat dan waktu berlangsungnya cerita film (Sumarno, 1996: 66). Bekerja sama dengan sutradara dan *director of photography*, penata artistik (*art director*) dan timnya bertugas untuk menciptakan konsep visual sebuah film. Jadi penata artistik adalah orang yang menyiapkan *setting* film seperti tempat, peralatan, dan properti. Bahkan sampah yang terlihat dalam sebuah adegan di film adalah hasil kerja keras penata artistik.

Selain profesi diatas, sebetulnya masih banyak profesi lain yang terlihat dalam proses produksi sebuah film, seperti penata kostum, penata suara, dan produser pelaksana.

Film sebagai hiburan masyarakat telah berkembang kearah industri dan menghasilkan beberapa sineas atau pemuat film. Dalam pembuatan film sineas tadi memiliki sebuah idealisme dalam menentukan tema untuk “membungkus” cerita agar dapat diterima oleh penontonnya. Beberapa *genre* tersebut antara lain:

Film Drama, *genre* film ini memberikan alur cerita mengenai kehidupan. Kecharuan lebih ditonjolkan dalam film drama agar penonton bisa ikut merasakan yang dirasakan para tokohnya. Seperti Romeo and Juliet, Haciko, ayat-ayat Cinta dan sebagainya. *Genre* film drama masih dapat dibedakan dari segi alurnya, diantaranya; Drama Musikal, Drama Komedi, Film Laga atau *action*, Film Horor, Film Fantasi, Film Perang, Film Ilmiah, namun dalam perjalanannya, *genre-genre* film diatas sering dicampur satu sama lain (*mix genre*) seperti horor-komedi, *action*-komedi, *horror-science fiction* dan sebagainya. Selain itu *genre* juga bisa masuk ke dalam bagian dirinya yang lebih spesifik yang kemudian dikenal dengan *sub-genre*, contohnya dalam *genre* komedi dikenal *sub-genre* seperti *screwball comedy*, *situation comedy (sit-com)*, *slapstick*, *black comedy* atau komedi satir dan sebagainya. Demikian pula dalam film dokumenter.

2.2 Animasi

Sugihartono (2010: 9) menuliskan animasi berasal dari bahasa Latin, *anima* yang berarti “hidup” atau *animare* yang berarti “meniupkan hidup ke dalam”. Dalam bahasa Inggris *animate* berarti memberi hidup (*to give life to*). Animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan suatu (gambar atau obyek) yang diam. Lazimnya istilah animation diartikan membuat film kartun (*the making of cartoons*).

Sudirman (2009: 2) berpendapat bahwa animasi adalah proses penciptaan objek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Dengan kata lain, animasi adalah paparan visual yang

berbentuk dinamik. Menikmati animasi adalah menikmati gambar bergerak, bercerita dan bersuara. Sebuah animasi juga mampu mengaduk perasaan kita menjadi sedih, menangis, tertawa, gembira bahkan bernafsu dan lain sebagainya.

Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan gambar tidak hidup. Suatu *still image*/gambar diam diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Penjelasan tabel jenis-jenis animasi bisa dilihat pada lampiran.

2.3 Film Animasi

Harto (1999: 21-22) menuliskan bahwa film animasi sering disebut sebagai film kartun. Sugihartono (2010: 3) Kartun berasal dari bahasa Italia (*Cartone*) yang berarti kertas (*paper*) kertas tebal yang memiliki dua jenis gambar, dalam bidang seni rupa dimaknai sebagai sketsa awal untuk keseluruhan karya (utuh). Dalam hal ini, kegiatan menggambar sering diidentikkan dengan menggambar yang lucu.

Film kartun kebanyakan film yang lucu. Misalnya; *Lononey Tunes*, *Pink Panther*, *Tom and Jerry*, *Scooby Doo*, *Doraemon*, *Lion King*, *Brother Bear*, dan banyak lagi. Film animasi ada dua yaitu Dwimatra (2D) dan Trimatra (3D).

Fungsi film animasi sebagai suatu bentuk perantara rupa runggu (audio visual medium), cukup berperan penting dalam menyebarkan pesan atau gagasan yang ingin disampaikan ke masyarakat luas. Film animasi dipakai

pada; televisi komersial; film animasi digunakan dengan tujuan komersial, seperti film *Metropolitan Area Network* pada televisi, sebagai sisipan diantara acara-acara program televisi, berupa pesan-pesan pendek kepada pemirsa dan sebagai film hiburan. Bioskop; film animasi bisa sebagai film cerita panjang, film cerita pendek, dan film sisipan pada bioskop. Pelayanan Pemerintah; film animasi digunakan sebagai film propaganda, film penerangan dan pendidikan. Perusahaan; film animasi digunakan sebagai film hubungan masyarakat (*public relations*) seperti: film penerangan, film pendidikan dan film propaganda atau film pengenalan produk.

Film animasi sebagai media komunikasi visual, menurut Widya dalam Adi Kusriyanto (2009: 5) komunikasi visual adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan. Bintardi dalam Romi (2007: 12) menyatakan bahwa komunikasi visual berhubungan dengan komunikasi nonverbal yang dilaksanakan melalui penggunaan gambar dan bahan ilustrasi lainnya yang diamati melalui indera penglihatan. Animasi merupakan kegiatan menggerakkan *still image*/gambar diam menjadi seolah-olah hidup, animasi secara grafis yang kemudian digerakkan, hal ini tidak terlepas dari prinsip media komunikasi visual.

Prinsip media komunikasi visual pada film adalah pesan visual yang disampaikan harus kreatif, inovatif, komunikatif, efisien dan efektif, sekaligus indah atau estetis. Cenadi (2008), menyebutkan bahwa elemen-

elemen media komunikasi visual pada film diantaranya adalah tipografi, warna, animasi dan suara. Elemen–elemen ini dapat berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan penggunaan media.

Tipografi yang baik mengarah pada keterbacaan dan kemenarikan, dan desain huruf tertentu dapat menciptakan gaya (*style*) dan karakter atau menjadi karakteristik subjek yang diiklankan, beberapa tipe huruf mengesankan nuansa–nuansa tertentu, seperti kesan berat, ringan, kuat, lembut, jelita, dan sifat–sifat atau nuansa yang lain.

Warna merupakan elemen penting yang dapat mempengaruhi sebuah desain. Pemilihan warna dapat memberikan suatu kesan atau *image* yang khas dan memiliki karakter yang unik, karena setiap warna memiliki sifat yang berbeda-beda, serta menghasilkan daya tarik visual, dan kenyataannya warna lebih berdaya tarik pada emosi daripada akal.

Animasi penggunaan unsur–unsur gerak atau disebut animasi khususnya dalam multimedia akan menimbulkan kesan tersendiri bagi yang melihatnya. Penggunaan animasi dalam sebuah desain multimedia dapat menjadikan tampilan menjadi lebih menarik dan dinamis. Pemilihan jenis animasi yang digunakan bergantung pada kebutuhannya sehingga desain yang dihasilkan dapat lebih efektif dan efisien.

Suara merupakan elemen pendukung yang digunakan untuk lebih menghidupkan suasana interaksi. Dalam multimedia interaktif, suara dibedakan menjadi dua, yaitu suara utama dan suara pendukung. Suara utama adalah suara yang mengiringi pengguna selama interaksi berlangsung,

sedang suara pendukung merupakan suara yang terdapat pada tombol-tombol navigasi.

Mascelli (1987: 288) berpendapat tentang transisi suara; narasi bisa menjelaskan berubahnya tempat atau menerangkan suatu perubahan waktu. Sebuah monolog bisa menggerakkan cerita maju atau mundur, ke waktu dan tempat yang berbeda. Suara yaitu seluruh audio yang terdapat di dalam film tersebut. Baik itu merupakan *background music*, dialog ataupun efek suara yang menghiasi film itu. Kemudian mengenai unsur naratif, yaitu hal-hal seperti pemilihan tokoh dalam cerita, konflik dan masalah, setting tempat (lokasi) dan waktu, dan sebagainya.

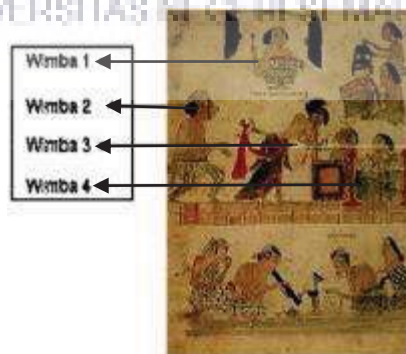
2.4 Sinematografi dalam Film Animasi

Sinematografi merupakan berbagai aspek yang mendukung atau membuat sebuah film itu berhasil dibuat. Aspek-aspek tersebut antara lain kamera dan film, *framing*, dan durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik yang dapat dilakukan melalui kamera seperti warna, penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar dan sebagainya. *Framing* merupakan wilayah gambar, atau jarak, ketinggian, ruang pergerakan, dan sebagainya. Durasi gambar adalah tenggang waktu untuk sebuah pengambilan gambar. Selain itu dikenal juga dengan *Mise-en-scene* yaitu semua hal yang akan terekam di kamera. Misalnya hal-hal pokok seperti setting (latar), kostum dan *make-up*, pencahayaan, pemain dan pergerakannya (akting).

2.4.1 Bahasa Rupa dalam Sinematografi

Bahasa rupa dalam arti luas adalah Bahasa yang digunakan untuk menampilkan dan menata wimba/*image*. Dalam proyek studi ini lebih difokuskan pada wimba yang kasat mata. Dalam buku Bahasa Rupa, menggunakan istilah bahasa rupa dalam pengertiannya yang sangat khusus, tetapi pada umumnya yaitu suatu gambar atau karya visual yang bercerita. Bahasa rupa yang dimaksud adalah untuk karya visual seperti hasil gambar karya lukisan anak-anak, gambar karya manusia primitif, lukisan prasejarah, relief candi, wayang beber, wayang kulit dan wayang golek, gambar ilustrasi, gambar periklanan, film, sinetron, dan karya seni visual yang bercerita lainnya.

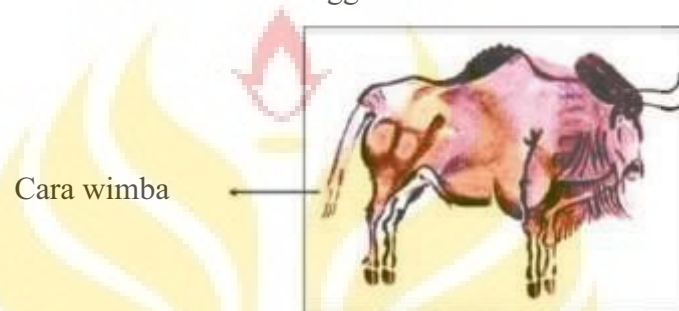
Bahasa rupa menurut Tabrani (2012) memiliki perbendaharaan yang disebut wimba, cara wimba, teknik penghubung, teknik peralihan, dan tata ungkapan. Wimba adalah suatu obyek yang dicandera (digambar atau dideskripsikan). Misalkan dalam bidang karya seni rupa berupa gambar, ada obyek binatang sapi, maka wimba tersebut adalah sapi. Wimba = gambar.



Gambar 2.1 Penjelasan wimba (Andrade, 1967: 23)
Sumber: Dr. Yasraf Amir Piliang Nuning Damayanti (ITB)

Cara wimba adalah bagaimana cara objek itu digambar, sehingga bercerita. Misalkan dalam bidang gambar terdapat objek seekor sapi yang digambarkan ekornya banyak, itu mengandung isi cerita bahwa ekor sapi tersebut sedang bergerak-gerak (Tabrani, 2012: 135).

Cara wimba = Cara menggambarkan.



Gambar 2.2 Penjelasan cara wimba
(Babirusa, berlari,-Altamira, Eropa)
Sumber: Tabrani, 2012: 112

Tabrani (2012: 191) Cara Wimba I (Ukuran Pengambilan), Cara Wimba II (Sudut Pengambilan), Cara Wimba III (Skala), Cara Wimba IV (Penggambaran), Cara Wimba V (Cara Dilihat). Teknik penghubung itu biasanya jenis perbendaharaan bahasa rupa yang berlaku dalam karya seni rupa yang berseri, atau bersambung, antara satu karya dengan karya lainnya saling berkaitan. Teknik Peralihan:*Cut: 1. straight cut, 2. cross cut, 3. jump cut, 4. cut on action. Diss: 1. fast diss, 2. normal diss, 3. slow diss, 4. diss mix. Fade: 1. fade in, 2. fade out, 3. fade into, 4. fade from. Wipe: 1. dari kiri, 2. dari kanan, 3. dari atas, 4. dari bawah* (Tabrani, 2012: 191).

Tata ungkapan adalah cara menyusun wimba dan cara wimbanya dalam satu bidang gambar atau antar bidang gambar sehingga bercerita. (Tabrani, 2012: 135).

Ada dua jenis tata ungkapan, yaitu tata ungkapan dalam, dan tata ungkapan luar. Tata ungkapan dalam adalah cara menyusun gambar atau cara menggambar dalam satu bidang gambar, sehingga bercerita, sedangkan tata ungkapan luar adalah cara menyusun atau menggambar sehingga masing-masing bidang gambar yang bersambung tersebut bercerita. Fungsi dari perbendaharaan ini adalah untuk mempermudah menganalisa gambar menurut cara Primadi agar terlihat perbedaannya.

Bahasa rupa berdasarkan teknik dasar pengambilan gambar, bahasa rupa juga bisa digunakan sebagai teknik dasar pengambilan gambar. Nugrahani (2011: 18-19) menuliskan bahwa pengambilan gambar terhadap suatu objek dapat dilakukan dengan Sudut pandang kamera antara lain: *high level, low level, eye level*.

Angle Kamera, scene memberi definisi tempat atau *setting* dimana kejadian dilangsungkan, *shot* yaitu rangkaian gambar hasil rekaman kamera tanpa interupsi. Satu *shot* adalah satu *take*. *Sequence* adalah serangkaian atau *shot-shot*, yang merupakan suatu kesatuan utuh (Mascelli, 1987: 8).

Angle kamera antara lain: *extreme long shot (els), long shot (ls), medium shot (ms), two shot yang typical, close up (cu), insert, shot-*

shot deskriptif, angle subjek, tinggi kamera, level bagi angle, high level, low level, angle plus angle, tilt "dutch" angle.

Persyaratan *scene* antara lain: faktor-faktor estetika. Faktor-faktor teknis, faktor-faktor psikologis, faktor-faktor dramatik, faktor-faktor editorial, faktor-faktor alami, faktor-faktor fisik (Mascelli, 1987: 108).

Teknik pengambilan gambar pada *scene* film antara lain: Teknik *master scene* dan teknik *triple take*. Teknik "*master scene*" adalah satu "*take* yang bersinambungan" atas "seluruh kejadian" yang berlangsung pada suatu *setting* tunggal. Suatu kronologi lengkap dalam pengambilan "*si lent*" maupun "*direct sound*" dari keseluruhan action dari awal sampai akhir. Cara menggunakan teknik *master scene* bisa dilakukan pada film cerita, film televisi, film noncerita. Teknik *triple-take*, metode yang paling sederhana untuk menghasilkan kontinuitas *shot* ke *shot*, khususnya kalau *shooting* tanpa skenario, adalah dengan membuat tumpang tindih *action* pada permulaan dan akhir tiap *shot*. Dalam teknik *triple take* ini, juru kamera hanya memikirkan tentang tiga *shot* beruntun pada tiap satu saat (Mascelli, 1987: 149).

Nugrahani (2011: 19) menuliskan bahwa teknik dasar gerakan kamera antara lain: *zoom in/zoom out, panning, tilting, dolly, follow, crane shot, fading, framing*. Efek visual dasar/*transition device*, selain gerakan kamera, perubahan visual yang ditimbulkan pada video dan

diakibatkan oleh efek visual. (*fade in, fade out, super atau superimpose, dissolve, wipe*). Brata (2007: 135-163) menambahkan penggunaan efek visual antara lain: *picture in picture (PnP), slow motion, sketch to realistic, video mask, green screen*.

Mascelli (1987: 274-279) Sarana Transisional antara piktorial dan suara. Transisi Piktorial metode yang paling sederhana untuk mendapatkan transisi pictorial yang licin adalah dengan menggunakan ‘*title*’ penjelasan, menerangkan tentang tempat dan waktu dari set yang disajikan. Transisi piktorial boleh menggunakan upaya secara optis berikut ini:

Fade: suatu *fade in*, dimana layar gelap secara bertahap menjadi terang dan menyajikan citra, digunakan untuk memulai sebuah cerita atau *sequence*. Suatu *fade-out*, dimana citra secara bertahap menjadi gelap, digunakan untuk akhir cerita *sequence*.

Dissolve: membaurkan suatu *scene* pada *scene* lainnya. Secara teknis, sebuah *dissolve* adalah *fade-out* yang disuperimpos pada *fade-in*, untuk menanggulangi terjadinya penghilangan waktu (*time lapse*) atau perpindahan tempat.

Wipe atau menghapus adalah suatu *optical effect* yang membuat seolah suatu *scene* didorong keluar layar oleh *scene* lainnya. Gerakan *wipe* bisa vertical horizontal atau segitiga.

Shoot adalah munculnya gambar di layar TV yang diambil dengan memakai sebuah kamera selama jangka waktu tertentu. *Two*

Shoot, biasanya dalam naskah ditulis *2-shoot* atau *2s*; hanya dua orang saja yang terlihat pada gambar. *Groupshoot*: Pengambilan gambar lebih dari 2 orang atau sekelompok orang (Nugrahani, 2011: 20)

Nugrahani (2011: 20) menuliskan bahwa jarak gambar/*format shot* biasanya dikaitkan dengan tujuan pengambilan gambar, tingkat emosi, situasi dan kondisi objek. Terdapat bermacam-macam istilah antara lain: *extreme close up (ecu/xcu)*, *big close up (bcu)*, *close up (cu)*, *medium close up: (mcu)*, *medium shot (ms)*, *knee shot (ks)*, *full shot (fs)*, *long shot (ls)*, *medium long shot (mls)*, *extreme long shot (xls)*. Brata (2007: 38) menambahkan *establish shot/panorama*. Brata (2007: 42-43) menambahkan tentang *screen directing* yaitu berkaitan dengan arah, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar komposisi gambar nyaman ditonton antara lain: arah pandang dan ruang gerak, *overlapping*, dan *jumping*.

Nugrahani (2011: 21-22) menuliskan bahwa teknik pengambilan gambar tanpa menggerakkan kamera, jadi cukup objek yang bergerak, antara lain: Objek bergerak sejajar dengan kamera, *walk in*, *walk away*. Teknik ini dikatakan lain, karena tidak hanya mengandalkan sudut pengambilan, ukuran gambar, gerakan kamera dan objek tetapi juga unsur- unsur lain seperti cahaya, properti dan lingkungan. Rata-rata pengambilan gambar dengan menggunakan teknik-teknik ini menghasilkan kesan lebih dramatik antara lain: *backlight shot*, *reflection shot*, *door frame shot*, *artificial framing shot*, *jaws shot*,

framing with background, the secret of foreground framing, artificial hairlight, fast road effect, walking shot, overs houlder, profil shot. Brata (2007: 37) menambahkan *slanted*.

Bahasa rupa berdasarkan prinsip gerak animasi, Sugihartono (2010: 64-75) menjelaskan prinsip gerak animasi bersumber dari buku *Ilusion Of Life* karya Frank Thomas dan Ollie Johnston (dalam Lihgtfoot, 46-69) diuraikan 12 prinsip dasar animasi. Prinsip tersebut didasarkan pada pengalaman 9 orang animator senior yang bekerja di Walt Disney dan karya-karyanya sering tampak di televisi hingga saat ini. Kedua belas prinsip tersebut antara lain: *squash and stretch* (mengkerut dan merenggang), *anticipation* (ancang-ancang), *staging* (sajian), *straight ahead action and pose to posse* (gerakan berkelanjutan), *follow throug and overlaping action* (variasi gerakan penutup sebelum diam/berkelahi), *slow in – slow out* (gerakan melambat), *arcs* (gerakan lengkungan), *secondary action* (gerakan pelengkap), *timing* (waktu/tempo), *exaggeration* (melebih-lebihkan), *solid drawing* (gambar sempurna/matang), *appeal* (daya tarik karakter).

Fungsi bahasa rupa dalam perancangan film animasi antara lain: mendasari pembuatan naskah dan *storyboard*, Pedoman bagi kameraman, pedoman bagi editor. Fungsi bahasa rupa untuk mendasari pembuatan naskah dan *storyboard*, terdapat berbagai jenis film antara lain film dokumenter, film cerita pendek, film cerita

panjang, dan film-film jenis lain yang di antaranya adalah iklan televisi, program televisi, dan *video clip* (Effendy, 2002: 11-14). Suyanto (2005: 155-158) berpendapat tentang fungsi bahasa rupa dalam pembuatan naskah dan *storyboard* yang diantaranya bcu (*big close up*), mcu (*medium close up*), ms (*medium shot*), ls (*long shot*), *fade in*, *fade out*, *cut*, *cut away*, dan lain-lain.

Harto (2012: 7) model film animasi yang dirancang biasanya membawa pesantentang kemanusiaan/akhlak mulia sesuai dengan nilai-nilai moral yang universal dan sesuai pula dengan tuntutan cerita antara lain, bersifat edukatif, rekreatif, dan *entertainment*.

Harto (2012: 3) ada 3 aspek/trikotomi dalam perancangan film animasi yaitu Aspek teknik tidak bisa berdiri sendiri, namun harus memperhatikan 2 aspek lainnya yaitu aspek estetika visual dan aspek *content*. Estetika sebagai salah satu dari 3 aspek tersebut. Estetika sebuah film animasi bisa dilihat pada kualitas:

- (1) makna/filosofi/pesan berdasarkan isi/*content* naskah/cerita;
- (2) kualitas visual ilustrasi, desain karakter, *background*, dan *foreground*;
- (3) plot/alur cerita;
- (4) kualitas *di-alog/audio/sound*, *effect/music/voice casting* dan *recording*;
- (5) keindahan penganimasiannya;
- (6) teknik kamera atau bahasa rupa dalam sinematografinya;
- (7) dramatisasi cerita;
- (8) pada film animasi tertentu harus mengandung unsur hiburan (*entertainment*) dan pendidikan (*education*), dan lain-lain. Berdasarkan kriteria tersebut, sebenarnya

aspek teknis pada film animasi hanya digunakan sebagai ‘*tool*’ untuk mencapai kualitas estetik dan artistik film animasi.

Bahasa rupa juga dapat dijadikan pedoman bagi cameraman, contohnya pada pembuatan *storyboard* karangan M. Suyanto dalam Romi (2008: 45-48). Contoh *storyboard* dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan beragamnya bahasa rupa yang telah disampaikan, maka beberapa bahasa rupa yang dimungkinkan dipakai dalam perancangan film animasi ini antara lain: *high level*, *low level*, *eye level*, *extreme close up (ecu/xcu)*, *big close up (bcu)*, *close up (cu)*, *medium close up: (mcu)*, *medium shot (ms)*, *knee shot (ks)*, *full shot (fs)*, *long shot (ls)*, *medium long shot (mls)*, *extreme long shot (xls)*. *squash and stretch* (mengkerut dan merenggang), *Anticipation* (ancang-ancang), *staging* (Sajian), *straight ahead action and pose to posse* (gerakan berkelanjutan), *follow throug and overlapping action* (variasi gerakan penutup sebelum diam/berkelahi), *slow in – slow out* (gerakan melambat), *arcs* (gerakan lengkungan), *secondary action* (gerakan pelengkap), *timing* (waktu/tempo), *exaggeration* (melebih-lebihkan), *solid drawing* (gambar sempurna/matang), *appeal* (daya tarik karakter).

Pertimbangan pemilihan tersebut akan disampaikan pada bagian perancangan karya dan pentabelan bahasa rupa secara lengkap akan ditampilkan di lampiran.

2.4.2 Kontinuitas, Editing dan Komposisi dalam Sinematografi

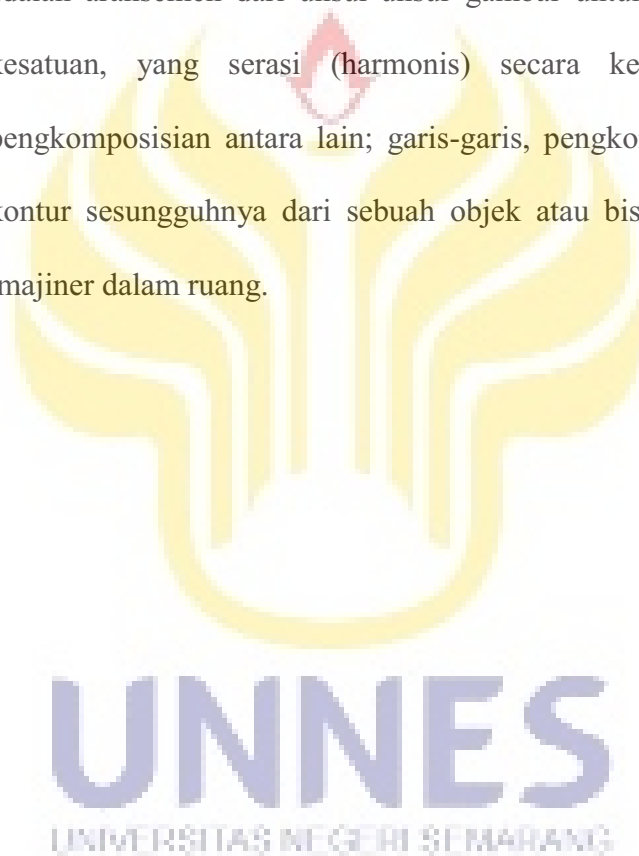
Kontinuitas film merupakan sebuah ilusi-ilusi. Kontinuitas waktu dan ruang, film menciptakan dan mempertahankan ilusi-ilusi. Ilusi itu hancur berantakan manakala perhatian dan *interest* penonton dikacaukan. Licin, mengalir, kontinuitas yang realistis bisa memberikan sumbangan yang lebih besar pada keberhasilan film daripada semua perencanaan sinematik lainnya.

Mascelli (1987: 302) menjelaskan bahwa waktu yang sesungguhnya hanya bergerak ke depan, secara kronologis. Waktu film bisa dibagi dalam empat kategori: sekarang, lampau, mendatang, dan menurut kondisi. Kontinuitas ruang difungsikan agar penonton menyadari lokasi dari *action*, dan arah dari gerakan. Inilah jalan satu-satunya yang bisa membuat penonton mengetahui “dari mana gerakan pemain atau kendaraan datang, dan kemana mereka pergi” (Mascelli, 1987: 129-146)

Editing merupakan proses kegiatan pasca produksi (*post production*) yang bertujuan menggabungkan tiap-tiap gambar yang sudah diambil dan melakukan sentuhan-sentuhan tambahan untuk mendukung keindahan film tersebut. Jenis *editing* Film: *editing* kontinuitas, dimana penuturan cerita tergantung pada penempatan *scene-scene* yang berurutan; dan *editing* kompilasi, dimana penuturan cerita tergantung pada narasi, dan *scene-scene* selalu mengilustrasikan yang sedang diuraikan (Mascelli, 1987: 302).

Bagi editor video bahasa rupa masih menjadi pedoman dalam melakukan proses *editing*. Bahasa rupa tersebut dapat dilihat dalam buku Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Dunia pada naskah iklan televisi.

Mascelli (1987: 400) menjelaskan tentang komposisi yang baik adalah aransemen dari unsur-unsur gambar untuk membentuk suatu kesatuan, yang serasi (harmonis) secara keseluruhan. Bahasa pengkomposisian antara lain; garis-garis, pengkomposisian bisa jadi kontur sesungguhnya dari sebuah objek atau bisa juga hanya garis imajiner dalam ruang.



BAB 6

PENUTUP

6.1 Simpulan

Cerita Sudamala relief candi Sukuh dipilih karena candi Sukuh mempunyai keunikan terkenal dengan cerita ruwatan Sudamala. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Karanganyar membutuhkan media alternatif film animasi untuk menjelaskan cerita Sudamala relief candi Sukuh.

Target audience (primer) film animasi ini ditujukan pada kalangan remaja karena film animasi mayoritas disukai kalangan remaja dan target sekunder masyarakat umum. Film animasi ini dibuat dengan teknik animasi 2D dan 3D sebagai media alternatif menjelaskan cerita Sudamala relief candi Sukuh.

Pemanfaatan film animasi dalam bentuk DVD sebagai media alternatif untuk menjelaskan cerita Sudamala relief candi Sukuh dirancang dengan gaya tampilan naratif, sajian yang menarik, kreatif, inovatif, dan informatif dengan kekuatan audio visual serta memperlihatkan relief-relief cerita Sudamala asli dari candi Sukuh.

Manfaat bahasa rupa pada film animasi ini, secara garis besar untuk menjelaskan cerita Sudamala relief candi Sukuh dengan mempertimbangkan bahasa rupa tradisi (aneka tampak, diperbesar, diperkecil, arah lihat berhadapan, dan lain-lain) yang berasal dari relief candi Sukuh dan ditambahkan dengan bahasa rupa modern (*close up, medium close up, high*

level, sejajar kamera, dan lain-lain) sehingga didapatkan perpaduan bahasa rupa yang layak untuk ditampilkan dan menarik minat khalayak untuk menonton film animasi ini dan menarik minat wisatawan ke candi Sukuh.

Kecenderungan warna pada film ini adalah warna kartunal agar lebih menarik, dengan 20 menit agar penonton tidak merasa bosan, meskipun demikian cerita yang disajikan sudah bisa dipahami oleh penonton. Format Video PAL dengan resolusi $720 \times 576 \text{ pixels}$ sesuai dengan standar Video Internasional regional Indonesia, namun ketika pameran menggunakan format HD $1920 \times 1080 \text{ pixels}$ karena ditampilkan pada layar lebar, *aspect ratio* 16:9 dipilih karena perkembangan teknologi televisi jenis HDTV dan monitor komputer layar LCD *widescreen*.

Ilustrasi musik yang digunakan adalah musik-musik instrumental ataupun bervokal yang sudah ada dengan pertimbangan kesesuaian audio. Untuk *dubbing* mayoritas adalah suara Semar diisi oleh pengisi suara yang disesuaikan dengan penjiwaan karakter. *Sound efek* yang digunakan disesuaikan dengan kondisi adegan dan cerita animasi yang ada, yang bertujuan menambah dramatisasi cerita.

Konsep warna, suatu warna dapat menimbulkan pengaruh pada perasaan tertentu. Penggunaan warna harus disesuaikan dengan tujuan tema dan latar belakang dari pembuatan film animasi yang ditunjukkan kepada sarannya. Warna juga dapat mencerminkan karakter, memiliki daya tarik utama, mendukung penampilan, mencerminkan personalitas, dan identitas.

Pada film animasi ini berdurasi 20 menit, terdiri Sekuen *Sountrack* dan Sekuen Film. Sekuen *Sountrack* berdurasi 5 menit 46 detik, terdiri dari 8 *scene* yaitu: 1. *Opening Screen*, 2. Karakter, 3. Syiwa Menolong Sadewa, 4. Pertapaan Prangalas, 5. Pandawa Lima, 6. *Bende* Semar Permulaan Perang, 7. Kematian Raksasa, 8. Relief Candi Suku. Pada Sekuen Film berdurasi 14 menit 14 detik. Sekuen Film yang terdiri dari *opening*, isi, dan penutup (wejangan Semar dan *Credit Title*). Terdapat beberapa *scene* pada sekuen ini, dengan menganalisis dan mendeskripsikan beberapa *scene* yang dirasa penting dan mampu menjelaskan keseluruhan maksud dan tujuan film animasi Sudamala. Diambil 12 *scene* yaitu: 1. *Opening Screen*, 2. Semar Bercerita Uma menjadi Raksasa Durga, 3. Relief Candi Suku, 4. Durga Mengancam dan Mengikat Sadewa, 5. Syiwa Turun Menolong Sadewa, 6. Sadewa Diberi Pedang Dewi Uma, 7. Sadewa Meruwat Tambapetra, 8. Arjuna Masuk ke Medan Laga, 9. Pertarungan Bima dengan Kalantaka, 10. Kalantaka akan Memakan Nakula, 11. Wejangan semar, 12. Penutup dan *Credit Title*.

Simpulan cerita Sudamala pada film animasi ini berawal dari kesalahan Dewi Uma yang melakukan hubungan terlarang dengan pengembala sapi, hal tersebut dilakukan karena demi kesembuhan sang suami yaitu Dewa Syiwa. Dewi Uma dikutuk Dewa Syiwa menjadi raksasa Durga ditempatkan di Setra Gandamayu, mempunyai anak Kalanjaya dan Kalantaka. Durga bisa lepas dari kutukan setelah menderita 12 tahun, dan dibantu diruwat oleh anak bungsu Pandawa yaitu Sadewa. Sadewa mampu

meruwat Durga menjadi Dewi Uma dengan bantuan Dewa Syiwa. Sadewa diangkat anak oleh Dewi Uma dengan julukan sang Sudamala dan dianugrahi pedang untuk membunuh musuh pandawa yaitu raksasa Kalanjaya dan Kalantaka. Sadewa diamanati Dewi Uma untuk menuju Pertapaan Prangalas menemui Tambapetra seorang yang buta. Sadewa mampu menyembuhkan Tambapetra dan dijodohkan dengan anaknya bernama Ni Padapa. Selanjutnya di medan laga, Yudistira, Bima dan Arjuna bertarung melawan Kalanjaya dan Kalantaka. Namun dari pihak pandawa mengalami kekalahan, Nakula dan Sadewa yang maju, akhirnya Kalanjaya dan Kalantaka bisa dibunuh Sadewa dengan bantuan pedang anugrah Dewi Uma. Ternyata Sadewa mampu meruwat Bidadara Citragada dan Citrasena dari kutukan Dewa Syiwa yang semula berwujud Kalanjaya dan Kalantaka.

5.2 Saran

Pembuatan DVD film animasi cerita Sudamala relief candi Suku tidak hanya sekedar memberi informasi dengan tujuan praktis semata, melainkan memberi solusi kreatif, inovatif yang tetap bertumpu pada etika dan estetika perancangan yang ada, sehingga dapat menghasilkan karya yang menarik, berkesan, namun tetap berjalan sesuai tujuan yaitu menyampaikan informasi sebagai usaha menjelaskan cerita Sudamala relief candi Suku kepada para penonton.

Manajemen dan penjualan produk DVD akan dijual dengan harga Rp. 35.000,- kepada masyarakat kawasan candi Suku, candi Cetho, tempat wisata Tawangmangu, alun-alun Karanganyar, dan kota Solo. Selain itu, di

publikasikan ke sekolah-sekolah sebagai acara *Talkshow* animasi atau seminar film animasi.

DVD dan katalog yang dirancang bisa dijadikan sebagai portofolio untuk menjalin kerjasama dengan instansi ataupun perusahaan (bergerak pada bidang pariwisata) dan bidang pembuatan film animasi.

Bagi Disparbud Karanganyar, film animasi cerita Sudamala dalam bentuk DVD ini, nantinya dapat dijadikan sebagai media alternatif penyampai informasi cerita Sudamala relief candi Sukuh serta dapat dijadikan media promosi wisata Kabupaten Karanganyar pada acara yang diselenggarakan oleh Pemda Karanganyar.

Bagi pembaca, dapat dijadikan sebagai referensi dalam penyusunan laporan berkaitan dengan candi Sukuh dan proyek studi. Media alternatif sumber informasi mengenai cerita Sudamala relief candi Sukuh.

Bagi pengunjung/wisatawan, film animasi ini dapat memberi informasi berkaitan dengan cerita Sudamala relief candi Sukuh, dan bagi penonton film animasi ini, ditujukan kepada (*target audience*) remaja dapat memberikan informasi cerita Sudamala sehingga menarik minat untuk berkunjung ke candi Sukuh, meskipun sasaran/*(target audience)* film animasi ini adalah kalangan remaja (primer), namun tidak menutup kemungkinan, ada anak-anak yang menonton film animasi Sudamala ini, untuk itu peran orangtua untuk membimbing dan mengawasi putra-putrinya dalam menonton film khususnya film animasi Sudamala.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Malaky, Ekky. 2004. *Why Not: Remaja Doyan Nonton*. Bandung. Dar!Mizan.
- Ambarawati, Yuni. 2003. *Bahasa Rupa Relief Candi Suku*. Skripsi. Jurusan Seni Rupa FBS. Semarang: Unnes.
- Blender Comunity. 2012. *Rigging.img*. Diakses tanggal 14 Oktober 2014 dari Blender.org.
- Brata, Vincent Bayu Tapa. 2007. *Videografi dan Sinematografi Praktis*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Cenadi. 2008. *Elemen-Elemen Media Komunikasi Visual*. (online), (<http://deskomversol.com/2008/09/12/>, diakses 15 Desember 2014).
- Damayanti, Yasraf Amir Piliang Nuning. 2012. *Penjelasan Wimba*. Makalah Seni Rupa ITB.
- DPR Indonesia. 1992. *Undang-Undang Republik Indonesia nomor 8 tentang Film*. Jakarta.
- Effendy, Heru. 2012. *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Prosedur*. Jakarta: Pustaka Konfiden.
- Harto, Dwi Budi. 1999. *Relief Candi Tigawangi dan Candi Surawana: Tinjauan Cara Wimba dan Tata Ungkapannya*, Tesis, Program Magister Seni Rupa dan Desain, Fakultas Pasca Sarjana. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Harto, Dwi Budi. 2002. *Paparan Perkuliahan Mahasiswa: Sejarah Seni Rupa Indonesia II*, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Harto, Dwi Budi. 2008. *Trikotomi dalam Perancangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Bidang Seni*. Makalah dalam prosiding Seminar Nasional “Meraih Sukses Pembelajaran dengan Optimalisasi Multimedia Interaktif”. Pascasarjana Universitas Dian Nuswantoro (Udinus) Semarang.
- Harto, Dwi Budi. 2012. *Perancangan Model Film Animasi Bitmap Berbasis Pengolahan Pesan dan Informasi Visual, Bahasa Rupa Tradisi Relief Jataka candi Borobudur*, Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi Terapan 2012 (Semantik 2012), Universitas Dian Nuswantoro (Udinus) Semarang.

- Hurlock, B.E. 1968. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Iskandar, Eddy D. 1999. *Panduan Praktis Menulis Skenario*. PT Remaja Rosdakarya.
- Kusen.1989-1990.“Relief Sudamala Candi Tigawangi dan Suku dalam perbandingan (studi tentang proses transformasi cerita ke dalam bentuk visual)”, *Laporan Penelitian*, Fakultas Sastra, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Kusriyanto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Mascelli, Joseph V. 1986, Terjemahan HMY Biran, *The Five C's Of Cinematography*Cine/Grafic Publications, Hollywood, California.
- Mulyono, Sri. 1989. *Symbolis dan Mistikisme dalam Wayang*. Jakarta: PT. Gunung Agung.
- Nugrahani, Rahina. 2011. *Bahan Ajar Silabus DKV 5*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.
- Pratista, Himawan. 2008.*Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Poestaka.
- Pusat Bahasa Depdiknas. 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Romi, Andi. 2008. *VCD Fitur Dokumenter Menelusuri Lorong-Lorong Kota Kuno Kota Gede*. Skripsi Seni rupa FBS. Semarang: Unnes.
- Rusdi. 2007.*Bikin Film, Kata 40 Pekerja Film!*.Jakarta: PT Penerbit Majalah Bobo.
- Santiko, Hariani. 1992. *Bhatari Durga*. Depok: Fakultas Sastra Universitas Indonesia.
- Sudirman. 2009. *10 Animasi Kartun Flash*. Palembang: Maxikom.
- Sugihartono, Ranang Agung. 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Grasindo.

- Suyanto, Muhammad. 2005. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Tabrani, Primadi. 2012. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- Tim aviva. 2013. *LKS Seni Budaya untuk SMK Kelas XI*. Klaten. CV.Aviva.
- Fic, Victor M. 2003. *From Majapahit and Suku to Megawati Soekarno Putri*. New Delhi: Shakti Malik Abhinav Publications.
- Witjaksono, dkk. 1999/2000. *Cerita Ruwatan di Candi Suku*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kantor Wilayah Propinsi Jawa Tengah bagian Proyek Pembinaan Permusiuman Jawa Tengah.
- Yusuf, Agus Hilman. 2013. *Pengertian Animasi dan Jenis-Jenisnya*. (Online), (http://www.academia.edu/853557/Pengertian_Animasi_dan_jenis_jenisnya. diakses 15 Desember 2014).
- Zoetmulder, P.J. 1983. *KalangwanSatra Jawa Kuno Selayang Pandang*, terjemahan oleh Dick Hartoko. Penerbit: Djembatan Jakarta.

