

**PENYUTRADARAAN FILM ANIMASI 2.5D
PARODI TIMUN MAS BERJUDUL *SI JOE***

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Televisi dan Film
Jurusan Seni Media Rekam



OLEH:

**SATRIA VERIANSYAH WIGUNA
NIM. 12148148**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018**

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA

PENYUTRADARAAN FILM ANIMASI 2.5D PARODI TIMUN MAS
BERJUDUL SI JOE

Oleh:

SATRIA VERIANSYAH WIGUNA

NIM. 12148148

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal 18 Januari 2018

Tim Penguji

Ketua Penguji : N.R.A. Candra, S.Sn., M.Sn.
Penguji Bidang I : Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn.
Penguji Bidang II : Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn.
Penguji/Pembimbing : Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.
Sekretaris/Penguji : Stephanus Andre Triadiputra, S.Sn., M.Sn.



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 18 Januari 2018
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budriyanto, S.Pd., M.A.
NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Satria Veriansyah Wiguna

NIM : 12148148

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul

PENYUTRADARAAN FILM ANIMASI 2.5D PARODI TIMUN MAS BERJUDUL SI JOE

adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

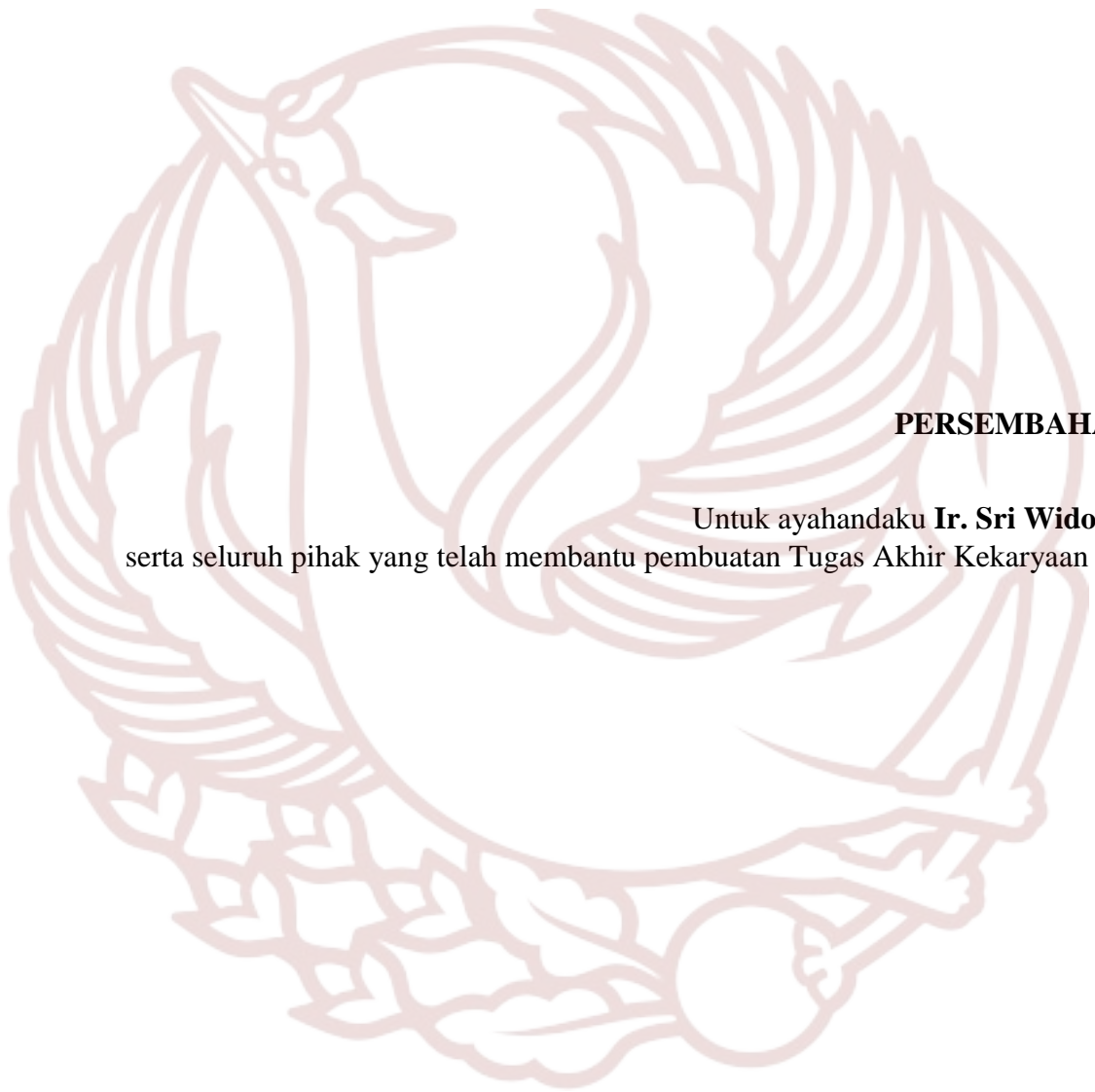
Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 18 Januari 2018

Yang menyatakan,



Satria Veriansyah Wiguna
NIM. 12148148



PERSEMBAHAN

Untuk ayahandaku **Ir. Sri Widodo**,
serta seluruh pihak yang telah membantu pembuatan Tugas Akhir Kekaryaannya ini

ABSTRAK

PENYUTRADARAAN FILM ANIMASI 2.5D PARODI TIMUN MAS BERJUDUL SI JOE (Satria Veriansyah Wiguna, 2017, hal xv-141). Laporan Tugas Akhir Karya S-1 Prodi Televisi dan Film Jurusan Seni Media Rekam Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia, Surakarta.

Pengenalan kembali cerita rakyat Nusantara sangat penting dilakukan karena cerita tersebut merupakan identitas sebuah budaya dan tradisi Nusantara, itu yang mendasari pembuatan Tugas Akhir karya ini. Karya film animasi yang bercerita tentang parodi cerita rakyat *Timun Mas* diharapkan mampu mengenalkan kembali sebuah cerita rakyat dari Jawa Tengah dengan menambahkan kebaruan terhadap penggambaran karakter dan cerita tersebut. Pembuatan karya ini bertujuan untuk menciptakan film dengan animasi 2.5D dan mengenalkan kembali cerita rakyat untuk diceritakan dengan cerita yang baru. Eksplorasi cerita film animasi ini melalui pengamatan keadaan sekitar atau fenomena yang sedang ramai diperbincangkan, sehingga semakin memperkaya parodi pada segi cerita. Pada proses pembuatan film animasi ini, sutradara menggabungkan dan menggerakkan animasi 2D pada perspektif ruang 3D, sehingga tercipta animasi 2.5D. Animasi 2.5D yang dalam proses pembuatannya menggunakan kamera virtual mampu menghasilkan gambar pergerakan yang lebih baik dari animasi 2D biasa. Selain itu, pembuatan karya yang mengeksplor cerita rakyat Nusantara mampu menghasilkan karya yang unik dan menarik dalam segi pembuatan dan keterbaruan cerita. Film animasi dengan cerita rakyat yang sudah dibuat kembali dengan cerita yang lebih baru, dapat memunculkan kembali cerita tersebut untuk ditonton oleh khalayak agar tidak terlupakan cerita aslinya.

Kata kunci: Cerita rakyat, *Timun Mas*, Parodi, Penyutradaraan, Animasi, dan 2.5D

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah S.W.T. atas berkat dan rahmat-Nya hingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Rangkaian penyusunan laporan Tugas Akhir yang dilakukan penulis tentu saja menemui banyak kendala dan hambatan sehingga dalam penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan. Akan tetapi, penulis sebisa mungkin melakukan yang terbaik dalam menyusun laporan ini.

Selama pembuatan karya hingga penyusunan laporan Tugas Akhir ini, terlibat begitu banyak pihak yang membantu secara langsung dan tidak langsung. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis ingin memberikan banyak terima kasih dan apresiasi yang setinggi-tingginya terhadap:

1. Kedua orangtua tercinta, Bapak Ir. Sri Widodo dan Ibu Wiwiek Mindariyati, yang tidak pernah lupa mengikutsertakan nama anaknya dalam doa-doa nya, serta selalu ikhlas dan juga bersemangat dalam berjuang memberikan segala bantuan untuk kelancaran masa kuliah hingga Tugas Akhir ini.
2. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn selaku dosen pembimbing Tugas Akhir ini, dengan segala kesabaran telah membimbing dalam pembuatan karya film animasi berjudul *Si Joe* hingga pada penyusunan laporan, serta memberikan banyak sekali ilmu, motivasi, semangat dan dorongan
3. Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn., Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn., Stephanus Andre Triadiputra, S.Sn., M.Sn., Sapto Hudoyo S.Sn., M.A., N.R.A Candra, S.Sn., M.Sn. selaku tim dosen penguji yang banyak memberikan masukan dalam penulisan laporan ini supaya lebih sempurna.

4. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A. selaku dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.
5. Titus Soepono Adji, S.Sn., M.A. selaku ketua Program Studi Televisi dan Film, yang bersedia membantu dan memberikan kesempatan untuk menggunakan berbagai fasilitas yang berguna dalam kelancaran pembuatan karya Tugas Akhir ini.
6. Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A. selaku pembimbing akademik, yang selalu mendukung dan selalu memberikan nasehat serta saran untuk kemudahan dan kelancaran selama masa kuliah.
7. Sahabat seperjuangan Mahasiswa Prodi Televisi dan Film angkatan 2012 dan angkatan lain yang saling mendukung dalam kelancaran proses pengerjaan Tugas Akhir yang namanya tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Penulis ucapkan banyak terima kasih dan apresiasi setinggi-tingginya untuk waktu kebersamaan dalam meraih ilmu, kedewasaan, dan arti kehidupan, semoga dapat dipertemukan lagi dalam proses yang lain.

Surakarta, 18 Januari 2018

Penulis

Satria Veriansyah Wiguna

DAFTAR ISI

| | |
|--------------------------------------|-----|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| PERNYATAAN..... | iii |
| PERSEMBAHAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Penciptaan..... | 1 |
| B. Ide Penciptaan | 5 |
| C. Tujuan Penciptaan | 6 |
| D. Manfaat Penciptaan | 6 |
| E. Tinjauan Sumber Penciptaan | 6 |
| F. Landasan Penciptaan..... | 10 |
| 1. Definisi Animasi | 10 |
| 2. Penyutradaraan Film Animasi | 12 |
| 3. Cerita Parodi..... | 15 |
| 4. Animasi 2.5D..... | 15 |
| 5. Kamera Virtual | 17 |

| | |
|--|-----------|
| G. Metode Penciptaan | 19 |
| H. Sistematika Penulisan | 29 |
| BAB II PROSES PENCIPTAAN FILM ANIMASI <i>SI JOE</i> | 30 |
| A. Tahap Praproduksi Film Animasi <i>Si Joe</i> | 30 |
| 1. Pencarian Ide..... | 30 |
| 2. Penulisan Naskah | 33 |
| 3. Desain Karakter & <i>Environment</i> | 34 |
| 4. <i>Storyboard</i> | 41 |
| 5. <i>Animatic</i> | 42 |
| B. Tahap Produksi Film Animasi <i>Si Joe</i> | 44 |
| 1. <i>Key Frame & In Between</i> | 45 |
| 2. Pewarnaan (<i>colouring</i>)..... | 47 |
| 3. <i>Animating & Digital Compositing</i> | 49 |
| 4. Pencarian Pengisi Suara | 54 |
| 5. Perekaman Suara..... | 55 |
| 6. Efek Suara & <i>Foley</i> | 58 |
| 7. Pembuatan Musik Film | 60 |
| 8. <i>Rendering</i> | 61 |
| C. Tahap Pascaproduksi Film Animasi <i>Si Joe</i> | 63 |
| 1. Penyuntingan | 64 |
| 2. <i>Final Output</i> | 65 |
| BAB III DESKRIPSI KARYA | 66 |
| A. Identitas Karya | 66 |
| B. Perwujudan Karya Film Animasi <i>Si Joe</i> | 67 |
| <i>Scene 1</i> | 69 |
| <i>Scene 2</i> | 69 |
| <i>Scene 3</i> | 71 |
| <i>Scene 4</i> | 73 |

| | |
|--|-----|
| <i>Scene 5</i> | 74 |
| <i>Scene 6</i> | 76 |
| <i>Scene 7</i> | 78 |
| <i>Scene 8</i> | 79 |
| <i>Scene 9</i> | 81 |
| <i>Scene 10</i> | 83 |
| <i>Scene 11</i> | 84 |
| C. Pembahasan Karya Film Animasi <i>Si Joe</i> | 87 |
| 1. Analisis Konsep | 87 |
| 2. Analisis Penyutradaraan..... | 90 |
| 3. Analisis Visual | 92 |
| 4. Analisis Teknis..... | 94 |
| BAB IV PENUTUP | 100 |
| A. Kesimpulan | 100 |
| B. Saran..... | 101 |
| DAFTAR ACUAN | 103 |
| GLOSARIUM..... | 105 |
| LAMPIRAN..... | 109 |
| 1. Naskah <i>Si Joe</i> | 110 |
| 2. Storyboard <i>Si Joe</i> | 124 |
| 3. Floor Plan..... | 141 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|-----------|--|
| Gambar 1 | Potongan <i>Mr Bean: The Animated Series</i> episode “ <i>Super Trolley</i> ”9 |
| Gambar 2 | Alur kerja produksi film animasi <i>Si Joe</i>27 |
| Gambar 3 | Karakter protagonis pada film <i>Shrek</i> (2001)32 |
| Gambar 4 | <i>Meme</i> yang menjadi inspirasi untuk dimasukkan dalam naskah film...33 |
| Gambar 5. | Cuplikan naskah film animasi <i>Si Joe</i>34 |
| Gambar 6 | Ogoh-ogoh <i>Buta Ijo</i> sebagai referensi raksasa Jawa.....35 |
| Gambar 7 | Desain karakter si Joe.....36 |
| Gambar 8 | Desain karakter Mbok Sarni.....37 |
| Gambar 9 | Desain karakter Timun Mas38 |
| Gambar 10 | Suasana Lembah Harau Sumatera Barat39 |
| Gambar 11 | Hasil desain <i>environment</i> pada film <i>Si Joe</i>39 |
| Gambar 12 | Contoh properti film animasi <i>Si Joe</i>39 |
| Gambar 13 | Contoh <i>floor plan</i> pada <i>scene 4</i>40 |
| Gambar 14 | Contoh <i>storyboard</i> film animasi <i>Si Joe</i>42 |
| Gambar 15 | Pembuatan <i>Animatic</i> dengan <i>Adobe After Effect</i>43 |
| Gambar 16 | Penempatan posisi <i>keyframe scene 2 shot 11</i> pada pembuatan <i>animatic</i> .44 |
| Gambar 17 | Contoh <i>keyframe scene 8 Shot 15</i> pada film <i>Si Joe</i>46 |
| Gambar 18 | Contoh <i>inbetween scene 8 Shot 15</i> pada film <i>Si Joe</i>46 |
| Gambar 19 | Pembuatan <i>inbetween</i> secara manual menggunakan <i>flash</i>47 |
| Gambar 20 | Contoh perbedaan warna solid dengan penambahan gradasi.....49 |

| | | |
|-----------|---|----|
| Gambar 21 | Pembuatan <i>inbetween</i> otomatis dengan <i>Adobe After Effect</i> | 50 |
| Gambar 22 | Pecahan dari objek yang akan digerakkan dengan <i>motion</i> | 51 |
| Gambar 23 | <i>Blocking scene 2 Shot 14</i> pada film <i>Si Joe</i> | 52 |
| Gambar 24 | Pengaturan kamera virtual pada <i>After Effect</i> | 53 |
| Gambar 25 | Pencahayaan dengan logika kamera <i>scene 10 shot 3</i> | 54 |
| Gambar 26 | Proses <i>casting</i> dan latihan olah suara | 55 |
| Gambar 27 | Tampilan antarmuka <i>Cubase</i> saat proses <i>Voice Recording</i> | 56 |
| Gambar 28 | Ruang <i>control</i> pada saat proses <i>Voice Recording</i> | 57 |
| Gambar 29 | Pengisi suara Timun Mas melakukan rekaman..... | 58 |
| Gambar 30 | Pengambilan suara <i>ambience</i> di hutan Segoro Gunung Tawangmangu. | 59 |
| Gambar 31 | Proses <i>Foley Artist</i> mengambil suara efek retakan tanah..... | 60 |
| Gambar 32 | Pembuatan musik dengan aplikasi <i>FL Studio</i> | 61 |
| Gambar 33 | Antarmuka pada saat proses <i>Rendering</i> dengan <i>After Effects</i> | 62 |
| Gambar 34 | Manajemen <i>folder</i> hasil render per <i>shot</i> | 63 |
| Gambar 35 | Proses penyuntingan menggunakan <i>Adobe Premiere</i> | 64 |
| Gambar 36 | Skema struktur Tiga Babak film animasi <i>Si Joe</i> | 67 |
| Gambar 37 | <i>Scene 1</i> sebagai pembukaan film dengan diiringi <i>voice over</i> | 69 |
| Gambar 38 | <i>Scene 2 shot 1</i> pergerakan kamera sebagai mata si <i>Buta</i> | 70 |
| Gambar 39 | <i>Scene 2</i> sebagai pengenalan cerita yang menggunakan parodi | 70 |
| Gambar 40 | <i>Scene 2 shot 4</i> kamera sebagai logika teropong..... | 71 |
| Gambar 41 | <i>Scene 3 shot 1 timelapse</i> pertumbuhan tanaman timun..... | 72 |
| Gambar 42 | <i>Scene 3 shot 6</i> kemunculan judul film pada akhir <i>scene</i> | 73 |

| | | |
|-----------|--|----|
| Gambar 43 | Adegan yang menggambarkan kesaktian <i>Buta Ijo</i> pada <i>scene 4</i> | 73 |
| Gambar 44 | <i>Scene 5</i> penggunaan ruang 3D | 75 |
| Gambar 45 | Adegan kedua pada <i>scene</i> montase | 75 |
| Gambar 46 | Logika cahaya televisi pada malam hari | 76 |
| Gambar 47 | <i>Si Buta</i> tetap mengintip dari kejauhan | 77 |
| Gambar 48 | <i>Scene 6</i> , pergerakan kamera dengan menggunakan <i>script</i> “ <i>wiggle</i> ” | 78 |
| Gambar 49 | <i>Lipsync</i> dan ekspresi mata pada dialog Mbok Sarni | 78 |
| Gambar 50 | <i>Si Buta</i> melesat ke atas pada akhir <i>scene 7</i> | 79 |
| Gambar 51 | Pergerakan kamera dengan efek <i>shaky</i> pada <i>scene 8</i> | 80 |
| Gambar 52 | Pergerakan kamera dengan efek goyang (<i>shaky</i>) | 81 |
| Gambar 53 | Distorsi berupa gelombang (<i>wave</i>) untuk logika dalam air | 82 |
| Gambar 54 | Terasi ajaib Timun Mas yang berubah menjadi sambal..... | 82 |
| Gambar 55 | <i>Si Buta</i> mengeluarkan api setelah memakan sambal | 83 |
| Gambar 56 | <i>Si Buta</i> mencoba melewati hutan jarum melalui samping | 84 |
| Gambar 57 | Adegan pembuka pada <i>scene 11</i> | 85 |
| Gambar 58 | <i>Shot</i> dengan logika siluet | 86 |
| Gambar 59 | Penempatan <i>angle</i> kamera sesuai dialog karakter..... | 86 |
| Gambar 60 | <i>Ending</i> atau penutup film <i>Si Joe</i> | 87 |
| Gambar 61 | Penggambaran <i>environmet</i> rumah si <i>Buta</i> | 87 |
| Gambar 62 | Penggambaran watak Mbok Sarni yang menyukai sinetron India..... | 88 |
| Gambar 63 | Timun Mas melemparkan terasi ajaib | 89 |
| Gambar 64 | Penempatan objek pohon dengan memanfaatkan ruang tiga dimensi...93 | |

Gambar 65 Mengubah *shot* dengan memanfaatkan pergerakan kamera94

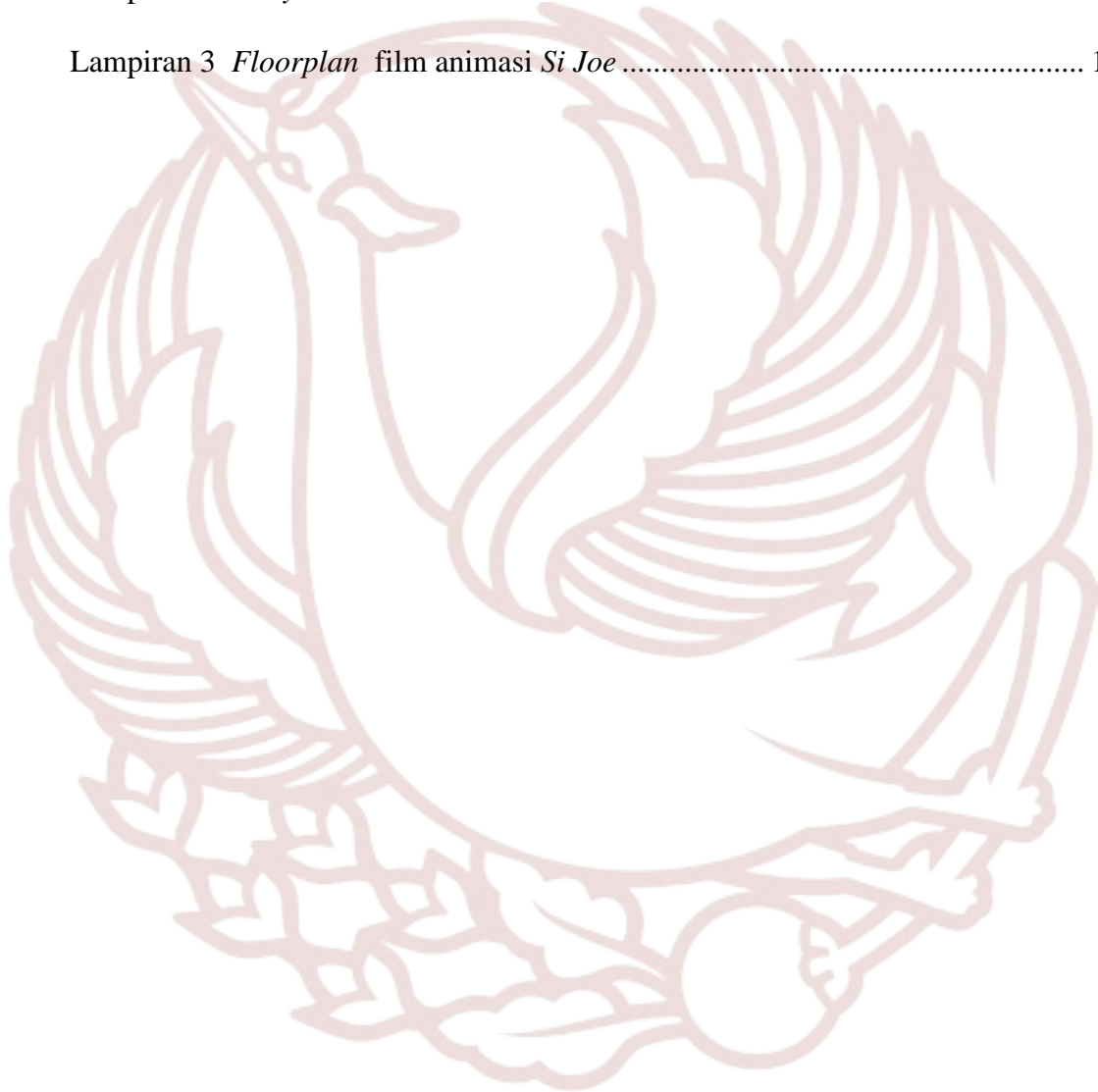
Gambar 66 Pergerakan kamera dengan efek goyang (*shaky*)97

Gambar 67 Penggunaan logika efek pencahayaan berupa *flare* pada kamera98



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1 Naskah film animasi <i>Si Joe</i> | 110 |
| Lampiran 2 <i>Storyboard</i> film animasi <i>Si Joe</i> | 122 |
| Lampiran 3 <i>Floorplan</i> film animasi <i>Si Joe</i> | 129 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Nusantara memiliki beragam tradisi dan budaya yang beragam dari ujung Sabang sampai Merauke. Dari hasil keberagaman tersebut, Indonesia memiliki banyak sekali cerita rakyat yang kaya akan nilai-nilai pelajaran hidup. Sebagai contoh cerita legenda seperti *Bandung Bondowoso* yang merupakan legenda terciptanya Candi Prambanan, cerita *Si Kancil* yang merupakan fabel untuk anak-anak, cerita daerah *Malin Kundang* yang berasal dan populer di daerah Palembang, dan masih banyak cerita-cerita menarik lain yang merupakan warisan dari leluhur se-Nusantara. “Cerita rakyat merupakan sebagian kekayaan budaya Indonesia umumnya dan kekayaan sastra khususnya yang perlu digali dan disebarluaskan. Dan sayangnya usaha penggalian cerita rakyat ini belum banyak diusahakan orang” (Astrid, 1978:17). Padahal cerita-cerita tersebut merupakan identitas bangsa dan banyak nilai positif yang bisa didapatkan dari cerita tersebut.

Akhir-akhir ini, di Indonesia banyak sekali cerita yang dikemas melalui tayangan yang menghibur seperti sinetron televisi, film layar lebar, film seri, Film Televisi (FTV), hingga film pendek. Tetapi cerita tersebut kebanyakan berkisah tentang percintaan romantisme drama modern, dan sudah jarang yang mengangkat cerita berdasarkan adaptasi *folklore* atau cerita rakyat yang sudah ada. Hal tersebut bisa berdampak pada tenggelamnya eksistensi cerita rakyat Nusantara.

Sebuah upaya diperlukan untuk mengenalkan kembali cerita rakyat ke khalayak terutama pada anak, karena anak-anak merupakan generasi penerus bangsa yang kelak akan menggunakan cerita-cerita rakyat ke masa depan sebagai identitas mereka. Media memerlukan format yang baru untuk menarik perhatian lebih. Cerita yang variatif dan menarik sesuai segmentasi digunakan sebagai bumbu untuk membuat penonton semakin tertarik dengan cerita asli yang telah diangkat.

Film animasi merupakan tayangan favorit anak-anak. Melalui film animasi, anak-anak mampu membebaskan imajinasinya tanpa terikat batasan logika dan realita yang ada, yang berdampak pada terasahnya kreativitas mereka. Di Indonesia, tayangan animasi sempat *booming* pada tahun 90-an yang pada saat itu banyak stasiun televisi menampilkan serial kartun Jepang, seperti *Doraemon*, *Dragon Ball*, *Pokemon* dan lain sebagainya. Sementara film animasi lokal juga pernah menunjukkan eksistensinya pada waktu itu. Menurut buku yang berjudul *Warna-warni Kecerdasan Anak* yang membahas tentang mencintai lingkungan lewat film kartun, “popularitas animasi karya studio Bening Kampung Animasi memang tak sehebat film kartun Jepang. Tetapi, tak bisa dipungkiri bahwa anak-anak Indonesia begitu lekat dengan film-film animasi tersebut” (Kanisius, 2006:179). Jika orang sekarang mendengar tentang film kartun berjudul cerita rakyat Indonesia seperti *Roro Mendut*, *Sunan Kalijaga*, *Rama & Shinta* dan *Alibaba & 40 Penyamun* pasti yang dirasakan adalah nostalgia kenangan zaman dulu. Dulu memang film animasi atau kartun tersebut jarang muncul di layar kaca televisi, tetapi dengan adanya toko atau persewaan *Video Compact Disc (VCD)*, film-film kartun tersebut dapat tersebar dan dinikmati oleh anak-anak pada tahun

90-an. Pada saat ini pun animasi di stasiun televisi Indonesia masih didominasi oleh animasi asing, bahkan oleh negara tetangga sendiri seperti *Upin-Ipin* dan *BoboiBoy* (Malaysia). Selain itu, sekarang ini teknologi informasi semakin canggih dan memudahkan, cukup mengakses internet maka berbagai macam genre film maupun video lain dapat dinikmati secara gratis dan cepat. Itulah salah satu penyebab banyak studio animasi lokal memilih gulung tikar, karena kalah bersaing dengan banyaknya animator asing dan rendahnya minat beli masyarakat terhadap animasi lokal.

Sebuah terobosan diperlukan guna memperkenalkan kembali cerita-cerita *folklore* warisan leluhur. Salah satunya dengan membuat ulang dengan sentuhan baru atau memparodikan cerita-cerita rakyat dan menyegarkan kembali karakter-karakternya. Cerita asli dalam *Timun Mas* lebih memiliki sudut pandang terhadap kehidupan Mbok Sarni sebagai tokoh protagonis. Sementara kehidupan dari sisi *Buta Ijo* belum diceritakan, saat menunggu 6 tahun, apa saja yang dilakukan, kegiatan, rutinitas dan gaya hidupnya.

Timun Emas merupakan salah satu dari sekian banyak cerita rakyat yang berkembang di Indonesia. Cerita rakyat *Timun Emas* memiliki pesan moral yang baik untuk anak-anak, selain itu penggambaran *setting* tempat dan karakternya mewakili budaya Indonesia khususnya daerah Jawa Tengah, sehingga sangat disayangkan bila cerita rakyat tersebut tenggelam ditelan perkembangan zaman. Penciptaan film animasi pendek yang memiliki cerita parodi dari cerita rakyat *Timun Emas* merupakan salah satu terobosan untuk mengenalkan kembali dan lebih mempopulerkan cerita tersebut kepada anak-anak.

Pada zaman modern ini, untuk berkesenian dan mampu bersaing dengan berbagai kalangan, masyarakat memang harus mengikuti alur perkembangan zaman atau tren masa kini. Proses pembuatan animasi juga mengikuti perkembangan zaman dan teknologi yang semakin canggih. Jika di tahun 90-an semua animasi populer menggunakan jenis animasi dua dimensi (2D), sekarang ini jenis animasi tiga dimensi (3D) sedang digandrungi oleh kreator animasi. Gambarnya yang realistis dan lebih dinamis membuat animasi 3D memiliki peminat yang lebih banyak.

2.5D sedang digandrungi untuk pembuatan animasi, video tutorial, hingga pembuatan *video games*. Salah satu keunggulan 2.5D dalam sebuah film animasi adalah mampu membuat penonton menikmati pergerakan animasi 2D dalam perspektif ruang 3D, sehingga lebih baik dari animasi 2D dan tak kalah menarik dengan animasi 3D. Animasi 2.5D lebih cenderung menggunakan tehnik kamera virtual beserta pencahayaannya.

Berawal dari kesukaan pengkarya terhadap parodi, penyutradaraan film animasi yang memiliki cerita parodi Timun Emas merupakan sebuah kegiatan dalam mengenalkan kembali suatu cerita rakyat. Selain itu, penyutradaraan film juga merupakan salah satu kompetensi yang ada pada Program Studi Televisi dan Film FSRD ISI Surakarta sehingga layak untuk dijadikan sebagai salah satu materi tugas akhir kekaryaannya.

B. Ide Penciptaan

“*Timun Mas* merupakan cerita rakyat yang muncul dan berkembang di Jawa Tengah, kisahnya pun sudah populer hingga diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris” (Ardiansyah dan Ria Ariyani, 2015). Namun tetap saja cerita itu tenggelam oleh perkembangan zaman, juga kegemaran anak-anak masa kini terhadap sebuah film yang didominasi oleh film *super hero* dan *folklore* luar negeri. Dengan sedikit pembaharuan jalan cerita yang mengikuti gaya masa kini, maka sebuah film animasi dalam negeri diharapkan bisa mendapat tanggapan positif dari berbagai kalangan. Pembaharuan tersebut melingkupi penggambaran tokoh atau karakter, dan ditambahkannya sentuhan parodi, serta cerita yang *out of the box*. Jika cerita zaman dulu terlalu serius dalam penekanan maksud dan nilai edukasinya sehingga mengesampingkan sisi hiburannya, maka dalam cerita yang baru ini dibuat lebih santai dan lebih segar dalam penyampaiannya supaya selain menyampaikan nilai edukasinya, penonton juga mendapatkan cerita yang lebih menghibur. Cerita segar yang dimaksud adalah cerita yang tidak selalu terikat oleh cerita aslinya, menyinggung problematika masa kini serta ditambahkannya unsur kekinian dengan tidak menghilangkan inti cerita aslinya.

Unsur parodi juga dimasukkan sebagai daya tarik dalam film animasi ini. Penyutradaraan dalam film animasi ini menggunakan sentuhan komedi agar lebih menarik perhatian dan menyenangkan untuk ditonton terutama oleh anak-anak. Sementara dari segi teknis pembuatannya, 2.5D merupakan pembuatan animasi menggunakan beberapa animasi 2D yang bergerak dalam perspektif 3D, selain itu dalam pembuatannya juga melibatkan pencahayaan, pergerakan kamera, dan

kedalaman (*depth of field*), sehingga diharapkan pengkarya mampu memberikan kelebihan dalam segi *visual* terhadap film animasi 2.5D parodi *Timun Mas* yang berjudul *Si Joe*.

C. Tujuan Penciptaan

Pembuatan karya film animasi berjudul *Si Joe* bertujuan untuk:

1. Menghasilkan sebuah karya dalam bentuk film animasi 2.5D dengan cerita parodi yang diadaptasi dari cerita rakyat *Timun Mas*.
2. Mengenalkan kembali cerita rakyat *Timun Mas* ke khalayak melalui cerita parodi yang lebih baru.

D. Manfaat Penciptaan

Manfaat yang hendak dicapai dari pembuatan karya film animasi pendek berjudul *Si Joe*:

1. Memberikan kontribusi berupa penciptaan karya seni dengan medium film animasi pada mata kuliah Penyutradaraan dan Animasi Digital.
2. Memunculkan kembali ketertarikan terhadap cerita rakyat Indonesia melalui karya seni khususnya medium film animasi.
3. Memberikan semangat untuk anak muda agar berani menciptakan film animasi yang berkreasi pada cerita rakyat asli Indonesia.

E. Tinjauan Sumber Penciptaan

Proses penciptaan tugas akhir karya film animasi pendek ini tentu tidak lepas dari berbagai sumber inspirasi dan ilmu yang terkandung dari berbagai

buku, video, dan beberapa informasi dari internet. Selain itu, sumber-sumber tersebut juga difungsikan sebagai landasan untuk penciptaan karya film animasi.

Berbagai sumber buku tersebut antara lain:

1. *Bikin Film Indie Itu Mudah* tulisan M. Bayu Widagdo dan Winastwan Gora (2007). Walaupun dikategorikan animasi, tetapi *output* dari karya ini berupa film pendek indie, sehingga diperlukan buku ini sebagai acuan tentang alur produksi sebuah film pada umumnya.
2. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia* karya M. Suyanto dan Aryanto Yuniawan (2006), menjelaskan tentang panduan dan urutan kerja dalam membuat film kartun atau animasi mulai dari rancangan, proses eksekusi produksi hingga pascaproduksi.
3. *Art in Motion* karangan Mauren Furniss (2007) yang berisi tentang dasar dan estetika tentang animasi yang digunakan dalam pembuatan laporan karya ini.
4. *Writing for Animation, Comics, and Games* oleh Christy Marx (2007). Buku ini menjelaskan sejarah animasi serta panduan dalam proses penulisan naskah animasi, komik, dan *games*. Urutan proses pembuatan film animasi dalam buku ini digunakan sebagai referensi dalam membuat alur produksi karya ini.
5. *Animasi Digital: Dari Analog Sampai Digital* karya Ranang Agung Sugihartono dkk (2010), berisi tentang penjelasan animasi dari proses manual hingga proses komputerisasi atau digital, serta beberapa istilah mengenai animasi yang digunakan dalam penulisan laporan karya ini.

6. *Directing Animation: Everything you didn't Learn in Art School* karya Tony Bancroft yang menceritakan pengalaman pribadi bersama teman-temannya selama bekerja sebagai *animator* sampai menjadi sutradara animasi, dari pemula hingga bekerja pada Walt Disney. Buku ini memberikan gambaran untuk pembuatan karya ini tentang bagaimana seorang sutradara dan *animator* bekerja dalam film animasi.
7. *Digital Cinematography* karya Ben De Leeuw (1997) yang menjelaskan aspek yang ada dalam sebuah sinematografi digital, seperti penggunaan kamera hingga cahaya pada *software* komputer karena pada pembuatan film animasi ini menggunakan kamera virtual.

Selain sumber dari buku, terdapat karya animasi yang dijadikan tinjauan untuk pembuatan karya film animasi *Si Joe* adalah karya sastra berupa *folklore* atau cerita rakyat yang berkembang di Jawa Tengah berjudul *Timun Mas*. *Si Joe* merupakan parodi penceritaan dari *Timun Mas*, sehingga beberapa komponen cerita sedikit dirubah oleh penulis naskah, seperti penggambaran tokoh serta sudut pandang dan akhir dari cerita.

Selain itu, terdapat beberapa karya berbentuk film dan serial animasi yang dijadikan sebagai referensi dalam penciptaan karya film animasi pendek *Si Joe*, film tersebut adalah film animasi berjudul *Timun Mas* (2010) karya Ranang Agung Sugihartono, Taufik Martono, Mujiono dan Eko, sebuah serial animasi televisi *Mr. Bean: The Animated Series* (2003) produksi Tiger Aspect Production Britania Raya dan film layar lebar animasi berjudul *Shrek* (2001) produksi *Dreamworks Pictures*. Film animasi pendek *Timun Mas* dijadikan sebagai original

cerita rakyat *Timun Mas* untuk diparodikan dari segi ceritanya. Film produksi tahun 2010 dan berdurasi 20 menit tersebut mengisahkan kisah asli Timun Mas tanpa ada tambahan atau modifikasi cerita. Sementara film animasi berjudul *Si Joe* memiliki cerita yang sudah ditambahkan unsur-unsur parodi sehingga lebih kental dalam menampilkan sisi hiburannya. Unsur parodi yang dimaksud adalah penggambaran karakter tokoh, dialog, dan sebagainya.

Serial animasi televisi *Mr. Bean: The Animated Series* merupakan serial televisi yang diadaptasi dari karakter fiksi fenomenal *Mr. Bean* yang diperankan oleh Rowan Atkinson. Serial ini sudah ditayangkan di stasiun televisi Indonesia pada tahun 2004 hingga sekarang. Aspek *visual* dan proses pengerjaannya yang juga menggunakan mesin *digital* atau menggunakan aplikasi komputer, sesuai untuk dijadikan referensi dari pembuatan karya tugas akhir film animasi berjudul *Si Joe*. Penambahan warna pencahayaan digital dan penggunaan kamera virtual dilakukan dalam pembuatan film animasi *Si Joe* ini.



Gambar 1. Potongan *Mr Bean: The Animated Series* episode “*Super Trolley*”
(Sumber: Tiger Aspect Productions: Rowan Atkinson, 2004)

Sementara pada film layar lebar berjudul *Shrek* memiliki karakter protagonis yang cocok untuk dijadikan inspirasi karakter yang bermain pada film animasi berjudul *Si Joe* ini. Karakter protagonis *Shrek* adalah raksasa *ogre* yang buruk rupa tetapi memiliki hati yang lembut dan baik hati. Dari pewatakan protagonis tersebut terbukti sukses membuat karakter *Shrek* disukai oleh banyak penonton karena memiliki rasa yang unik dari segi penceritaannya. Pada film animasi *Si Joe* juga dilakukan hal yang sama, yaitu menjadikan suatu makhluk yang terlihat seram sebagai protagonis. Karakter *Shrek* sangat ingin menyendiri, tetapi dalam karakter *Si Joe* digambarkan sebagai *Buta Ijo* yang sebenarnya kesepian.

F. Landasan Penciptaan

1. Definisi Animasi

Pada buku karangan Mauren Furniss (2007) yang berjudul *Art In Motion*, Mauren mengutip definisi animasi dari Norman McLaren yang merupakan pendiri dari departemen animasi pada *National Film Board* di Kanada.

“Animation is not the art of drawings that move but the art of movements that are drawn; what happens between each frame is much more important than what exists on each frame; Animation is therefore the art of manipulating the invisible interstices that lie between the frame” (Furnis, 2005:5).

Dari definisi tersebut dapat dipelajari bahwa animasi merupakan seni memanipulasi celah yang tak terlihat di antara *frame* atau gambar satu dengan lainnya, sehingga jika digabungkan dan dimainkan dengan kecepatan tertentu akan menghasilkan sebuah gerakan yang memanipulasi mata. Dapat ditarik kesimpulan bahwa animasi merupakan kegiatan untuk menggerakkan

serangkaian gambar diam secara berurutan sehingga memiliki dorongan, kekuatan serta emosi seolah-olah memiliki kesan hidup.

Perkembangan teknologi khususnya pada komputer, membuat animasi ikut mengalami perkembangan. Bermunculannya aplikasi khusus pembuatan animasi seperti *Adobe Flash*, *Adobe After effect*, dan lain sebagainya semakin memudahkan para kreator animasi dari pemula sampai yang profesional dalam berkarya. Hingga saat ini animasi 2D dan 3D juga terus mengalami perkembangan mengikuti zaman dan teknologi serta menggeser pembuatan animasi tradisional.

Animasi 2D adalah dasar pembuatan dalam karya ini, maka diperlukan sebuah pengertian dasar tentang animasi 2D.

“2D drawn animation consists of a series of drawings shot one after another and played back to give the illusion of movement. This animation can be played back in a number of ways” (Roberts, 2013:2).

Mengutip penjelasan dari Steve Roberts (2013) tentang dasar dari pengertian animasi 2D, dapat disimpulkan bahwa animasi 2D terdiri dari serangkaian gambar yang dikerjakan satu demi satu dan dimainkan kembali untuk memberi ilusi gerak. Animasi 2D lebih cenderung dihasilkan dari proses menggambar satu demi satu *frame*, baik itu secara manual ataupun menggunakan komputer, berbeda dengan animasi 3D yang animasi gerakannya otomatis tercipta setelah diberi program. Penjelasan animasi 2D ini hampir sama dengan penjelasan animasi secara luas karena sejatinya animasi tradisional berawal dari animasi 2D.

Sampai saat ini, animasi dapat dikategorikan menjadi tiga jenis. Menurut Ranang A.S. dalam buku ajarnya yang berjudul *Animasi I*, tiga jenis animasi

tersebut adalah Animasi *Stop Motion*, Animasi Tradisional, dan Animasi Komputer (*Computer Graphics Animation*) (Ranang, 2010:53). Jenis animasi tersebut memiliki proses produksi dan hasil yang berbeda-beda. Seiring perkembangan zaman, pembuatan animasi manual atau tradisional tergeserkan oleh animasi komputer atau animasi digital. Jenis animasi digital merupakan jenis animasi yang digunakan untuk karya tugas akhir film animasi berjudul *Si Joe*.

2. Penyutradaraan Film Animasi

Seorang sutradara merupakan kunci dari jalannya sebuah produksi atau pembuatan film. “Sutradara bertanggung jawab dalam seluruh aspek kreatif pada film, mengontrol keseluruhan isi dan alur plot film, membuat pengarahannya pada *talent (drawing artist, background artist, pengisi suara, editor, dan special effect)* dan mengatur sinematografi film” (Suyanto dan Yuniawan, 2006:9). Intinya adalah setiap sutradara memang harus bekerja ekstra dalam setiap pembuatan film.

Artikel berjudul *What is Animation Director* yang dipublikasikan di forum internet yang membahas tentang sutradara yaitu *directors.uk.com*, Rebecca Manley (2015) yang juga seorang sutradara menyebutkan bahwa hampir tidak ada perbedaan antara sutradara film biasa (*live action director*) dengan sutradara film animasi (*animation director*). Perbedaannya terdapat pada beberapa poin saja, perumpamaan kesamaan yang Manley buat adalah jika *director* harus berurusan dengan *actor*, maka *animation director* harus berurusan dengan *animator*.

“So, a director working in animation is a leader and the creative head of the production team. They have final say on all the creative aspects of the job from design and animation through to sound and

music, as well as guiding and motivating the other members of the team. This is also the role of a director working in live action or the theatre” (Manley, 2015).

Manley juga menyebutkan bahwa *talent* utama dalam pembuatan film animasi adalah *animator* yang bertugas membuat animasi itu sendiri, tetapi dalam *credit tittle* film animasi, *talent* adalah seorang yang mengisi suara karakter atau tokoh. Lebih jelasnya dalam produksi film animasi, *animation director* seringkali terlibat dalam setiap tahap produksi seperti berurusan dengan anggaran produksi, mengawasi perkembangan naskah, menggambar *storyboard*, menciptakan *animatic*, melakukan *casting* pengisi suara, mendesain/*art directing*, mengarahkan *animator*, bekerja dengan komposer musik dan tim *sound design*, hingga pada *compositing* sampai jadi sebuah hasil akhir. Selebihnya, tugas *animation director* sama dengan sutradara pada umumnya seperti memahami konsep cerita, memahami kondisi lingkungan serta menjalin hubungan yang baik terhadap semua tim produksi.

Rebeca Manley juga menyebutkan pendapat menurut temannya yang bernama Andy Martin, penyutradaraan proyek atau film animasi terdapat dua macam kasus, dalam proyek beranggaran rendah seorang sutradara animasi bekerja mendesain dan menganimasikan semuanya sendiri. Sementara dalam proyek beranggaran lebih besar, seorang sutradara animasi mendapatkan kelebihan dalam bentuk bantuan dari para profesional di bidangnya untuk membantu sutradara animasi menyelesaikan proyeknya. Mereka bisa saja seorang *model maker*, *illustrator*, *additional animator*, *compositor*, *musician* atau *SFX*. Penyutradaraan pada film animasi ini menggunakan anggaran rendah sehingga

sangat minim menggunakan bantuan dari profesional, melainkan hanya menggunakan bantuan dari beberapa teman pengkarya yang juga ingin terlibat dalam pembuatan film animasi ini.

Sebuah buku yang berjudul *Directing Animation: Everything you didn't Learn in Art School* karya Tony Bancroft, menyebutkan sebagian dari tugas seorang sutradara animasi, sutradara serial televisi, atau sutradara film pendek adalah:

“They all have one important thing in common; they all have to share and enforce their vision to a crew of not-so-like-minded artists. The thing that makes directing difficult and wonderful at the same time is working with all of the unique personalities in your creative team and getting them focused in one direction” (Bancroft, 2014:14).

Tugas utama seorang sutradara adalah berkomunikasi dengan tim produksi dan mengawasi hingga bagaimana hasil animasi itu tercapai. Sutradara animasi juga bertanggung jawab dan memastikan bagaimana bentuk dan kesan dari awal proyek tersebut berlangsung sehingga menghasilkan hasil yang diinginkan. Tentu saja seorang sutradara tetap harus bekerja ekstra karena hasil penyutradaraan dari sebuah karya tergantung oleh bagaimana sutradara mengarahkan dan berkomunikasi terhadap seluruh kru yang terlibat.

Film animasi ini terdapat sentuhan komedi sebagai nilai tambah untuk menarik perhatian penonton terutama anak-anak. Komedi memiliki nilai tambah yang mampu menarik lebih banyak segmentasi karena pada dasarnya komedi memang lebih mudah menghibur daripada *genre* film lainnya, sehingga memiliki lebih banyak peminat.

3. Cerita Parodi

Cerita yang digunakan dalam film animasi ini merupakan sebuah penggabungan tentang sebuah zaman, di mana cerita asli dari Timun Mas memiliki *setting* waktu pada zaman dahulu seperti cerita aslinya, tetapi sutradara menambahkan beragam benda dan teknologi yang sedang eksis pada masa sekarang. Konsep ini memiliki keunikan dan mampu lebih menghibur penonton dikarenakan mirip seperti cerita parodi pada umumnya seperti pada film yang berjudul *Shrek*, *Scary Movie*, *Superhero Movie*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi ketiga, pengertian dari kata parodi adalah “karya sastra atau seni yang dengan sengaja menirukan gaya, kata penulis, atau pencipta lain dengan maksud mencari efek kejenakaan” (Depdiknas, 2001:143). Jadi sesuai dengan definisi parodi, tujuan utama parodi adalah mencapai cerita dimana dapat mengundang tawa penonton atau kejenakaan, sehingga parodi sangat dekat dengan *genre* komedi dan kaya akan humor. Hal tersebut karena parodi memiliki gaya penceritaan yang meniru sesuatu yang sudah ada secara kocak dan tidak wajar, sehingga konsep parodi sangat cocok digunakan untuk membuat film animasi yang diangkat dari sebuah cerita rakyat yang memiliki segmentasi semua umur.

4. Animasi 2.5D

Unsur 2D dan 3D dalam karya ini digabungkan dan dikomposisikan sedemikian rupa menggunakan komputer atau bisa juga disebut sebagai proses *digital compositing*. 2.5D merupakan istilah yang timbul dari penggabungan antara 2D dengan 3D. Media berupa animasi 2D dan 3D bisa berdiri sendiri atau

bisa juga digabungkan satu dengan lainnya. Perbedaan dari kedua animasi tersebut adalah Animasi 2D merupakan sekumpulan gambar datar yang hanya memiliki ruang dua dimensi, dan digambar menggunakan dua garis *axis* sumbu *x-y*. Sementara 3D merupakan animasi yang menggunakan objek yang berada di ruang tiga dimensi atau memiliki tiga garis *axis* sumbu *x-y-z* untuk bergerak.

“Basically, 2.5D animation is 2D animation in a 3D space. Sometimes this involves actually moving 2D-animated objects in a 3D space; sometimes it involves using clever tricks of perspective and shadow to make 2D space look like 3D space, although you're still working on a 2D plane”(Sanders, 2015).

Adrien Luc Sanders (2015) dalam artikel yang ditulisnya di web *animation.about.com* menyebutkan bahwa animasi 2.5D merupakan animasi 2D yang bergerak di ruang 3D, atau merupakan objek 2D yang sudah bergerak, tetapi bergerak dalam ruang tiga dimensi. Bisa juga dengan cara mengakali perspektif dan menggunakan *shadow* (bayangan) ke objek 2D agar terlihat seperti terdapat efek ruang 3D meskipun dibuat di bidang yang datar. Inti dari semua penjelasan tentang animasi 2.5D adalah bagaimana membuat animasi 2D bergerak dalam perspektif ruang 3D.

Animasi 2.5D menghasilkan animasi yang lebih kaya akan unsur realistis karena terdapat komponen dan logika gambar yang ada pada film biasa atau *live action*, seperti pencahayaan, pergerakan kamera dan kedalaman dimensi (*depth of field*). Selain itu istilah 2.5D juga diterapkan dalam istilah fotografi, permesinan, arsitektur, *video game*, grafis dan lain sebagainya.

5. Kamera Virtual

Kamera adalah alat yang umum digunakan untuk membuat sebuah film. Satu film bisa menggunakan satu atau beberapa kamera dan beberapa tambahan aksesoris sesuai dengan kebutuhan gambar yang dikehendaki oleh seorang DOP (*Director Of Photography*) atau sutradara dalam film. Kamera juga digunakan dalam pembuatan film animasi, seperti animasi *stop motion* dan animasi tradisional. Sementara dalam animasi digital sekarang, sebuah kamera juga digunakan untuk menciptakan efek ruang dan dimensi layaknya film biasa.

Istilah mesin virtual pada mulanya didefinisikan oleh Gerard J. Popek dan Robert P. Goldberg (1974) sebagai “sebuah duplikat yang efisien dan terisolasi dari suatu mesin asli. Pada masa sekarang ini, mesin-mesin virtual dapat mensimulasikan perangkat keras walaupun tidak ada perangkat keras aslinya sama sekali” (Popek dan Goldbreg, 1974). Mesin virtual merupakan bentuk praktis yang bisa mengerjakan suatu tugas seperti mesin pada umumnya, namun wujudnya hanya berupa *script* atau kode-kode canggih yang ada pada komputer.

“The virtual camera is an amazing tool that can create almost any shot that your imagination can conjure up. However, to take a page from the Spider-Man comics, ‘with great power comes great responsibility’” (Donati, 2007:90).

Jason Donati beranggapan bahwa kamera virtual adalah alat menakjubkan yang mampu mewujudkan semua jenis *shot* yang ada pada bayangan imajinasi seseorang. Kamera virtual juga dapat didefinisikan sebagai alat rekam yang memiliki kemampuan seperti kamera biasa namun lebih kompleks dan leluasa karena bentuknya bukan berupa fisik melainkan sebuah perangkat lunak. Hal

inilah yang menjadi pertimbangan kenapa sutradara menggunakan kamera virtual dalam film animasi ini, tentu saja untuk mencapai beberapa *shot* yang memiliki unsur fantasi yang sulit jika menggambar dengan biasa tanpa menggunakan kamera virtual.

Perkembangan teknologi komputer khususnya di bidang perangkat lunak juga mempengaruhi bagaimana setiap aplikasi pembuat animasi berlomba-lomba menyempurnakan fitur dalam kamera virtual mereka. Salah satu aplikasi yang menawarkan kamera virtual adalah *Adobe After Effect*. *After Effect* terkenal sebagai aplikasi bagi *filmmaker* untuk menciptakan berbagai efek visual untuk film dan media audio-visual lainnya. Selain sebagai aplikasi yang menciptakan efek visual, *After Effect* juga dapat digunakan dalam pembuatan animasi.

Sebuah pergerakan atau animasi 2D hanya memiliki garis *axis* sumbu x - y , sementara sebuah kamera virtual memungkinkan untuk menangkap atau merekam *virtual set* dan *environment* dengan garis *axis* sumbu x - y - z atau 3D. Penggunaan kamera virtual dalam film animasi 2D, dapat memberikan efek ruang 3D. Sama seperti penjelasan dalam artikel oleh Adrien Luc Sanders (2015) tentang 2.5D, dimana animasi 2.5D merupakan animasi 2D yang bergerak di ruang 3D. Maka penggunaan kamera virtual sangat cocok untuk pembuatan efek 2.5D dalam sebuah film animasi 2D.

G. Metode Penciptaan

Pada proses eksekusi penciptaan karya tugas akhir film animasi pendek ini, pengkarya mendapatkan referensi tahapan-tahapan yang didasari dari buku *Writing Animation, Comics, and Games* karya Christy Marx (2007) halaman 4.

1. Penemuan Konsep

Konsep cerita animasi bisa muncul dari orang lain, dari sang produser sendiri atau dari adaptasi cerita yang sudah ada, sebuah komik hingga *game*. Sebuah cerita yang memiliki unsur parodi menjadi perhatian sutradara. Cerita rakyat *Timun Mas* dieksplorasi untuk mendapatkan ide-ide menarik yang dapat dimasukkan kedalam cerita film animasi ini. Eksplorasi mencakupi karakter masing-masing tokoh, sudut pandang cerita dan penambahan bumbu cerita berupa komedi agar semakin menghibur. Penentuan konsep masuk dalam tahapan praproduksi, khususnya di bidang film.

Selain dari segi cerita, konsep teknis juga melalui proses penemuan konsep. Teknis yang dilakukan pada pembuatan film animasi ini adalah membuat animasi 2.5D yang merupakan penggabungan animasi 2D dengan 3D. Dengan konsep tersebut penggunaan kamera virtual dan pencahayaan digital diperlukan. Maka sangat penting bagaimana membuat sebuah *virtual set* untuk keperluan penataan objek dan karakter yang digunakan dalam satu *frame*. "*Floor plan* merupakan upaya penentuan *angle* menggunakan gambaran kemungkinan dan efek tampilan gambar

yang dihasilkan menggunakan ruang produksi tampak atas” (M. Bayu Widagdo dan Winastawan Gora, 2007:58). Pengerjaan *floor plan* dilakukan setelah pengerjaan *stoyboard* selesai. Dengan adanya *virtual set*, untuk membuat suatu keutuhan logika atau kontinuitas gambar, maka sangat dibutuhkan adanya *floorplan*.

“The amount of control you have over lights in the computer would make most traditional cinematographer jealous. The ability to so accurately control the color, intensity, and range of a light is beyond the reach of analog lights operating under the rules of real physics” (De Leeuw, 1997:20).

Dari pendapat Ben de Leeuw dalam bukunya yang berjudul *Digital Cinematography* di atas tampak bahwa teknik pencahayaan yang dikerjakan menggunakan komputer akan membuat *cinematographer* tradisional merasa iri. Karena seorang *cinematographer* yang berbasis komputer mempunyai kemampuan mengatur warna, intensitas, dan jarak cahaya dari sebuah objek dengan sangat leluasa, melebihi kemudahan dari teknik pencahayaan secara fisik. Kemudahan ini yang menarik perhatian produser untuk membuat sinematografi secara digital, sehingga digunakan beberapa aplikasi yang mendukung dan juga telah disesuaikan dengan kebiasaan kru yang terlibat.

2. Naskah

Setelah gagasan atau ide tercipta, tahapan praproduksi selanjutnya adalah pengkarya yang dalam film ini merangkap sebagai sutradara menulis ide tersebut pada beberapa lembar kertas untuk menjadi sebuah skenario atau naskah. Ekky Imanjaya dalam bukunya *A to Z About*

Indonesian Film menulis kutipan yang menjelaskan tentang menjadi seorang penulis naskah.

“Menurut Dinata, menjadi penulis skenario yang dalam, tidak hanya memerlukan bakat dan imajinasi yang hebat, tetapi juga memerlukan ‘rasa’ dan kesensitifan terhadap kehidupan. Apalagi, ditambah dengan pengalaman hidup yang menarik, penuh suka duka dari si penulis; pasti akan menambah ketajaman bercerita”. (Imanjaya, 2004:43)

Dapat dipahami bahwa membumbui cerita dengan fenomena akhir-akhir ini yang dialami oleh khalayak sehari-hari bisa membuat skenario semakin segar dan lebih kekinian, seperti menyinggung tren *gadget* / ponsel, kurir *online*, bermacam sinetron favorit dan lain-lain. Cerita yang mengandung fenomena yang sedang menjadi tren, terkadang bisa membawa penonton tertawa karena merasakan sebuah ironi kehidupan. Pada pembuatan cerita untuk semua umur khususnya anak-anak, maka beberapa pesan moral harus dimasukkan. Unsur komedi juga digunakan untuk mempermudah penyampaian pesan.

"Being a comic or a comedy writer is not for normal people. It's a way of looking not only at your life but your dream. If you are a comic, you probably even dream funny. It's a discipline to pay attention to ideas that come at all times." (Carter, 2001:35)

Menjadi seorang *comic* yang dalam hal ini diartikan sebagai orang yang jenaka ataupun seorang penulis komedi merupakan hal yang tidak dilakukan untuk orang normal. Orang normal yang dimaksud adalah orang yang biasa saja, baik itu dari caranya berpikir dan bertindak. Seorang komedian atau penulis komedi juga harus berpikir berbeda dari orang

biasanya untuk mendapatkan ide-ide atau materi komedi yang tak terpikirkan. Selain itu komedian juga harus disiplin dalam memperhatikan situasi sekitar bahwa ide bisa datang dari mana dan kapan saja. Maka penulisan naskah dalam film ini tak lepas dari pengamatan tentang fenomena yang sedang *viral* atau sedang ramai diperbincangkan. Selain itu, sutradara bisa membuat beberapa perubahan yang terdapat pada proses eksekusinya. Perubahan tersebut merupakan pemotongan beberapa adegan yang kurang perlu untuk mengurangi durasi agar langsung ke inti cerita.

3. Perekaman Suara

Perekaman suara atau sering disebut *dubbing*, *voice recording* dan lain sebagainya, dilakukan setelah naskah selesai dibuat. Proses perekaman suara memudahkan proses animasi saat terdapat dialog di dalamnya.

Suara yang akan direkam dibagi menjadi dua jadwal yang berbeda, yaitu perekaman suara dialog karakter dan efek suara atau *foley*. Suara dialog merupakan suara yang direkam oleh pemeran suara karakter untuk dicocokkan kepada animasinya. Sedangkan efek suara dan *foley* merupakan suara-suara detail dan *ambience* yang membantu mendukung suasana film animasi ini. Suara *ambience* adalah suara yang menghasilkan ruang bagi sebuah film, biasanya berupa suara kecil yang direkam lama dan dapat diulang-ulang secara halus. Sementara suara efek atau detail dikerjakan oleh *Foley Artist*. “*Foley Artist* adalah orang yang menciptakan efek-efek suara berdasarkan apa yang dilihatnya di gambar” (FFTV dan

KFT, 2008). Efek suara yang dimaksud adalah seperti suara langkah kaki, suara ledakan dan suara lain yang harus melalui proses perekaman sendiri.

4. *Storyboard*

Naskah akhir lalu diberikan kepada pembuat *storyboard* supaya naskah tersebut di-*breakdown* atau dijabarkan lebih lanjut melalui sekumpulan gambar. *Storyboard* memiliki bentuk seperti komik, merupakan pola utama selama proses pembuatan animasi berlangsung.

“Storyboarding is one of the ways in which directors prepare for a production. The detailed use of storyboards, or continuity sketches as they were originally called, began at Walt Disney Studios as early as 1927, in the creation of animated films.”
(Irving & W. Rea, 2006:49)

Pembuatan *storyboard* adalah salah satu cara seorang sutradara dalam menyiapkan sebuah produksi. *Storyboard* pertama kali mulai dilakukan pada proses pembuatan film kartun yang dikerjakan oleh *Walt Disney Studios* pada tahun 1927. *Storyboard* merupakan naskah atau skenario film yang dilengkapi dengan gambar untuk lebih memperjelas kru lain dalam memahami apa yang dimaksud sutradara. Dari kebiasaannya Disney membuat *storyboard*, dapat dilihat dari karya-karyanya yang cerita dan adegannya tersusun rapi hingga menjadi kiblat animasi dunia khususnya Hollywood.

“Storyboard drawings of action poses, facial expressions, and environments may become the first ‘key pass’ of an animator’s scene or suggest background and layout possibilities”.
(Sullivan, 2008:178)

Kunci utama dari proses produksi merupakan segala bentuk gerak-gerik dan penekanan ekspresi karakter, serta objek artistik divisualisasikan dalam *storyboard*. Maka sutradara dan pembuat *storyboard* harus jeli dalam mengeksplorasi seluruh *mise-en-scene*, yaitu apa saja yang terdapat di dalam sebuah *frame* atau di depan kamera.

5. Desain Karakter dan Latar Belakang (*Background*)

Bersamaan dengan pembuatan *storyboard* seorang *production designer* dan *art director* dapat membuat desain keseluruhan dari animasi yang dibuat. Desain-desain tersebut mencakupi desain tokoh-tokoh utama, latar atau *setting* (tempat-tempat) yang digunakan, yang akan dijadikan acuan atau pola bagi para *animator* dan anggota tim produksi.

6. *Animatic*

Tahapan *Animatic* merupakan pengamatan menggunakan *storyboard* yang bergerak dengan *track* suara dialog yang sebelumnya sudah direkam. *Animatic* bertujuan untuk menentukan estimasi durasi serta menemukan kejanggalan sekaligus memperbaikinya sebelum animasi menuju ke tahap produksi.

“*Animatic* disebut juga dengan *storyreel*, digunakan untuk mengetahui pewaktuan secara *realtime*. *Storyreel* berisi gambar dan audio serta keterangan seperti *storyboard* sebelumnya” (Suyanto & Yuniawan, 2006:49). Dengan kata lain, *storyboard* yang sudah siap dianimasikan secara dasar, diberi *audio* sementara, setelah itu dapat ditentukan durasinya untuk memudahkan keperluan *animator*, pengisi suara, dan *foley*

artist dalam melakukan pekerjaannya. *Animatic* memiliki gambar dan pergerakan animasi yang belum sempurna atau masih kasar. *Animatic* merupakan contoh awal dari cerita asli yang akan dibuat untuk memastikan bahwa cerita tersebut sudah sesuai dan waktunya sudah tepat.

7. *Animation Production*

Tahapan ini berupa memberi warna pada gambar-gambar karakter dan latar belakang (*background*) serta menggabungkan beberapa gambar untuk menjadi suatu animasi. Sedangkan dalam produksi animasi 3D, proses dilakukan di studio CGI (*Computer Generated Imagery*) dimana pembuatan animasi seluruhnya menggunakan *software* komputer.

Sesuai dengan landasan penciptaan bahwa film yang dibuat adalah film animasi 2D, maka proses dalam menganimasikan objek adalah dengan menggunakan gerakan kunci dan antara (*keyframe & Inbetween*).

“Seorang yang bertugas untuk menggambar atau ilustrator bekerja membuat gambar-gambar ekstrim yang menjadi penentu arah gerakan atauantisipasi yang lebih dikenal dengan gerakan kunci (keyframe). Setelah selesai menggambar keyframe, langkah selanjutnya adalah pengisian gambar-gambar yang mengisi gerakan di antara gambar-gambar keyframe yang disebut inbetween” (Ranang, 2009:55).

Gambar-gambar yang dibuat adalah gambar yang seluruhnya dibuat dengan menggunakan komputer, sehingga memiliki *output* gambar digital. Kelebihan gambar digital adalah lebih praktis dan lebih mudah untuk disunting kembali jika ada satu titik yang masih salah. Proses selanjutnya dalam tahapan produksi adalah *digital compositing* yang merupakan

penggabungan semua objek yang telah digambar dan dianimasikan menjadi sebuah adegan atau *shot*.

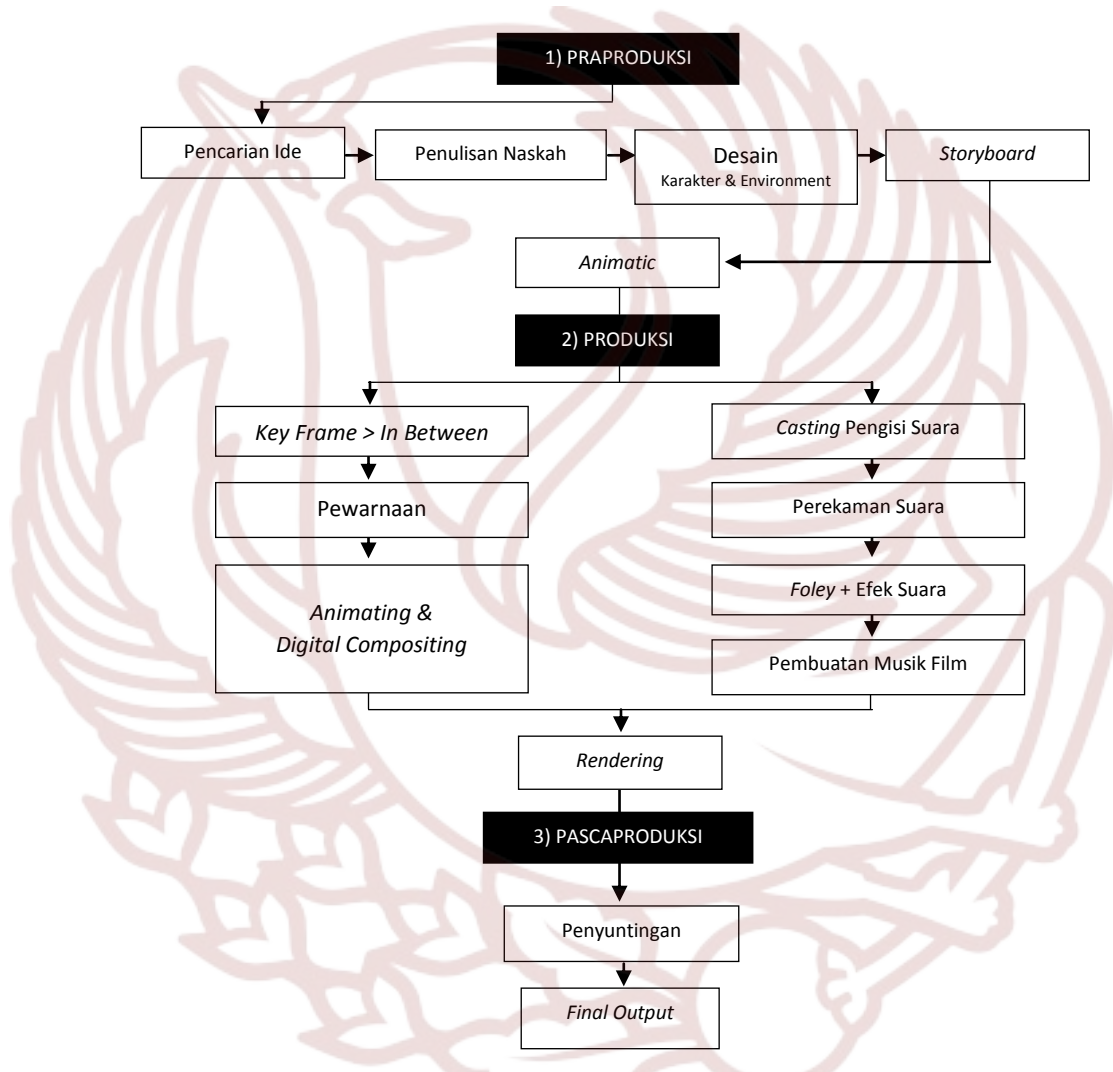
“The ultimate artistic objective of a digital composite is to take images from a variety of different sources and combine them in such a way that they appear to have been shot at the same time, under the same lighting conditions, with the same camera.”
(Wright, 2013:47)

Pengenalan tentang *digital cinematography* oleh Steve Wright (2013) di atas dapat dipelajari bahwa tujuan utama dalam sebuah *digital compositing* adalah mengambil gambar yang bervariasi dari berbagai sumber lalu mengkombinasikannya sedemikian rupa sehingga mampu memanipulasi bahwa gambar-gambar tersebut berada dalam waktu yang sama, dalam kondisi cahaya yang sama dan *angle* kamera yang sama. Proses tersebut dapat diterapkan pada film *live action* dan film animasi. Pada film animasi, satu *frame* dalam *storyboard* dipecah per bagian antara latar belakang (*background*), latar tengah (*midground*), dan latar depan (*foreground*). Pada proses *digital compositing* inilah pecahan-pecahan tadi disusun menjadi satu kesatuan.

8. *Post Production*

Setiap animasi yang sudah jadi digabungkan menjadi satu kesatuan layaknya proses *editing* pada film, *scoring* musik dan pemberian efek-efek atau transisi lainnya. Setelah jadi, maka produser dan sutradara memeriksa kembali tentang kemungkinan adanya *error*, kejanggalan, koreksi warna, durasi dan sebagainya. Jika terjadi kejanggalan, maka dilakukan *retake* dan perbaikan ulang pada suatu titik ditemukannya masalah.

Beberapa tahapan penciptaan film animasi di atas yang didapatkan dari buku *Writing Animation, Comics, and Games* karya Christy Marx (2007:5), sehingga sutradara dapat membuat sebuah diagram alur proses pengerjaan film animasi *Si Joe* sebagai berikut:



Gambar 2. Alur kerja produksi film animasi *Si Joe* yang dibuat sutradara

Sementara dalam penggambaran objek visualnya yang mengacu pada *animatic* yang sudah jadi, prinsip dasar animasi minimal harus dimengerti oleh setiap kru, terutama pada divisi visual. Pada bukunya Ranang A.S. (2010:10) yang

berjudul *Animasi Digital: Dari Analog Sampai Digital* terdapat 12 poin dalam prinsip dasar animasi, yaitu:

- 1) *Squash & Stretch* (mengkerut dan merenggang).
- 2) *Anticipation* (antisipasi atau ancang-ancang).
- 3) *Staging* (penempatan).
- 4) *Straight Ahead Action and Pose to Pose*, (aksi bergerak dengan pasti dan posisi pose pertama dan pose kedua dan seterusnya).
- 5) *Follow Through and Overlapping Action*(gerakan mengikuti dan gerakan menyambung).
- 6) *Slow In & Slow Out* (makin lambat pada bagian awal dan makin lambat pada bagian akhir).
- 7) *Arcs* (gerak dengan pola lingkaran).
- 8) *Secondary Action* (gerakan pembantu).
- 9) *Timing* (menghitung gerakan dalam waktu).
- 10) *Exaggeration* (melebih-lebihkan gerakan).
- 11) *Solid Drawing* (gambar yang tegas atau kokoh).
- 12) *Appeal* (kesan yang diciptakan).

Dari 12 prinsip dasar tersebut, merupakan prinsip untuk memberikan ilusi gambar seolah-olah gambar yang digerakkan bisa terlihat lebih luwes dan realistis. Jika prinsip dasar tersebut tidak diterapkan, maka gambar pergerakan atau animasinya terlihat cenderung lebih kaku dan patah-patah. Sutradara tidak lupa mengingatkan terhadap *illustrator* dan *animator* untuk tidak melupakan prinsip dasar ini.

Film animasi ini dalam setiap tahapan metode penciptaan di atas, sutradara hampir terlibat secara keseluruhan, mulai dari pencarian ide hingga pembuatan naskah sampai proses eksekusi atau produksi. Sehingga sutradara merupakan kunci dalam serangkaian metode penciptaan di atas.

H. Sistematika Penulisan

Laporan karya berjudul *Penyutradaraan Film Animasi 2.5D Parodi Timun Emas Berjudul Si Joe* ini terdiri dari beberapa bagian dalam penyusunannya. Adapun bagian-bagian tersebut diantaranya adalah:

BAB I, berisi tentang penjelasan mengenai latar belakang penciptaan, ide penciptaan, tujuan dan manfaat, tinjauan sumber penciptaan, konsep penciptaan, dan metode penciptaan penulisan laporan tugas akhir ini.

BAB II, berisi tentang bagaimana proses penciptaan film animasi 2.5D berjudul *Si Joe*. Di mulai dari praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

BAB III, berisi deskripsi tentang karya yang telah dibuat, yaitu film animasi *Si Joe* itu sendiri. Selain itu, untuk memudahkan memahami laporan karya tugas akhir, pada bab ini dipaparkan tentang analisis karya pada film animasi 2.5D berjudul *Si Joe*.

BAB IV, berisi kesimpulan berdasarkan analisis yang telah dilakukan dan saran-saran relevan yang dapat diberikan.

Pada bagian akhir disajikan daftar acuan berupa pustaka dan sumber internet yang digunakan dalam penulisan laporan dan glosarium. Selain itu juga terdapat lampiran berupa sinopsis, naskah, *storyboard*, rancangan desain animasi dalam film animasi 2.5D berjudul *Si Joe*.

BAB II

PROSES PENCIPTAAN

A. Tahap Praproduksi Film Animasi *Si Joe*

Tahap Praproduksi dalam pembuatan film animasi ini meliputi proses pencarian ide, penulisan naskah, desain karakter, *storyboarding*, dan pembuatan *animatic*. Sutradara sebagai kunci dalam pembuatan karya ini hampir terlibat dalam seluruh proses praproduksi.

1. Pencarian Ide

Film animasi berjudul *Si Joe* merupakan parodi dari *folklore* atau cerita rakyat yang sudah populer dari Jawa Tengah yang berjudul *Timun Mas*. Cerita asli *Timun Mas* mengisahkan tentang seorang janda tua bernama Mbok Sarni yang masih menginginkan anak sebagai teman hidupnya karena kehidupannya sangat kesepian. Tiba-tiba seorang raksasa hijau datang dan memberi Mbok Sarni sebuah biji mentimun ajaib untuk ditanamnya, dan sang raksasa berjanji kalau Mbok Sarni akan mendapatkan seorang anak dari mentimun tersebut. Tetapi dengan satu syarat bahwa Mbok Sarni harus menyerahkan anaknya ketika berumur 6 tahun untuk dimakan. Benar saja sang raksasa menepati janjinya, apa yang ditanam oleh Mbok Sarni menjelma menjadi seorang anak perempuan yang lucu dan cantik yang kemudian diberi nama Timun Mas. Enam tahun kemudian, sang raksasa menagih janjinya dan malah dikhianati oleh Mbok Sarni dengan menyuruh Timun Mas melarikan diri. Raksasa yang emosi lalu mengejar Timun Mas, tetapi malah

terbunuh oleh berbagai bahan sakti yang sebelumnya diberikan oleh pertapa tua dari gunung keramat. Timun Mas pun kembali ke pelukan Mbok Sarni setelah berhasil membunuh *Buta Ijo*.

Sementara dari ide cerita dari sutradara adalah, si Joe merupakan raksasa hijau atau dalam istilah Jawa juga disebut sebagai *Buta Ijo*, yang telah memberikan Mbok Sarni sebuah biji mentimun untuk ditanamnya sehingga Mbok Sarni bisa memiliki anak. Penceritaan lebih banyak tentang bagaimana kehidupan si Joe selama menunggu dan mengamati *Timun Mas* hingga berumur 6 tahun. Si Joe selalu berada di gua tempat tinggalnya sembari mengamati tumbuh-kembangnya *Timun Mas* yang rumahnya berada di bawah dekat tebing dimana letak gua si Joe berada.

Nusantara memiliki jumlah pulau yang sangat banyak, sehingga di dalamnya terdapat berbagai inspirasi suatu *setting* lokasi, budaya hingga tradisi dan merupakan keharusan untuk memasukkan beberapa kekayaan negeri tersebut ke dalam karya tugas akhir ini. Lembah Arau yang terdapat di Kabupaten Limapuluh Kota Provinsi Sumatra Barat menjadi referensi untuk *setting* tempat pada film animasi ini. Di lembah tersebut terdapat bentangan sawah yang luas dan beberapa rumah kecil, hutan dan sungai serta dikelilingi bukit tinggi sehingga sangat cocok dengan cerita yang dibuat. Kekayaan Indonesia juga terdapat pada bahasa sehari-hari yang merupakan cerminan dari budaya daerah masing-masing. Tugas akhir film animasi ini juga menerapkan bahasa yang digunakan berupa bahasa Jawa *ngoko* atau bahasa Jawa kasar karena cerita *Timun Mas* sendiri juga berasal dari Jawa Tengah.

Terinspirasi dari film animasi terkenal produksi *Dreamworks* berjudul *Shrek*, dimana tokoh utamanya justru adalah seorang *ogre* atau raksasa jelek yang selalu hidup menyendiri. Seorang raksasa selalu dianggap jahat, pemakan manusia dan hal buruk lainnya. Tetapi tokoh *Shrek* merupakan kebalikannya, *Shrek* ternyata adalah raksasa yang baik, santun, dan lucu walaupun awalnya diceritakan menakutkan, dari segi keunikan tersebutlah mampu membuat banyak penonton jatuh cinta terhadap karakter *Shrek*, terbukti oleh film layar lebarnya yang sudah digarap hingga 4 *sequel*, dan juga film serinya. Ide untuk menerapkan beberapa keunikan dalam tokoh *Shrek* terhadap tokoh dalam film animasi *Si Joe* muncul, maka menjadikan tokoh *Buta Ijo* sebagai protagonis yang menghibur dan tidak menakutkan, diharapkan memberikan sesuatu yang segar terhadap cerita rakyat Timun Mas.



Gambar 3. Karakter protagonis pada film *Shrek* (2001)
(Sumber: PRNewsFoto/DreamWorks Home Entertainment)

2. Penulisan Naskah

Pada penulisan naskah film animasi ini, sutradara melakukan riset tentang hal berbau komedi yang memungkinkan untuk dimasukkan ke dalam cerita. Riset dilakukan dengan mengamati keadaan sekitar yang sedang sering menjadi perbincangan. Pada riset ini, sutradara mendapat cukup banyak inspirasi komedi dari *meme* yang beredar dan viral di media sosial, seperti tentang maraknya ojek *online* dan maraknya sinetron india.



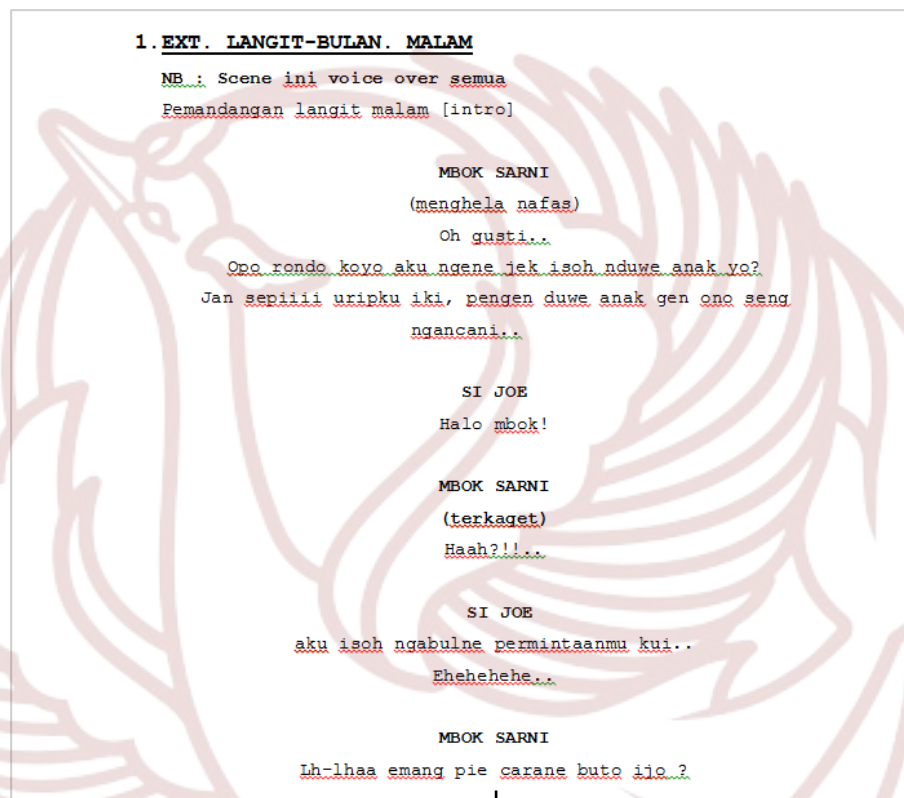
Setiap sore istriku males masak
ini semua karena **FILM UTTARAN**



Gambar 4. *Meme* yang menjadi inspirasi untuk dimasukkan dalam naskah film
(Sumber: <http://www.yukepo.com> & <http://www.mistergalau.com>)

Naskah atau skenario film animasi ini mengikuti format yang ada dalam buku karya M. Bayu Widagdo dan Winastwan Gora berjudul *Bikin Film Inde Itu Mudah*, yaitu ditulis di kertas dengan ukuran A4 (8,27x 11,69 inch), ditulis satu sisi tiap lembarnya dengan jenis font *Courier New* ukuran 12 pts. Penyebutan posisi *scene*, *INT/EXT*, *setting* lokasi dan waktu ditulis dengan huruf kapital dan *di-bold* dan *underline* dengan *margin* kiri, di bawahnya terdapat penjabaran cerita

tentang *scene*, sementara dialog ditulis berada di bawah nama tokoh yang di-*bold* dan *margin* di tengah. Naskah / skenario film ini sebagaimana tercantum dalam lampiran.



Gambar 5. Cuplikan naskah film animasi *Si Joe*

3. Desain Karakter & *Environment*

Setelah ide ditentukan dan memperoleh persetujuan dari dosen pembimbing, maka langkah selanjutnya adalah desain karakter. Pada produksi film *live-action*, tahap ini bisa diibaratkan dengan proses *casting* pemeran. Namun perbedaannya adalah desain karakter lebih cepat karena tidak perlu mencari subjek yang cocok, melainkan sutradara yang menciptakan subjek itu sendiri melalui imajinasinya. Desain karakter dilakukan oleh beberapa desainer, pertama

adalah gambar kasar atau dasar dari sutradara, selanjutnya desainer karakter yang meneruskannya. Pada proses desain karakter film animasi berjudul *Si Joe*, terdapat beberapa desainer yang terlibat. Masukan ide dan saran juga diberikan oleh desainer karakter terhadap sutradara. Masukan dan saran tersebut bisa berupa warna karakter, aksesoris yang dipakai, busana, ekspresi wajah dan lain-lain. Maka sebuah karakter atau tokoh merupakan penyempurnaan terhadap beberapa masukan yang ada.

Pencarian referensi atau riset juga dilakukan sebelumnya oleh sutradara dalam proses desain karakter. Sutradara melihat dan membaca beberapa film dan komik yang memiliki tokoh raksasa, selain itu sutradara juga mengamati bagaimana bentuk dan rupa dari *Buta Ijo* yang terdapat pada pulau Jawa, dari situ beberapa ide tentang desain karakter muncul. Selain itu pencarian referensi tentang pakaian khas Jawa Tengah berupa kebaya sederhana yang biasa dipakai oleh petani wanita dan anak perempuan juga dilakukan sutradara untuk mencari panduan membuat karakter Mbok Sarni dan Timun Mas. Pencarian referensi lebih banyak mengacu kepada pengalaman sutradara ketika sedang berada di daerah pedesaan, selanjutnya pencarian visualnya dilakukan dengan menggunakan bantuan internet.



Gambar 6. Ogoh-ogoh *Buta Ijo* sebagai referensi karakter si Joe
(Sumber: Adi Nugroho, 2016)

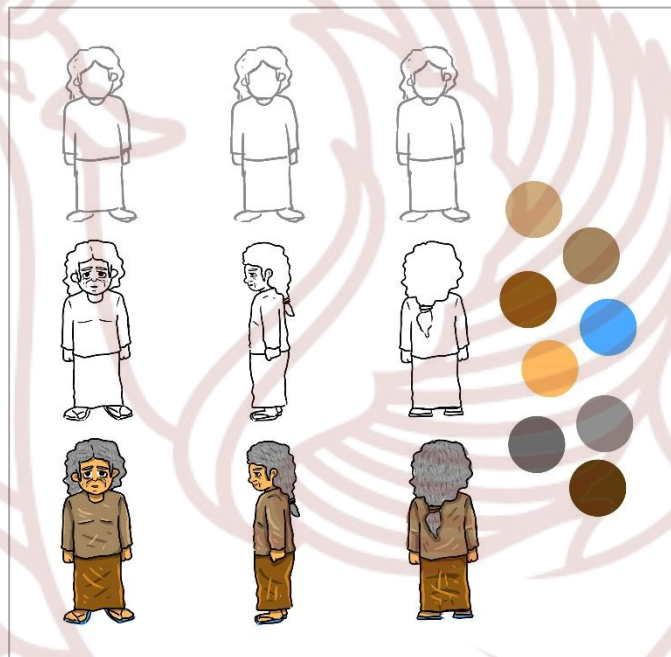
Terdapat tiga karakter utama dalam film animasi ini, yaitu karakter Si Joe, Mbok Sarni dan Timun Mas. Pada karakter si Joe yang merupakan *Buta* atau raksasa hijau yang tinggal di wilayah Jawa Tengah, tetapi dengan ide cerita bahwa buta atau raksasa dalam film ini adalah raksasa yang baik hati walaupun berpenampilan agak seram, seperti karakter utama pada film *Shrek* yang menggabungkan unsur legenda zaman dulu dengan kehidupan zaman sekarang, maka penggabungan referensi berupa *Buta* di Jawa yang memiliki ciri khas rambut gondrong, taring menjulang keatas, berwarna hijau dan berbadan besar, digabungkan dengan referensi yang mengarah kepada hal yang lebih kekinian, seperti kaos, jaket, dan celana jeans.



Gambar 7. Desain karakter si Joe

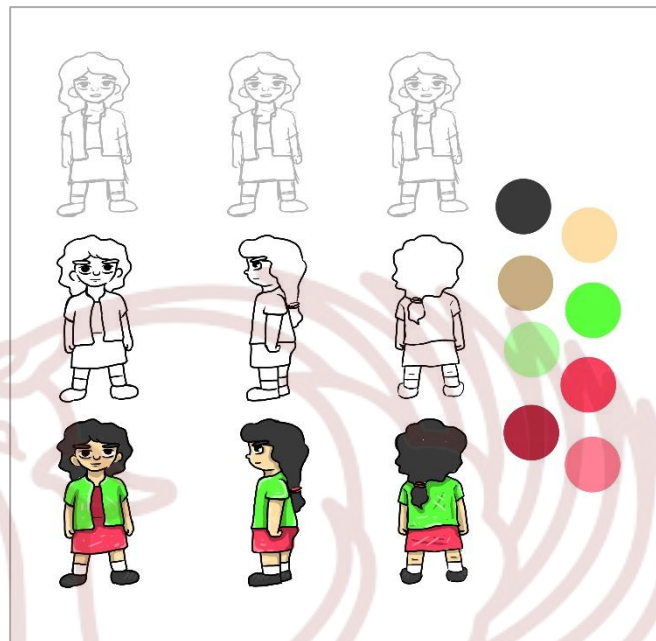
Karakter Mbok Sarni digambarkan sebagai janda tua yang hidup sendiri sebagai petani di tengah kebunnya. Pakaian yang dikenakan oleh karakter Mbok Sarni disesuaikan dengan profesinya di mana pakaian petani adalah pakaian

sederhana yang tidak memerlukan banyak ornamen dan warna yang tidak terlalu mencolok. Warna rambut Mbok Sarni adalah abu-abu yang artinya campuran antara hitam dan putih yang artinya rambut Mbok Sarni belum seluruhnya putih. Sesekali Mbok Sarni mengenakan penutup kepala dari kain saat berkebun untuk menanam sesuatu.



Gambar 8. Desain karakter Mbok Sarni

Karakter Timun Mas merupakan karakter anak kecil perempuan yang digambarkan aktif dan bersemangat. Timun Mas dalam cerita ini merupakan anak yang diasuh oleh Mbok Sarni yang berprofesi sebagai petani, maka pakaian yang dikenakan juga sederhana, hanya menggunakan kaos dengan rompi dan rok sederhana, dipadukan dengan sepatu dan kaos kaki kecil yang memungkinkan karakter ini untuk bergerak lebih aktif dan leluasa. Pakaian Timun Mas berwarna hijau dan merah muda cerah agar menimbulkan kesan bahwa Timun Mas memiliki watak yang ceria dan selalu bersemangat.



Gambar 9. Desain karakter Timun Mas

Selanjutnya dalam melihat naskah yang menjelaskan tempat tinggal *Buta Ijo* yang berada di bukit dan sedangkan rumah Mbok Sarni yang ada di bawah bukit, sebuah daerah yang cocok dengan penggambaran lokasi tersebut adalah lembah Harau yang ada di Kabupaten Lima Puluh Kota Provinsi Sumatera Barat. Lembah Harau memiliki hamparan sawah yang datar dan dikelilingi bukit tebing yang tinggi menjulang lurus ke atas. Sutradara juga meriset beberapa tempat serupa melalui internet, seperti Gunung Pegat di Blitar dan tebing Breksi di Yogyakarta yang juga menjadi pertimbangan untuk dijadikan referensi *setting* cerita *Si Joe*. Sutradara mendapati dari seluruh referensi yang ada, Lembah Harau tempat yang paling bisa dijadikan acuan dalam menggambar latar. Pemilihan warna yang dominan hijau untuk hutan dan langit yang biru cerah menjadi acuan utama keseluruhan film dalam membangun suasana yang ceria. Ketika sore, langit terlihat lebih kuning dan hijau agak sedikit lebih gelap.



Gambar 10. Suasana Lembah Harau Sumatera Barat
(Sumber: Dea Sihotang, 2015)



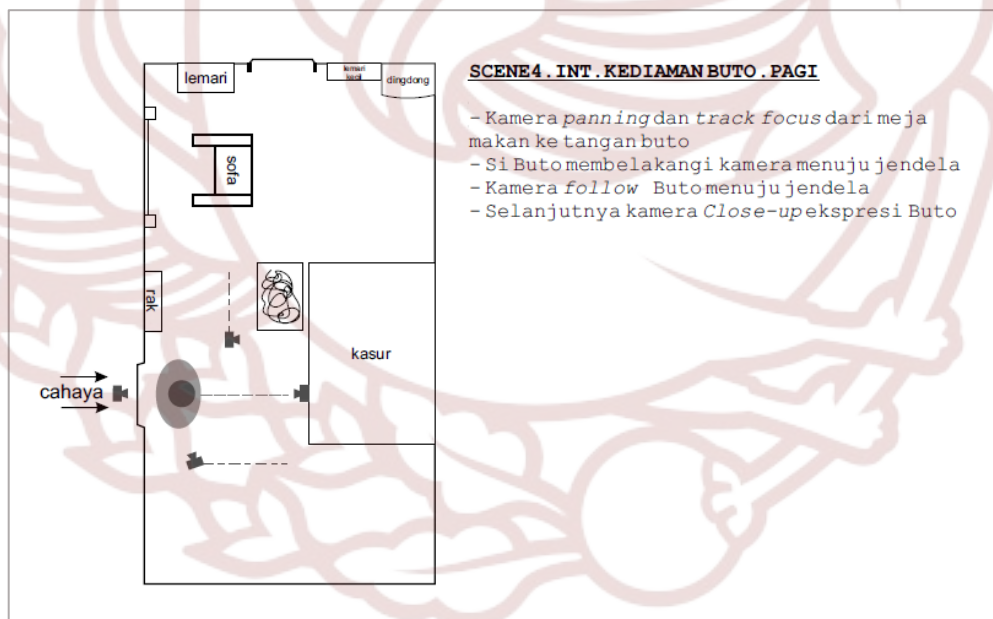
Gambar 11. Hasil desain *environment* pada film *Si Joe*

Selain *environment*, desain properti atau artistik yang terdapat pada film ini mengacu pada konsep parodi, di mana penggambaran suatu objek tidak terlalu terikat oleh logika waktu. Sutradara dan *illustrator* bekerjasama untuk mengasilkan properti yang tidak terduga dengan maksud memberikan unsur kejenakaan pada cerita. Seperti penggambaran televisi yang terdapat pada rumah Mbok Sarni, dan ponsel pintar milik si Joe, beberapa properti tersebut tentu tidak lazim berada pada zaman cerita Timun Mas



Gambar 12. Contoh properti film animasi *Si Joe*

Sutradara juga mengarahkan DOP untuk membuat desain *floor plan* untuk memudahkan kru lain dalam membayangkan posisi dan pergerakan karakter serta memahami kondisi *set* yang ada dalam satu *frame*. *Floor plan* sangat berguna untuk menjadi acuan pada proses produksi di tahapan *animating & digital compositing*, terutama dalam menggerakkan kamera dan penentuan *angle*.

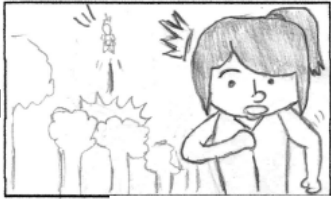

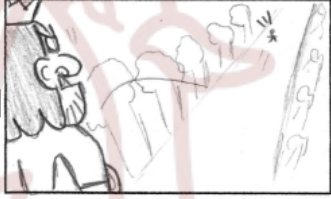


Gambar 13. Contoh *floor plan* pada *scene 4* pada film *Si Joe*

4. *Storyboard*

Storyboard dikerjakan bersamaan dengan desain karakter, dibuat oleh seorang *storyboardist* dan dibantu oleh sutradara untuk menekankan berbagai ekspresi karakter, keadaan artistik, *setting* dan lain sebagainya dalam bentuk gambar berbingkai layaknya komik. Detail lain yang ditulis pada *storyboard* adalah jumlah *shot* per *scene*, *audio*/suara yang dibutuhkan, dialog karakter dan keterangan tentang pergerakan karakter agar lebih memudahkan *animator*.

Segala bentuk gerak-gerik dan penekanan ekspresi karakter, serta objek artistik divisualisasikan dalam *storyboard*, dan itu merupakan kunci utama dalam proses produksi. Pengerjaan *storyboard* dilakukan sutradara ketika naskah sudah jadi. Pengerjaan menggunakan manual dengan kertas ber-*layout* dan pensil. Setelah semua gambar selesai maka langkah selanjutnya mengubah *storyboard* tersebut ke dalam bentuk digital dengan cara memindai menggunakan *scanner* lembar demi lembar. Setelah masuk ke dalam komputer, *storyboard* diberi keterangan menggunakan teks komputer agar keterbacaannya lebih baik. Selanjutnya *storyboard* dicetak dan sutradara memberikan kepada pembuat *animatic* untuk proses selanjutnya.

| SCENE 9 . EXT . PAGI . HUTAN | | JUMLAH SHOT : 19 | | |
|------------------------------|---|--|---|---|
| 122 |  | ACTION Cut to : Timun yang sedang berlari mendengar suara dentuman dari jauh. Terlihat di belakang Timun sesuatu melesat ke atas. | ANIMATION Foreground Timun mas yang sedang berlari, kamera follow. Si Buto terbang ke langit, Timun Mas kaget. | SOUND Backsound : suasana pagi. Sound: Suara Langkah Timun mas berlari, dentuman dari si buto |
| 123 |  | ACTION Cut to : Si Buto melayang sambil menoleh ke kanan dan ke kiri. | ANIMATION Si Buto melayang sambil menoleh ke kanan dan ke kiri. | SOUND Backsound : suasana pagi. Sound : suara angin |
| 124 |  | ACTION Cut to : Si Buto menemukan Timun yang sedang berlari di hutan.. | ANIMATION Foreground Si Buto, Timun sedang berlari di hutan. | SOUND Backsound : suasana pagi. Sound : suara angin |

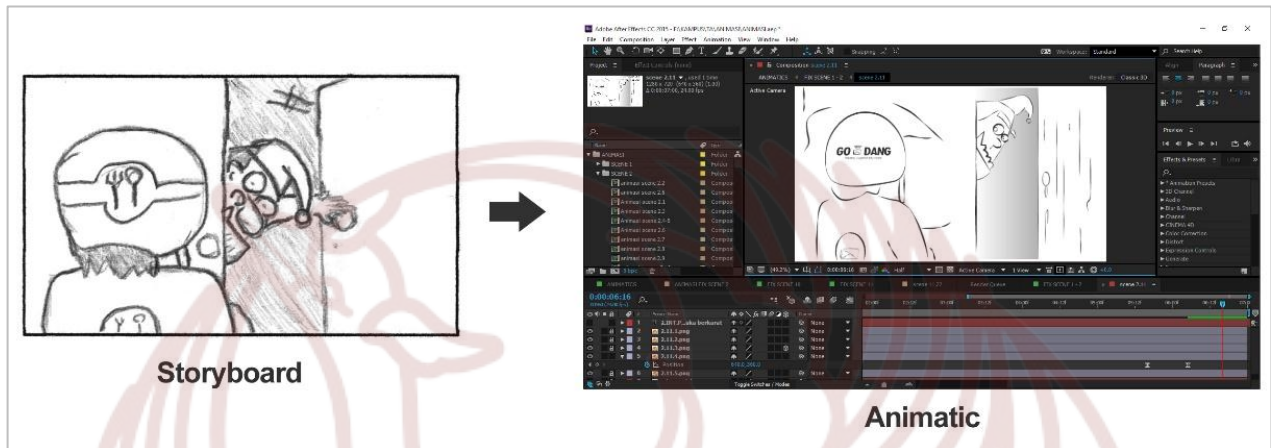
Gambar 14. Contoh *storyboard* film animasi *Si Joe*

5. Animatic

Animatic merupakan contoh awal dari cerita asli yang telah dibuat untuk memastikan bahwa cerita tersebut sudah sesuai dan waktunya sudah tepat. Pengerjaan dilakukan oleh sutradara karena pada *animatic* merupakan kunci dari apa yang sutradara ingin sampaikan terhadap kru lainnya, sehingga mau tidak mau seorang sutradara dalam film animasi harus menguasai bagaimana membuat sebuah animasi sederhana.

Pembuatan *Animatic* menggunakan aplikasi berupa *Adobe Flash CC 2015* dan *After Effect CC 2015*. Pemilihan 2 aplikasi tersebut didasari dari keterbiasaan kru dalam bekerja menggunakan aplikasi tersebut sehingga mampu menambah efisiensi waktu pengerjaan. Gambar dari *storyboard* di-*trace* menjadi gambar *vector* menggunakan *Adobe Flash* lalu digerakkan *frame by frame*. Untuk pemberian efek berupa *blur* dan pemberian kamera virtual menggunakan *Adobe*

After Effect. Setelah *Animatic* selesai, maka tahap selanjutnya adalah pemberian gambar dan suara yang sebenarnya.

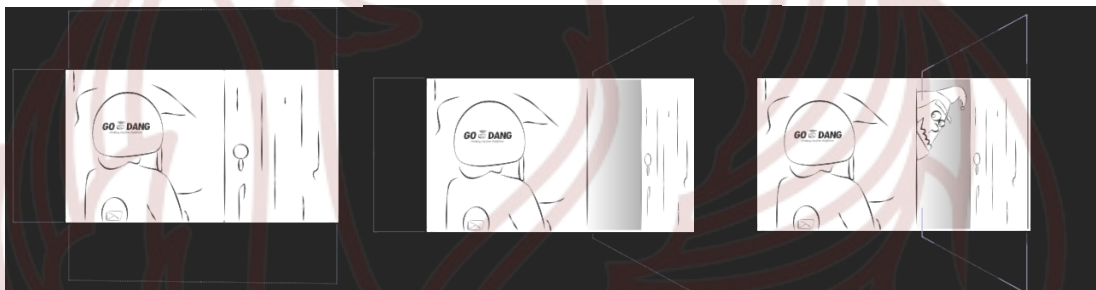


Gambar 15. Pembuatan *Animatic scene 2 shot 11* dengan *Adobe After Effect*

Seperti pada adegan dalam *scene 2 shot 11*, dimana pada *storyboard* terdapat adegan kurir *online* sebagai latar depan, karakter *Buta Ijo* sebagai objek bergerak atau *midground*, dan ruangan rumah *Buta Ijo* sebagai latar belakang. Semua gambar yang terdapat pada *storyboard* tersebut di-*trace* secara terpisah, disimpan dengan format **.PNG* dengan transparansi lalu dikomposisikan sedemikian rupa sehingga menyerupai gambar yang ada di *storyboard*. Penempatan latar depan selalu paling dekat dengan kamera, *background* berada selalu jauh dengan kamera, sementara objek yang fokus selalu berada di antara latar depan dan latar belakang. Pada adegan ini, gerakan berada pada pintu yang terbuka, disusul dengan kepala *Buta Ijo* yang muncul di balik dinding rumahnya.

Cara menggerakkan pintu adalah dengan memberi *keyframe* pada rotasi garis sumbu *axis z*. *Keyframe* diberikan pada posisi pintu tertutup dan pada posisi pintu terbuka, sehingga jika dimainkan, objek pintu seolah bergerak terbuka

menjauhi kamera atau berputar dengan garis *axis z*. Lalu pada gerakan karakter *Buta Ijo* menggunakan *keyframe* yang diberikan pada transformasi *position* dengan garis sumbu *axis x* atau garis *horizontal*. *Keyframe* diberikan pada posisi kepala *Buta Ijo* berada di balik dinding dan pada posisi berada di luar dinding. Jika dimainkan maka kepala *Buta Ijo* bergerak dari posisi yang berada di balik dinding menuju posisi muncul dari balik dinding.



Gambar 16. Penempatan posisi *keyframe scene 2 shot 11* pada pembuatan *animatic*

Teknis cara pembuatan *animatic* ini dapat digunakan terus dalam pembuatan animasi dari keseluruhan film. Baik pada tahapan *animatic* hingga pada tahapan produksi yaitu pada *animating* dan *digital compositing*.

B. Tahap Produksi Film Animasi *Si Joe*

Produksi dilaksanakan setelah proses *animatic* telah selesai. Pada tahap produksi film animasi ini, sutradara membagi menjadi dua divisi utama, yaitu divisi *Visual* dan *Audio*. Divisi *visual* meliputi proses menggambar *Keyframe + in between, animating, colouring, dan digital compositing*. Sementara divisi *audio* mengerjakan *voice casting, recording, foley + sfx dan music compositing*. Kedua

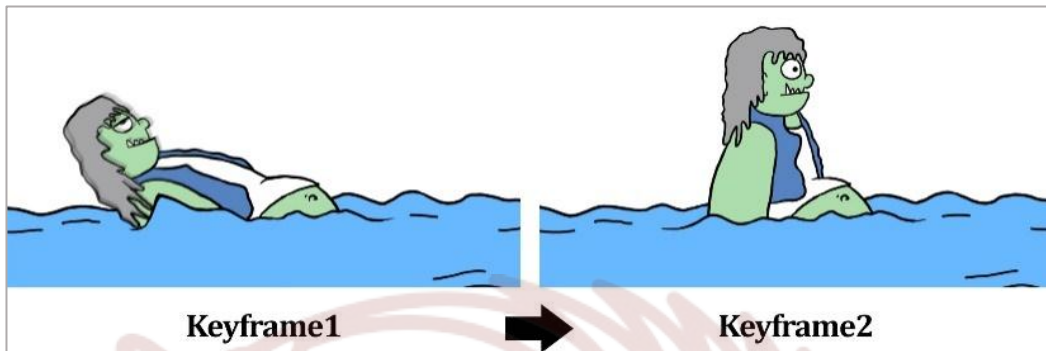
divisi utama bisa bekerja dengan waktu bersamaan secara terpisah menggunakan panduan *animatic* untuk menghemat waktu pengerjaan.

1. Gerakan Kunci dan Antara (*Keyframe* dan *Inbetween*)

Istilah *keyframe* juga digunakan dalam aplikasi *After Effect* untuk menyebut sebuah titik dimana terdapat informasi mengenai posisi sebuah objek, jika titik satu dengan lainnya diberikan informasi yang berbeda, maka komputer akan otomatis menggerakkan objek sesuai informasi yang diberikan. Tetapi dalam pembuatan animasi ini, istilah *keyframe* digunakan untuk menyebut gambar dengan gerakan kunci atau gerakan antisipasi.

Karena animasi yang dibuat dasarnya adalah animasi 2D, maka *illustrator* menggambar *keyframe* menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* dengan format *raster* dengan bantuan *hardware* berupa *pen tablet*. Format *raster* memiliki kelebihan berupa proses pengerjaannya sangat mirip dengan menggambar pada selembar kertas dengan pensil. Lebih cepat karena menggambar tidak memerlukan *node* untuk saling menghubungkan titik satu dengan lainnya. Selain itu teknis cara menggambar menggunakan *Photoshop* ini sudah sangat dikuasai oleh *illustrator* dan sutradara, sehingga mendapatkan efisiensi waktu yang cukup.

Peran sutradara dalam tahapan ini adalah mengarahkan *illustrator* untuk menggambar *keyframe* dan menentukan teknis cara penggambaran *inbetween*, seperti contoh gerakkan pada *scene 8 shot 15* yang terdapat gerakan *Buta Ijo* bangun dari jebakan Timun Mas. Teknis penggambaran *keyframe*-nya adalah dengan menggambar tubuh *Buta Ijo* dengan posisi tertidur dan posisi tubuh duduk.



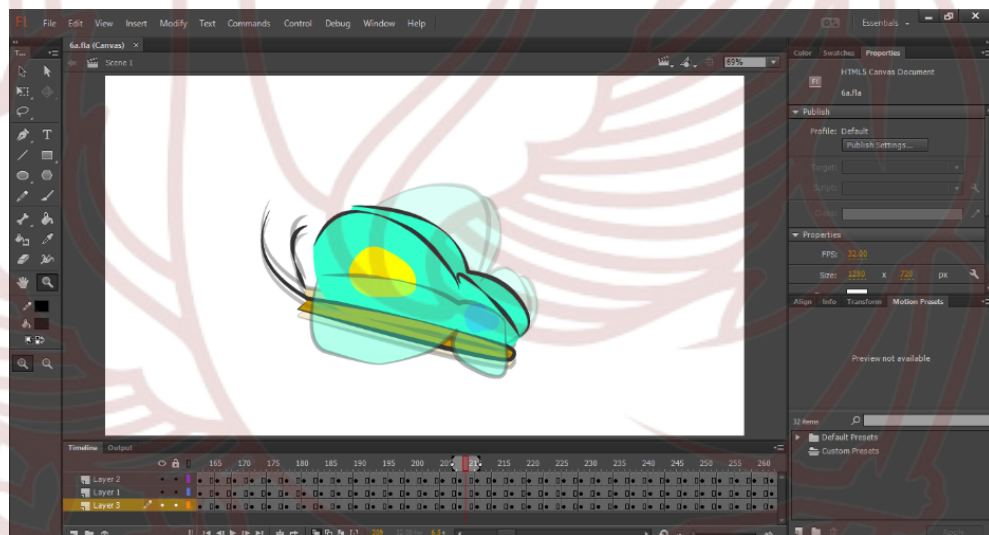
Gambar 17. Contoh *keyframe scene 8 shot 15*

Selanjutnya *inbetween* dibuat dengan menggunakan efek pada aplikasi *After Effect* bernama *puppet tool*, efek ini memungkinkan untuk membuat objek menjadi elastis dengan cara memberikan titik-titik pada objek. Titik-titik tersebut jika dipisahkan akan membuat objek merenggang mengikuti kemana titik diarahkan. Pada adegan *scene 8 shot 15*, titik *puppet tool* diletakan pada kepala dan tubuh *Buta Ijo*. Titik tersebut lalu digerakan mengikuti posisi dari *keyframe 1* menuju *keyframe 2*. Hasilnya gambar *inbetween* langsung tercipta tanpa harus menggambar ulang satu persatu gerakan di antara.



Gambar 18. Contoh *inbetween scene 8 shot 15*

Tahapan menggambar gerakan kunci dan antara (*Keyframe* dan *Inbetween*), teknis cara pembuatan yang dilakukan berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan adegan pada *storyboard*. Beberapa adegan memerlukan penggambaran *inbetween* secara manual *frame by frame*, seperti pada gerakan kupu-kupu terbang yang digambar *frame by frame* yang hanya bisa dilakukan menggunakan aplikasi *Flash*. Animator dan sutradara sudah terlanjur mahir dalam menggunakan *Adobe Flash* ini, sehingga jika dipaksakan menggunakan aplikasi lain, maka dapat menambah durasi pengerjaan.



Gambar 19. Pembuatan *inbetween* secara manual menggunakan *Flash*

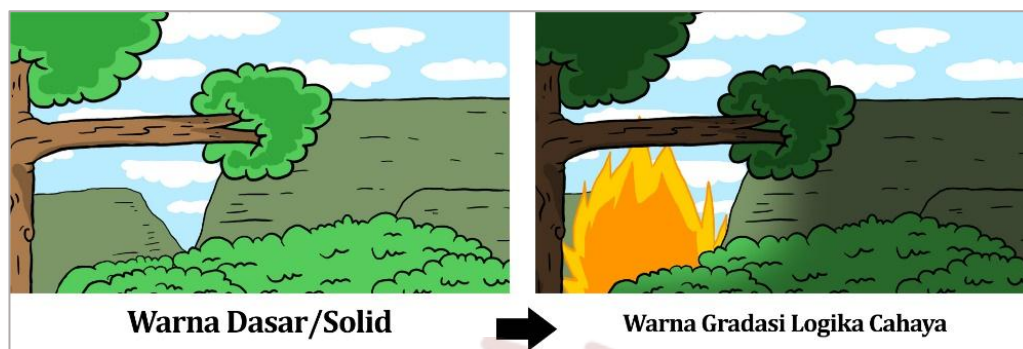
2. Pewarnaan (*Colouring*)

Setelah proses pembuatan gambar-gambar *keyframe* dan *inbetween* selesai, maka dilakukan proses pemberian warna atau *colouring* pada gambar yang ada. Proses ini masih dilakukan oleh *illustrator* dan menggunakan *software* yang sama. Sutradara menggunakan warna natural dan cerah mengingat segmentasi film ini adalah semua umur.

Proses pewarnaan dalam film animasi ini melalui beberapa tahapan, yaitu tahap warna dasar, warna yang disempurnakan, dan warna *grading*. Untuk warna dasar proses pewarnaannya hanya cenderung *solid* atau *flat*, belum mengandung efek *shading* atau bayangan. Warna dasar digunakan *animator* mengerjakan proses *animating*-nya karena jika menunggu warna yang disempurnakan, dapat memakan waktu lebih banyak. Setelah warna dasar selesai, selanjutnya *illustrator* menyempurnakan proses *colouring*-nya, seperti memberikan efek *shading* atau bayangan, gradasi dan sebagainya. Pada proses penyempurnaan warna, sutradara juga memperhatikan logika warna jika sebuah objek makin dekat dengan cahaya, maka akan semakin terang warnanya. Selanjutnya untuk warna *grading*, proses tersebut berada pada tahapan pascaproduksi atau proses pemberian *visual fx*.

Selain penggunaan kamera, film animasi ini juga mengandalkan pencahayaan atau *lighting* sebagai unsur penting dalam dunia *cinematography*. Warna yang dihasilkan selanjutnya ditempa oleh pencahayaan digital dan menghasilkan warna gradasi yang lebih kaya dan lebih realistis.

Seperti pada *scene 9 shot 10* di mana terdapat adegan dari kejauhan *Buta Ijo* menyemburkan api. Sesuai dengan logika kamera bahwa objek berupa semburan api yang merupakan sumber cahaya dapat membuat objek lainnya memiliki warna yang meredup atau cenderung gelap.



Gambar 20. Contoh perbedaan warna solid dengan penambahan gradasi

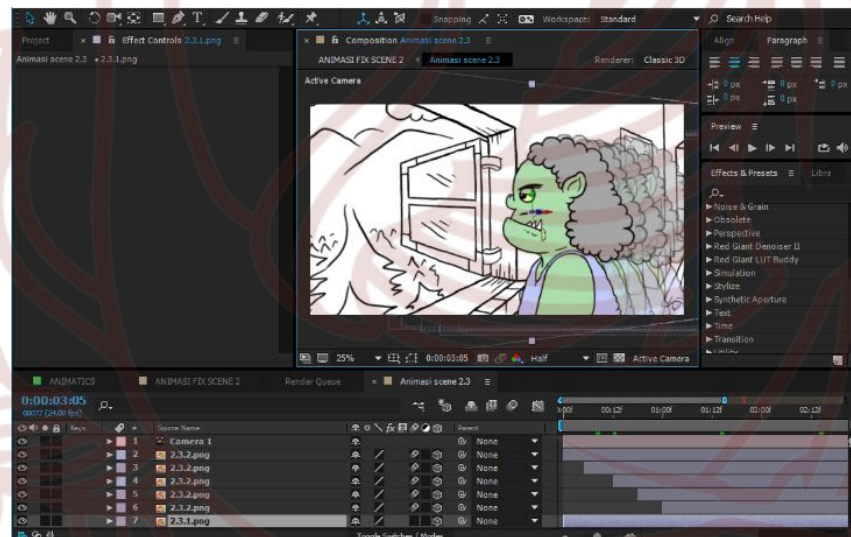
3. *Animating & Digital Compositing*

Proses penganimasian (*animating*) pada pembuatan film animasi ini bisa berjalan lebih cepat apabila pembuatan *animatic* juga menggunakan *Adobe After Effects*. Sebuah *project* pada *After Effects* memungkinkan untuk mengganti (*replace*) suatu gambar objek lama dengan yang baru. Jika dalam *animatic* hanya menggunakan gambar dasar yang dibuat oleh sutradara, maka semua gambar dari *illustrator* yang bertugas menggambar *keyframe & inbetween* dapat langsung dimasukkan ke dalam *animatic project* yang ada pada *After Effects* tanpa harus menganimasikan ulang.

Penganimasian dilakukan setelah sutradara mendapatkan hasil dari gambar *keyframe* dan *inbetween* yang sudah sempurna. Proses penyusunan *frame by frame* menggunakan *Adobe Flash* menjadi sebuah gerakan, lalu dieksporasi ke dalam format **.swf (shockwave flash)* dengan latar belakang transparan. Format **.swf* merupakan sebuah ekstensi file yang dihasilkan oleh aplikasi *Adobe Flash* yang biasanya berupa sebuah animasi, *game*, dan media interaktif lainnya. Ekstensi file **.swf* juga dapat dimasukkan ke dalam *After Effect*, setelah proses *animating* selesai dan menjadi format **.swf*, langkah selanjutnya adalah

penyusunan gambar secara digital (*digital compositing*) menggunakan *After Effect*.

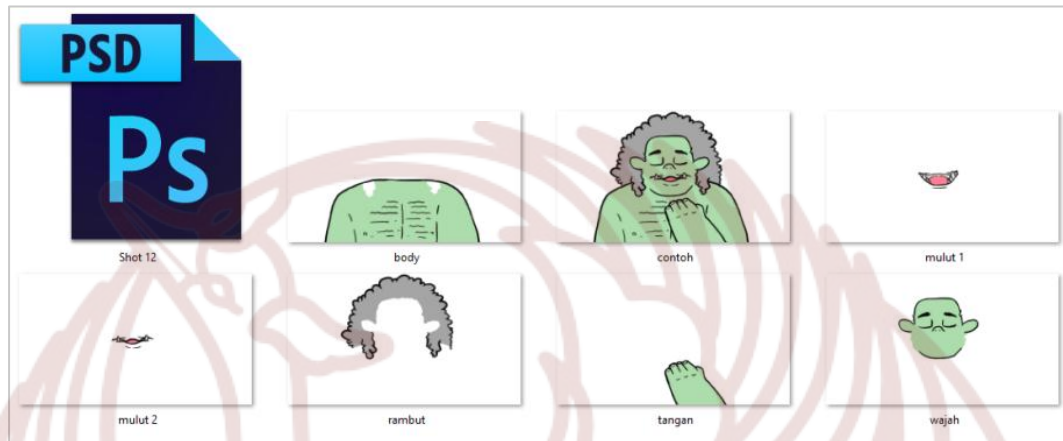
Penggunaan teknik *motion graphic* dalam *digital compositing* dapat mempercepat proses pengerjaan *animating*, karena sangat jarang bagi *illustrator* untuk menggambar satu per satu *inbetween* secara keseluruhan. Karena dengan bantuan *software* pada komputer berupa perhitungan secara matematis, *inbetween* langsung otomatis tercipta.



Gambar 21. Pembuatan *inbetween* otomatis dengan *Adobe After Effect*.

Cara lain pembuatan *inbetween* dalam proses *animating* adalah sutradara mengarahkan *illustrator* untuk memecah perbagian dari objek yang akan digerakkan, misalnya untuk pergerakan karakter yang berjalan, maka gambar karakter dipisah antara badan, kaki, tangan dan sebagainya sesuai kebutuhan. Setelah terpecah maka satu per satu objek digerakkan menggunakan *motion tween* pada *After Effect* lalu disatukan menjadi kesatuan sesuai konsep bagaimana karakter itu berjalan. Sementara elemen lain seperti latar belakang, latar depan,

dan pencahayaan juga digambar terpisah dan digabungkan dalam proses *digital compositing*.

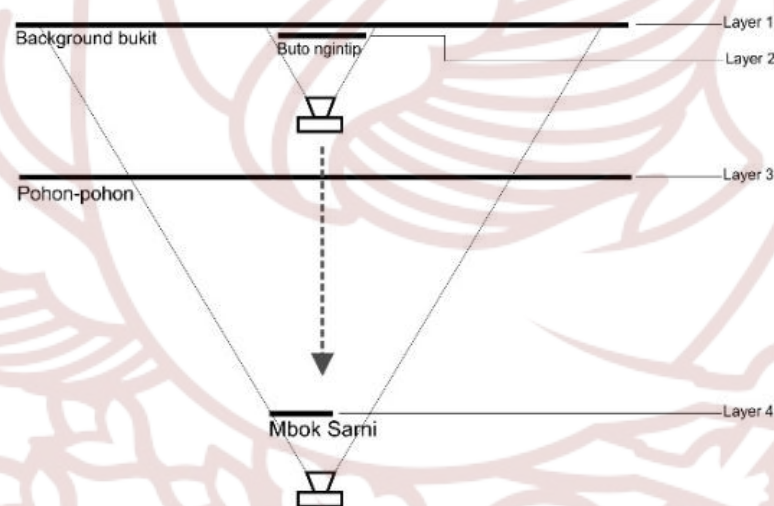


Gambar 22. File pecahan dari objek yang akan digerakkan dengan *motion*

Sementara dalam praktek kerja seorang DOP, unsur utama yang harus diperhatikan adalah pergerakan kamera, *angle*, dan cahaya. Aplikasi *After Effect* memiliki *tools* bernama *Camera* yang berfungsi sebagai kamera virtual lengkap dengan pengaturan diafragma, *depth of field* dan pengaturan posisi kamera. Pengaturan pencahayaan atau *lighting* juga terdapat dalam aplikasi tersebut sehingga peran seorang DOP dalam film animasi ini bisa dilakukan secara *digital*.

Mengutip dari buku *Digital Compositing for Film and Video* yang ditulis oleh Steve Wright (2013) bahwa sebuah proses *digital compositing* adalah menggabungkan banyak gambar dalam satu kondisi pencahayaan dan satu kamera yang sama, maka proses *digital compositing* harus dipegang oleh seorang DOP. Proses ini dikerjakan setelah semua unsur visual telah selesai seperti animasi karakter, gambar latar belakang, dan latar depan dan tetap diawasi oleh sutradara.

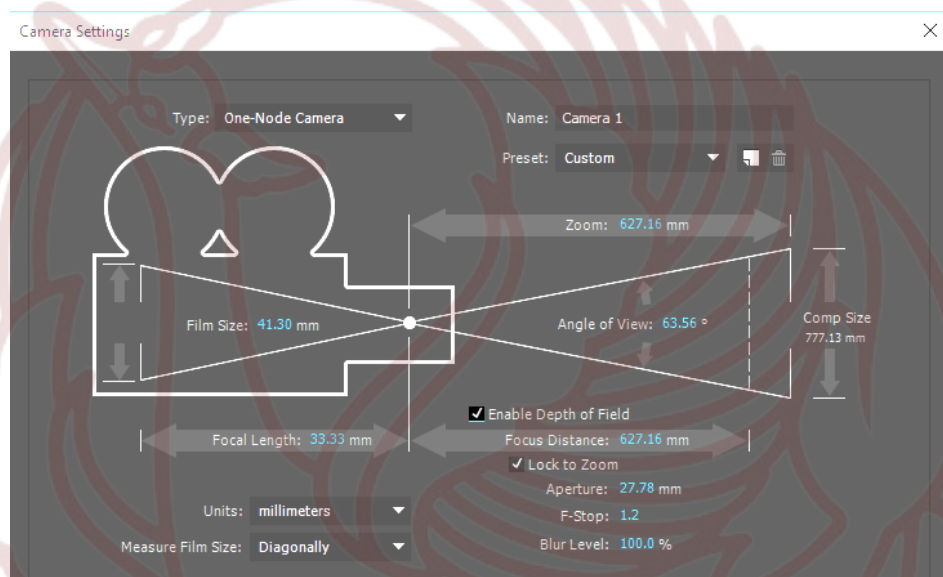
Langkah pertama dalam proses *digital compositing* adalah menggabungkan semua unsur visual terlebih dahulu, atau dalam proses film *live action* bisa disebut dengan proses *blocking*. Pada *After Effects*, terdapat tiga garis *axis* sumbu x,y,z yang berarti memiliki ruang 3D untuk melakukan *blocking*. Sesuai logika 3D yang memberikan efek dekat-jauh, penempatan sebuah objek dan karakter harus sesuai dengan *floorplan* yang sudah ada. Latar belakang selalu ditempatkan paling jauh dari kamera, latar depan ditempatkan paling dekat dengan kamera, sementara pergerakan karakter atau objek penting ditempatkan diantara latar belakang dan latar depan. Langkah *blocking* dilakukan pada setiap *shot*.



Gambar 23. *Blocking scene 2 Shot 14* pada film *Si Joe*

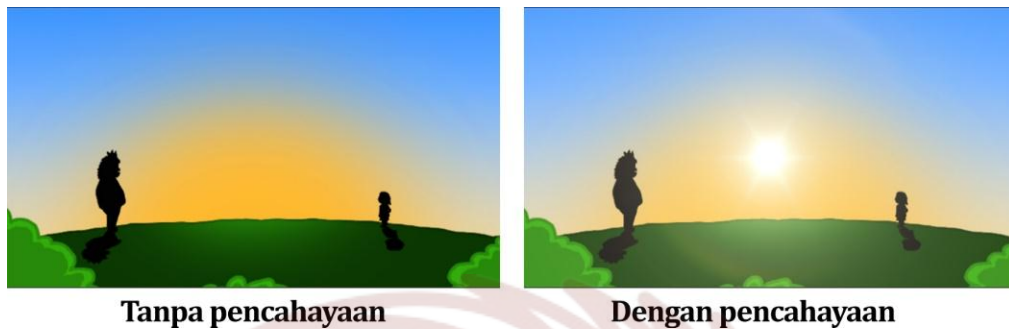
Setelah langkah *blocking* selesai, penataan kamera dilakukan dalam proses *digital compositing*, seperti mengatur posisi, *angle* dan pergerakan kamera serta fokus kamera. *Storyboard* menjadi acuan utama dalam mengatur *angle* kamera. Kemampuan mengatur kamera virtual yang ada pada *After Effect* lebih banyak daripada kemampuan mengatur kamera fisik pada film biasanya. Penempatan posisi kamera menjadi tidak terbatas, bisa dimana saja, bergerak kemana saja dan

mampu menangani semua kebutuhan, jenis dan tehnik *shot*. Teknik kamera yang digunakan adalah *steady*, *tilting*, *tracking*, *zoom in – out*, *follow* dan *focus track*. Pergerakan kamera dikerjakan dengan cara menganimasikan layaknya menganimasikan objek biasa, yaitu menggunakan *keyframe* dan *motion tween*.



Gambar 24. Pengaturan kamera pada *After Effect*

Selain latar belakang dan karakter yang sudah melalui proses *colouring*, selanjutnya ditempa lagi oleh warna dari proses pencahayaan (*lighting*), sehingga mampu menghasilkan warna yang lebih kaya dan realistis, sesuai dengan efek 2.5D. Pencahayaan yang digunakan adalah cahaya yang memperindah sebuah *shot* sesuai dengan *setting* seperti efek *flare*. Bayangan atau *shading* dalam film ini tidak terlalu ditekankan, bayangan dihasilkan melalui proses *colouring* atau digambar langsung oleh *illustrator*. Proses pengerjaan pencahayaan dapat dilakukan pada *digital compositing* setelah menggerakkan kamera.



Gambar 25. Pencahayaan dengan logika kamera *scene 10 shot 3* pada film *Si Joe*

4. Pencarian Pengisi Suara

Pada waktu yang bersamaan, divisi *Audio* juga melakukan tugasnya agar menghemat waktu proses produksi. Pekerjaan divisi *audio* yang pertama yaitu mencari beberapa orang pengisi suara yang sanggup mengisi suara karakter atau tokoh yang ada dalam film animasi ini, proses pencarian ini disebut *voice casting*. Proses ini dilakukan oleh *Voice Director* yang bekerja sebagai pengarah pengisi suara dan dibantu oleh sutradara untuk menentukan karakter suara yang cocok dalam masing-masing tokoh.

Proses pelaksanaannya, pertama *voice director* mengamati terlebih dahulu desain karakter, naskah film, hingga *animatic* yang sudah dibuat oleh sutradara. Dari situ bisa ditentukan bagaimana macam atau karakter suara yang cocok untuk film animasi ini. Sutradara menghendaki karakter *Buta Ijo* yang merupakan seorang *Buta* atau raksasa, suara yang dikeluarkan oleh karakter *Buta Ijo* harus besar, memiliki *bass* dan tegas sesuai dengan logika postur tubuh *Buta Ijo* yang juga besar. Karakter Mbok Sarni harus suara yang renta dan terdengar tua, tetapi masih bisa berteriak dan lebih karikatural. Sementara karakter Timun Mas yang harus memiliki suara kecil dan memiliki karakter cerewet.

Voice Director dan sutradara memiliki beberapa rekomendasi orang cocok untuk mengikuti *casting*. Proses *voice casting* dilakukan dengan cara sutradara mendengar langsung suara dari calon pengisi suara (*dubber*) yang diminta untuk membaca naskah sambil sedikit berekspresi. Setelah mendapatkan semua pengisi suara yang cocok dan menyetujui untuk melanjutkan proses selanjutnya, *voice director* melatih semua pengisi suara tersebut mengolah suara melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut meliputi membaca naskah dengan ekspresi, meragakan adegan sesuai dengan *animatic* dan berlatih menyesuaikan durasi dan ekspresi karakter. Latihan diperlukan untuk mempermudah, membiasakan pengisi suara dan menghemat waktu pada saat proses pengambilan suara atau *voice recording* yang dilakukan di studio rekaman.

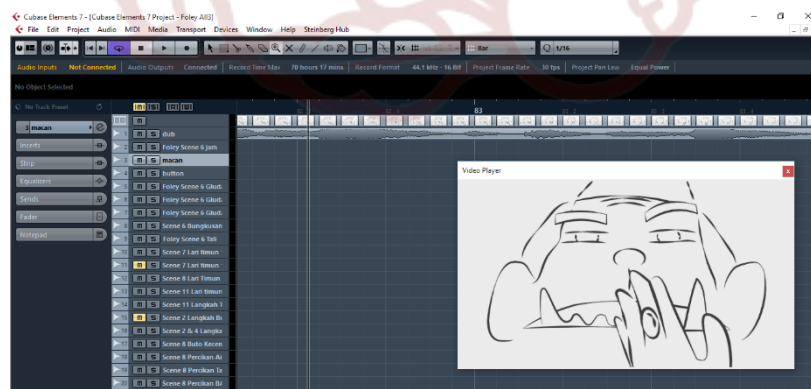


Gambar 26. Proses *casting* dan latihan olah suara
(Sumber: Riza Budi Utomo, 2017)

5. Perekaman Suara

Latihan prerekaman sangat penting dilakukan untuk mempermudah proses perekaman. Semakin banyak dilakukan latihan maka pengisi suara dapat semakin terbiasa bersuara seperti yang diinginkan sutradara dan *voice director*. Selain itu juga semakin membiasakan diri dengan alat perekaman, karena pada saat latihan para pengisi suara juga menggunakan alat perekaman sebagai acuan. Pada pembuatan film animasi ini, latihan pengisi suara dilakukan sebanyak 5 kali yaitu sekitar 3 jam per latihan.

Proses *Voice Recording* dilakukan di studio rekaman Prodi Etnomusikologi ISI Surakarta. Dengan alat perekaman berupa *Mic Condenser*, *Mixer*, *Zoom H5*, dan sebuah komputer dengan aplikasi perekaman bernama *Cubase*. Rancangan atau *program* pada saat proses perekaman dilakukan oleh sutradara, *voice director* dan dua orang *sound engineer* yang bertugas mengatur alat perekaman sehingga berfungsi sebagaimana mestinya. Perekaman dilakukan per *scene* dengan pengisi suara melihat *animatic* diputar pada sebuah layar, sehingga pengisi suara mampu mencocokkan ekspresi dari karakter melalui tayangan *animatic*.



Gambar 27. Tampilan antar muka *Cubase* saat proses *Voice Recording*

Proses *Voice Recording*, *voice director* juga didampingi oleh sutradara untuk mengarahkan pengisi suara agar mampu membuat karakter pada film animasi ini mempunyai suara seakurat mungkin mengingat film yang dikerjakan adalah film animasi. Suara yang dibuat juga harus lebih-lebihkan dan lebih memiliki penekanan terhadap masing-masing karakter, seperti suara si *Buta* yang harus besar dan tegas, suara Mbok Sarni yang merupakan janda tua sehingga suaranya harus lembut serta renta, dan suara Timun Mas yang lucu dan imut karena tokoh anak kecil. Setiap karakter memiliki teknik masing-masing dalam proses pengisian suara. Pengisian suara karakter si *Buta* menggunakan teknik pernafasan dada dan mengeluarkannya dengan nada serendah mungkin untuk menciptakan karakter yang memiliki *bass* dan tegas. Suara karakter Mbok Sarni memiliki teknik yaitu melipat lidah pada saat berbicara untuk menimbulkan efek renta atau orang tua. Sedangkan karakter Timun Mas merupakan karakter yang memiliki nada tinggi dan sebisa mungkin lucu mirip dengan anak kecil, pengisi suara karakter ini memang sudah memiliki karakter nada tinggi, tinggal sedikit bertingkah imut untuk menghasilkan suara karakter Timun Mas.



Gambar 28. Ruang *control* pada saat proses *Voice Recording*.
(Foto: Riza Budi Utomo, 2017)



Gambar 29. Pengisi suara Timun Mas melakukan rekaman.
(Foto: Riza Budi Utomo, 2017)

6. Efek Suara & *Foley*

Unsur suara penting lainnya selain suara dialog karakter, terdapat suara *ambience* atau disebut juga dengan suara latar belakang (*background*), serta suara detail dan *sound effect* (SFX) yang ditangani oleh *Foley Artist*. Dengan kata lain, suara pendukung juga diperlukan guna membuat penonton semakin merasakan *mood*, *setting* suasana atau keadaan sebuah *shot* yang ada di film animasi ini.

Proses pertama yang dilakukan sutradara dengan kru audio adalah pengambilan suara *ambience* yang merupakan suara latar yang harus ada di setiap *shot* dan *scene*. Terdapat satu *setting* utama yaitu hutan, selebihnya berupa suara *ambience* dalam ruangan rumah *Buta* dan Mbok Sarni. Maka proses perekaman suara *ambience* dilakukan di sebuah hutan Segoro Gunung di daerah Tawangmangu Kabupaten Karanganyar di waktu pagi, siang, sore, dan malam untuk mencakup seluruh *scene* dalam film animasi ini. Pencarian tempat perekaman harus memenuhi beberapa kriteria, kriteria tersebut adalah sepi dan

jauh dari kerumunan, suara kendaraan atau jalan raya, dan segala bentuk kehidupan manusia lainnya yang mungkin dapat mengganggu pengambilan suara. Perekaman dilakukan oleh 4 orang dan dibagi menjadi 2 kelompok. Kelompok pertama bertugas menyiapkan tenda untuk tempat berteduh, dan kelompok kedua melakukan perekaman dan pencatatan. Perekaman suara *ambience* menggunakan alat berupa *hand recorder Zoom H4* dan *Mic Boom*.



Gambar 30. Pengambilan suara *ambience* di hutan Segoro Gunung Tawangmangu
(Foto: Febri Ramadhan, 2017)

Suara efek atau detail berupa suara kecil yang ada pada gerakan pada suatu *shot*, seperti suara langkah kaki, suara air, suara pintu dan lain sebagainya. Proses perekaman *foley* dikerjakan setelah proses *voice recording*, tetap di lokasi yang sama yaitu Studio Rekaman Etnomusikologi ISI Surakarta dan dengan alat yang sama. Berbeda dengan proses *voice recording*, proses *foley* membutuhkan alat dan bahan yang mampu mengeluarkan suara yang mirip dengan yang ada dalam *animatic*, seperti sepatu dan lumpur yang menghasilkan suara langkah kaki, bantal

yang dipukul menghasilkan suara dentuman dan lain sebagainya. Proses *foley* dilakukan dengan cara merekam suara yang diinginkan sambil melihat tayangan *animatic* untuk menyesuaikan dengan durasi.

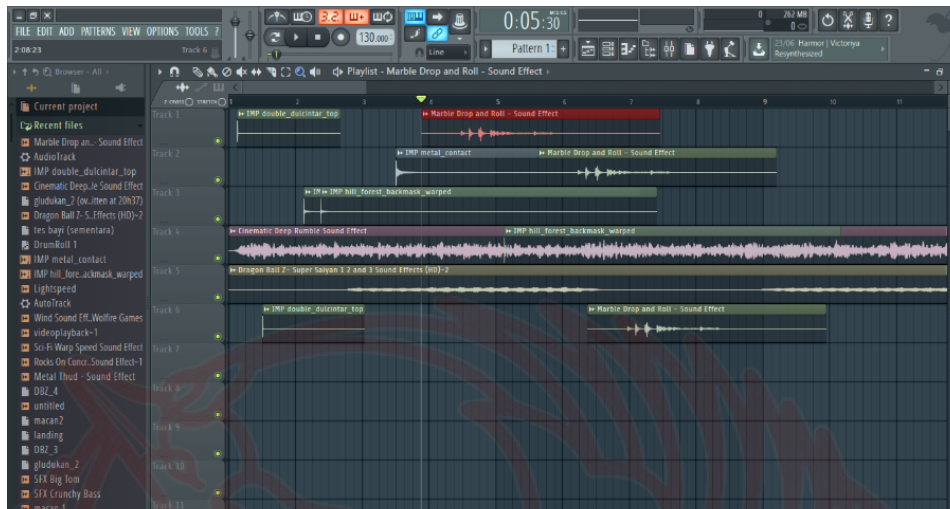


Gambar 31. Proses *Foley Artist* mengambil suara efek retakan tanah
(Foto : Rian Rajawali, 2017)

7. Pembuatan Musik Film

Film animasi ini menggunakan *music scoring* dalam pembuatan musik latarnya. Proses pembuatan musik sengaja dilakukan terakhir oleh sutradara setelah semua audio berupa suara dialog karakter dan suara detail sudah terisi. Tujuannya agar pembuat musik mengerti *mood* seperti apa yang dibangun melalui musik latar yang dibuat.

Teknis pengerjaan yaitu melalui animasi yang sudah terisi suara dialog dan detail, diputar lalu pembuat musik melakukan *scoring* dengan melihat animasi tersebut. Semua proses pengerjaan *scoring* dilakukan secara *digital* secara menyeluruh serta menggunakan alat berupa *keyboard* musik dan *software* berupa *FL Studio* dan *Cubase*.

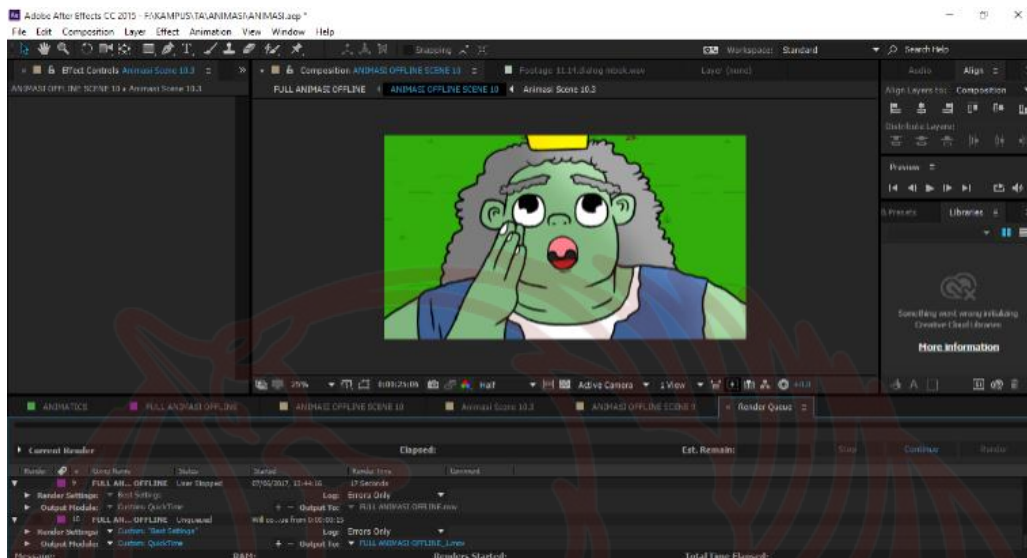


Gambar 32. Tampilan *FL Studio* pada pembuatan musik pada film *Si Joe*

Sutradara mengarahkan pembuat musik diawali dengan melakukan *brainstorming* bersama untuk menentukan musik apa yang sebaiknya dibuat dalam film animasi ini. *Timun Mas* merupakan *folklore* yang berasal dari Jawa Tengah, sehingga musik yang sebaiknya dibuat tidak jauh dari musik-musik etnik Jawa yang bernada alat instrumen seperti *gamelan*, *seruling*, dan lain sebagainya.

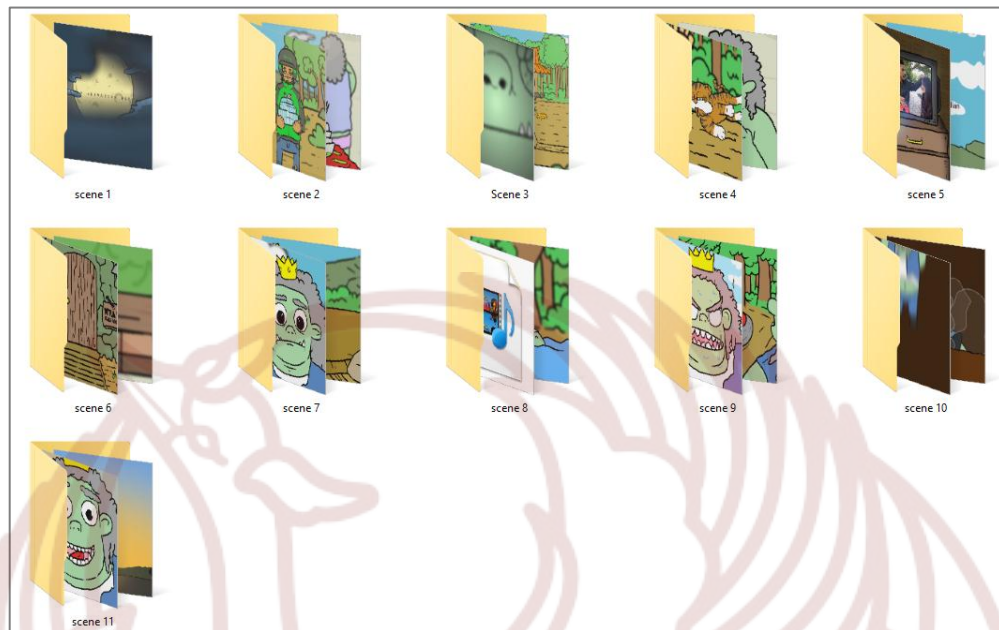
8. *Rendering*

Proses akhir dari seluruh rangkaian proses produksi adalah mengeksplorasi hasil dari proses sebelumnya menjadi sebuah file atau bisa disebut sebagai *Rendering*. Setelah semua unsur dari divisi visual dan audio telah melalui tahap *digital compositing* dan dirasa sudah cukup baik, maka kedua unsur tersebut disatukan menjadi satu file menggunakan bantuan dari aplikasi *After Effects* dengan cara *render file*. Satu file hasil *render* bisa dianggap satu *shot* yang sudah lengkap dengan audio dialog karakter untuk dapat disunting dalam tahapan pascaproduksi yaitu *editing*.



Gambar 33. Antarmuka pada saat proses *Rendering* dengan *After Effects*

Proses *rendering* dalam film animasi *Si Joe* ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pertama adalah hasil *rendering offline* yang merupakan hasil kasar dari *digital compositing* dan digunakan untuk mengkoreksi gambar dan suara serta untuk mendapatkan masukan dari semua kru dan juga dosen pembimbing, lalu yang kedua adalah hasil *rendering online* yang merupakan hasil akhir dari *digital compositing* dan merupakan hasil dari koreksi serta masukan-masukan yang ada. Proses ini memakan waktu yang lebih sedikit karena hanya berformat 2D dibandingkan dengan *rendering* animasi 3D, yaitu dibutuhkan sekitar 10 menit dalam *rendering* satu *shot* berdurasi 1 menit. Manajemen berupa penyimpanan data hasil *render* per *shot* dilakukan dengan membuat *folder* per *scene*, sehingga membantu *editor* dalam menemukan *file* yang selanjutnya diolah.



Gambar 34. Manajemen *folder* hasil render per *shot*

Pemilihan format file yang akan dihasilkan, format video berupa *Quicktime Movie* atau berekstensi **.MOV* dengan resolusi *1920x1080 (FHD)*, *output channel RGB*, *codec format H264*, dan *quality 100 (max)*. *Audio output* yang dipilih adalah *48.000 Khz*, *16 Bit*, dan *Stereo*. Format di atas merupakan format dengan kualitas terbaik dan mampu diputar untuk layar berukuran besar dengan resolusi *Full HD* sehingga sangat memungkinkan untuk keperluan minimal dalam mengikuti festival ataupun mengikuti kompetisi film kedepannya.

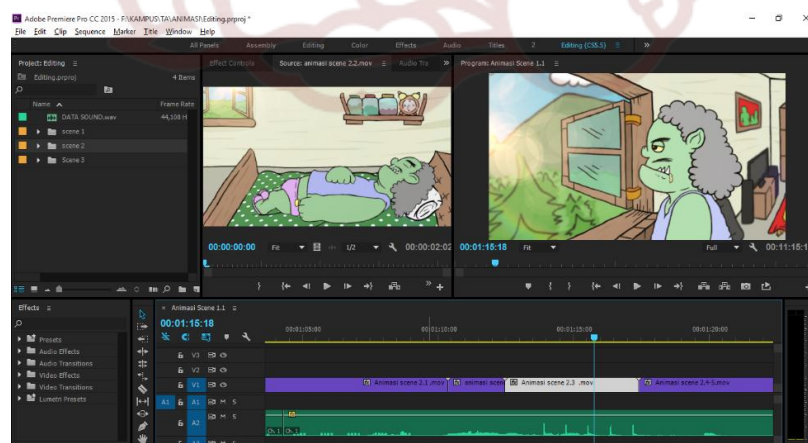
C. Tahap Pascaproduksi Film Animasi *Si Joe*

Proses pascaproduksi adalah dimana seorang sutradara mendampingi *editor* yang ditunjuk untuk menyelesaikan hasil produksi. Pascaproduksi meliputi

proses *editing*, *finishing*, hingga menjadi sebuah hasil final. Pada proses pascaproduksi selain sutradara, DOP juga ikut serta mengawasi dan membantu jalannya *editor* bekerja untuk memaksimalkan hasil dari animasi 2.5D.

1. Penyuntingan

Melihat pada proses pembuatan film *live action*, proses penyuntingan gambar (*editing*) dilakukan dengan menyatukan unsur *visual* dengan *audio*, kemudian satu per satu *shot* dijadikan satu *scene*, dirangkai menjadi satu film lalu dikoreksi dan disempurnakan warna, *timing*, dan sebagainya sesuai arahan sutradara. Sementara dalam pembuatan film animasi *Si Joe* ini, proses *editing* hanya merangkai satu per satu hasil dari proses *rendering*, diberi efek atau transisi per *shot*, lalu dikoreksi kembali oleh sutradara. Koreksi warna tidak diperlukan karena proses *colouring* sudah dilakukan di tahap produksi. Proses *editing* pada pembuatan film animasi tidak sama dengan *editing* pada film *live action*. Setiap *scene* dan setiap *frame* benar-benar direncanakan secara matang melalui proses gambar, tidak diperlukan *stock shot* untuk mengambil gambar yang terbaik karena semua sudah pasti dan harus pasti.



Gambar 35. Proses penyuntingan menggunakan *Adobe Premiere*

Pengerjaan tahap pascaproduksi menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro CC 2015* dan dikerjakan dalam dua tahap. Pertama adalah *editing* dari hasil *Rendering Offline* yang digunakan untuk prototipe guna mendeteksi kesalahan dari hasil pengerjaan *digital compositing* serta memungkinkan memperoleh saran dan masukan dari orang lain. Kedua, berupa tahap *editing* hasil *rendering Online* yang merupakan hasil final dari *digital compositing*.

2. Hasil Akhir (*Final Output*)

Tahap pascaproduksi diakhiri dengan mengekspor seluruh hasil kerja menjadi satu kesatuan yang utuh dan sempurna. Setelah semua hasil *digital compositing* telah disunting dan memiliki *timing* yang sempurna menurut sutradara, maka selanjutnya adalah *me-render* semua hasil kerja menjadi sebuah film. Tidak lupa pada akhir film diberi tayangan *credit tittle* berisi seluruh nama kerabat kerja dan semua pihak yang terlibat dalam pembuatan film ini.

BAB III

DESKRIPSI KARYA

A. Identitas Karya

1. Judul Karya : Si Joe
2. Program : Film Animasi Pendek
3. Durasi : 11 menit
4. Tema : *Folklore*
5. Segmentasi : Anak-anak, Semua Umur
6. Karakteristik : Parodi
7. Maksud dan Tujuan : Bertujuan memberikan tontonan yang berkualitas dan menghibur untuk anak-anak atau semua usia. Tidak hanya menghibur, karya film animasi pendek ini juga bermaksud mengeksiskan kembali *folklore* atau cerita rakyat nusantara, khususnya cerita Timun Mas dari Jawa Tengah. Dengan pembaruan berupa efek 2.5D, diharapkan juga mampu memberi referensi untuk animator-animator lain dalam berkarya.
8. Sinopsis : Si Joe merupakan *Buta Ijo* yang hidup di Jawa zaman dahulu kala. Hidup si Joe berubah setelah dia memberikan biji untuk ditanam mbok Sarni. Si Joe menunggu hingga waktunya untuk bertemu dengan Timun Mas beumur 6 tahun sambil melakukan banyak hal yang mengundang tawa. Ketika menjemput Timun, Si Joe malah mendapatkan perlawanan dari Timun Mas.

B. Perwujudan Karya Film Animasi *Si Joe*

Terdapat beberapa *segment* atau *scene* yang terangkai secara runtut sehingga menjadi suatu film animasi. Rangkaian *scene* demi *scene* tersebut memiliki unsur naratif yang memudahkan penonton memahami cerita. Sutradara membuat struktur dramatik dengan Tiga Babak yang juga dijelaskan pada buku Himawan Pratista berjudul *Memahami Film* (2008). Tiga babak dalam film ini adalah Babak Persiapan sebagai pengenalan dan pemberian informasi-informasi vital yang diperlukan penonton untuk memulai cerita, Babak Konfrontasi merupakan motivasi dari karakter protagonis tentang tujuan yang hendak dicapainya serta memperdalam konflik cerita, sementara Babak Resolusi merupakan klimaks akhir cerita yang memuaskan penonton secara emosional. Berikut pembagian per *scene* dengan struktur tiga babak dalam film animasi ini:

| Babak I: Persiapan | Babak II: Konfrontasi | Babak III: Resolusi |
|--------------------|-----------------------|---------------------|
| <i>Scene 1</i> | <i>Scene 4</i> | <i>Scene 8</i> |
| <i>Scene 2</i> | <i>Scene 5</i> | <i>Scene 9</i> |
| <i>Scene 3</i> | <i>Scene 6</i> | <i>Scene 10</i> |
| | <i>Scene 7</i> | |
| | | <i>Scene 11</i> |

Gambar 36. Skema struktur tiga babak film animasi *Si Joe*

Pembuatan *shot* demi *shot* pada film animasi ini menggunakan efek animasi 2.5D yang lebih menekankan pada penggunaan kamera virtual pada aplikasi *After Effects*. Terdapat beberapa *shot* yang tidak memerlukan penggunaan kamera, hanya cukup menganimasikan efek misalnya seperti pergerakan

horizontal dan *vertical*, serta membesar-kecilkan (*scale*) objek tertentu untuk mendapatkan efek dekat jauh.

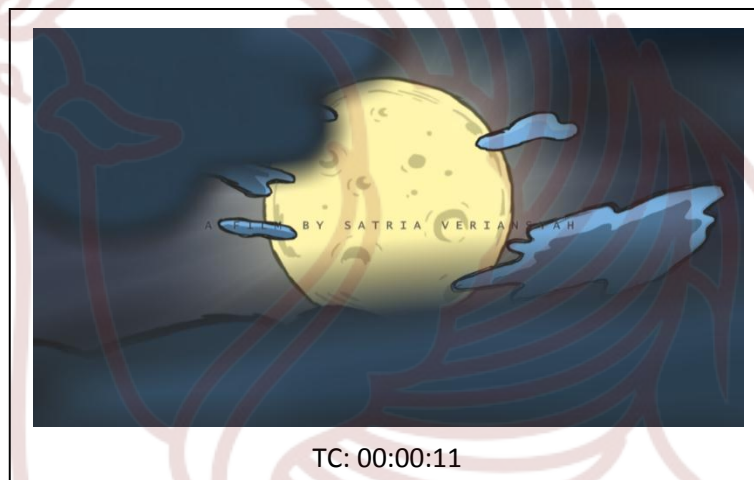
Scene 1

Film animasi ini dibuka dengan Babak Persiapan berupa *voice over* dialog antara si *Buta* dengan Mbok Sarni yang merupakan penjelasan awal cerita asli Timun Mas. Dialog pada *scene* ini menggambarkan bagaimana asal mulanya si *Buta* memberikan biji ketimun ajaib kepada Mbok Sarni untuk ditanam supaya mengabulkan keinginan Mbok Sarni yaitu memiliki seorang anak.

Sutradara menggambarkan *shot* langit malam yang sunyi dengan bulan purnama yang bersinar, serta suara memberi dialog dengan efek menggema sehingga memberikan kesan kepada penonton seperti masuk ke dunia fantasi atau alam mimpi. Pada akhir *scene* pertama ini, dialog si *Buta* dinaikkan emosinya dan dibuat serius serta diakhiri efek gemuruh petir kemudian ditutup dengan ledakan petir lalu gelap hening seketika.

Sementara teknik pengerjaan dalam menyuguhkan suasana malam adalah sutradara mengarahkan ilustrator untuk membuat gambar bulan purnama yang besar sebagai latar belakang, lalu menggerakkan awan sebagai latar depan. Dengan memberikan ukuran yang berbeda pada setiap awan, maka tercipta efek jauh-dekat. Objek yang dkecilkan akan terlihat menjauh dari kamera, sementara objek yang besar akan terlihat dekat dengan kamera. Tidak lupa dengan logika kamera tentang diafragma yang menghasilkan efek *blur*, sehingga dapat diperhatikan dalam eksekusinya,

objek yang fokus dapat memiliki latar belakang dan latar depan yang terlihat *blur*. Dengan penggunaan logika tersebut, maka efek dimensi semakin terlihat. Penggunaan teknik inilah yang selanjutnya terus dilakukan sutradara dalam mengarahkan kru untuk pembuatan *shot* atau *scene* selanjutnya dalam film ini hingga akhir.



Gambar 37. *Scene 1* sebagai pembukaan dengan diiringi *voice over* pada film *Si Joe*

Scene 2

Lanjutan dari *scene* sebelumnya yang gelap dan sunyi, penonton dibuat kaget dengan bunyi alarm *handphone* yang sudah biasa digunakan atau familiar di telinga banyak orang. Dilanjutkan dengan visual yang sebelumnya hitam, lalu kamera terbuka layaknya menjadi mata si *Buta* yang terbangun dari tidurnya, sehingga pada *scene* ini pertama kali penonton melihat pergerakan karakter dari film animasi ini.



Gambar 38. *Scene 2 shot 1* pergerakan kamera sebagai mata si *Buta* yang terbangun

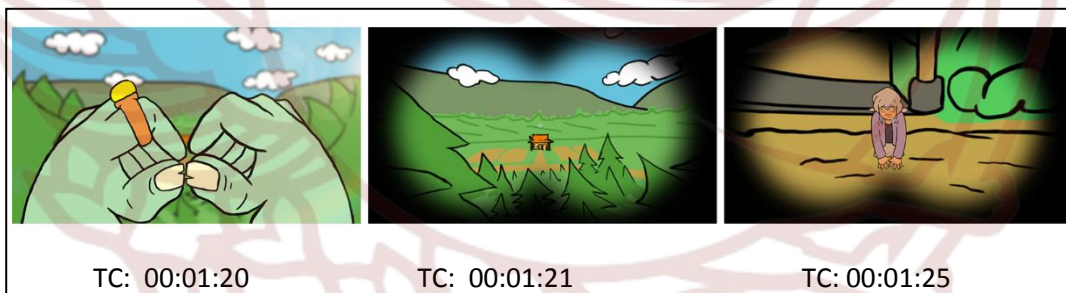
Melalui *scene* ini penonton mulai mengenal tentang karakter utama yaitu *Buta Ijo* yang tinggal di rumahnya yang berada di bukit dan bagaimana kebiasaannya sehari-hari sambil melakukan pengintaian terhadap Mbok Sarni yang rumahnya berada di sawah di bawah bukit tempat tinggal *Buta Ijo*.

Scene kedua dalam film ini sangat penting karena juga merupakan pengenalan terhadap penonton bahwa keseluruhan dari film animasi ini memiliki jalan cerita berupa parodi dari cerita rakyat Timun Mas. Peran sutradara bisa dilihat dari hasil penggambaran tokoh, *environment*, dan kebiasaan karakter yang sangat berbeda dari cerita aslinya. Terdapat sebuah penggambaran berupa kebiasaan si *Buta* yang memesan makanan melalui aplikasi *online* yang ada di *smartphone*-nya.



Gambar 39. *Scene 2* sebagai pengenalan cerita yang menggunakan parodi

Efek 2.5D sudah sangat terlihat dalam *scene* 2 ini, baik dari penggunaan kamera, pergerakan objek, dan efek-efek yang mendukung. Salah satu *shot* yang paling rumit dalam *scene* ini adalah *shot* 4 di mana idenya adalah membuat kamera menjadi *POV* (*point of view*) dari si *Buta* kemudian menjadi teropong untuk mengintip Mbok Sarni yang sedang menanam biji ketimunnya. Sutradara lalu memberikan latar depan berupa *frame* hitam yang memiliki dua lubang besar di tengahnya, serta sedikit memberikan efek goyang (*shaky*) agar terlihat lebih realistis sehingga tampak seperti kamera yang sedang digenggam (*handheld*). Selain itu untuk semakin menyempurnakan *shot* tersebut, diberikan efek bernama *CC Lens* dari aplikasi *After Effects* untuk membuat *frame* terlihat cembung sesuai dengan logika penggunaan teropong.

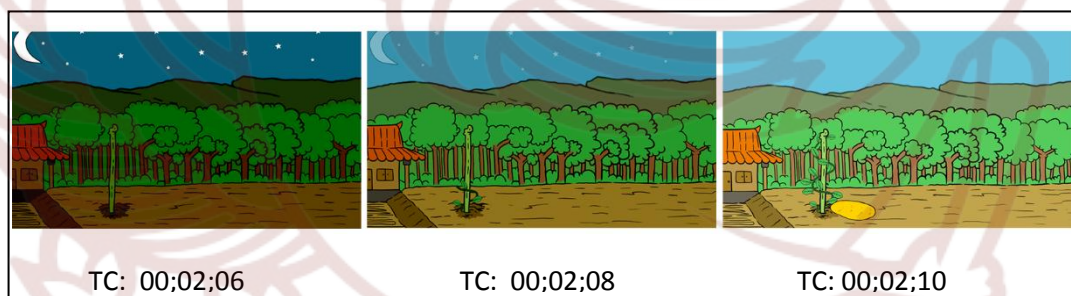


Gambar 40. *Scene* 2 *shot* 4 kamera menggambarkan teropong.

***Scene* 3**

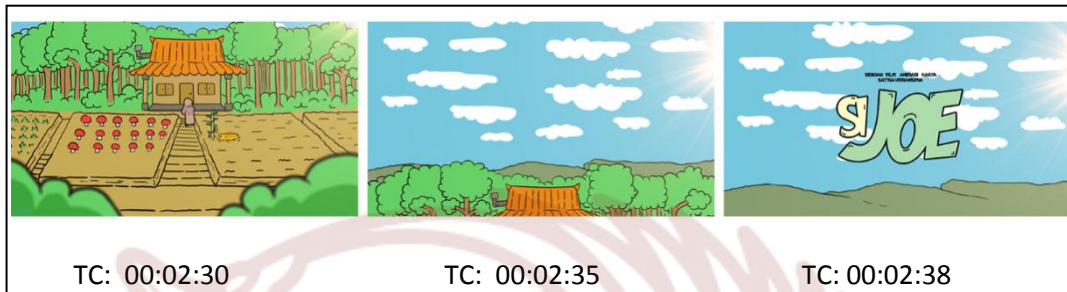
Scene 3 merupakan kelahiran atau kemunculan karakter Timun Mas. Suatu hari, bayi kecil lahir dari sebuah ketimun yang sudah ditanam oleh Mbok Sarni di pekarangan depan rumahnya, kemudian Mbok Sarni merasa kaget karena si *Buta* menepati janjinya dan juga sangat bahagia karena bisa memiliki anak dan menamainya Timun Mas.

Scene dibuka dengan *shot* berupa *timelapse* yang menggambarkan pertumbuhan dari benih menjadi tanaman besar dan berbuah timun berwarna emas. Secara eksekusi, sutradara memisah gambar berupa latar belakang rumah Mbok Sarni dengan gambar latar belakang langit. Sesuai dengan idenya yaitu *timelapse*, maka terdapat dua suasana yang berganti secara cepat, yaitu siang dan malam. Maka penganimasiannya dilakukan dengan memberi transisi berupa *dissolve* diantara langit siang dan malam dan dilakukan berulang kali. Kemudian animasi berupa tanaman timun yang tumbuh diletakkan sebagai latar tengah (*midground*), kamera melakukan *zooming out* perlahan agar tetap memberikan kesan dalam penggunaan kamera.



Gambar 41. *Scene 3 shot 1 timelapse* pertumbuhan buah timun

Scene 3 ini juga merupakan kemunculan judul film. Judul film sengaja dimunculkan sesudah pembukaan dan pengenalan film selesai, sehingga memudahkan penonton dalam memahami jalan cerita film kedepannya. Judul film dimunculkan pada akhir *scene* pada saat Mbok Sarni memberi nama bayi yang digendongnya, kamera lalu *panning* ke atas menuju langit, lalu judul dimunculkan. Selama 5 detik kemudian, judul *dissolve* lalu dilanjutkan *scene* selanjutnya.



Gambar 42. *Scene 3 shot 6* kemunculan judul film pada akhir *scene*

Scene 4

Scene ke-empat merupakan awal dari Babak Konfrontasi, terlihat penekanan bahwa si *Buta* sangat penasaran dengan Timun Mas yang masih kecil. Dari rumahnya yang di atas bukit, si *Buta* terus mengintai menggunakan ilmunya yang sakti, saking saktinya, si *Buta* bisa melindungi Timun Mas dari berbagai bahaya yang mengincarnya. Sutradara menggambarkan Timun Mas yang didekati oleh seekor harimau hutan dan dilindungi si *Buta* menggunakan ilmu saktinya berupa melemparkan kotoran hidungnya sehingga membuat harimau terpental menjauhi Timun Mas.



Gambar 43. Adegan yang menggambarkan kesaktian *Buta Ijo* pada *scene 4*

Scene 4 memiliki banyak *shot* yang mirip dengan *shot* pada *scene* sebelumnya, sehingga teknik dalam pengerjaannya pun sama. Seperti adegan pada saat si *Buta* bangun dan adegan pada saat si *Buta* meneropong Timun Mas kecil dari rumahnya.

Scene 5

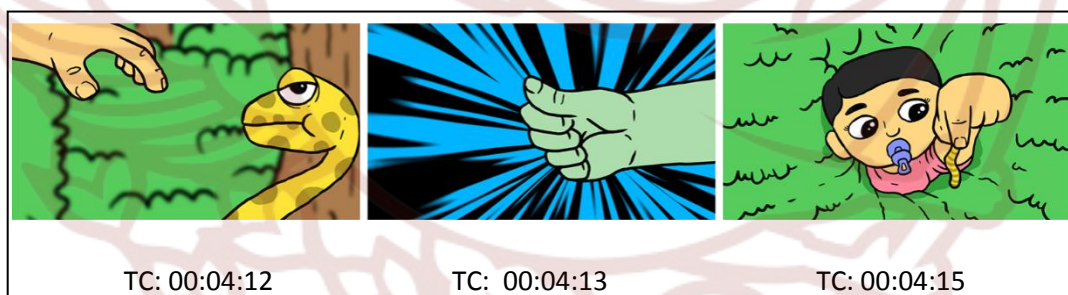
Lanjutan dari *scene* sebelumnya yaitu tentang bagaimana si *Buta* melindungi Timun Mas kecil dari berbagai macam bahaya yang dibuat akibat ulah Timun Mas sendiri karena Timun Mas merupakan anak yang hiper aktif dan ceroboh. Terdapat empat adegan dalam *scene* ini, yaitu pada saat Timun Mas hampir terjatuh dari kasur, hampir digigit ular, hampir keracunan, dan ketika Timun Mas menonton sinetron remaja sendirian. Kecerobohan Timun Mas kecil tersebut dapat di selamatkan si *Buta* hanya dengan menjentikkan jarinya seperti pesulap. Sutradara terpaksa memotong atau menghilangkan satu adegan karena pertimbangan durasi yang seharusnya *scene* ini berdurasi cukup satu menit saja.

Adegan pertama pada saat Timun merangkak di kasurnya tanpa pengawasan dari Mbok Sarni, tiba-tiba Timun Mas melihat kupu-kupu terbang lalu mengikutinya, Timun Mas yang hampir terjatuh dari kasurnya diselamatkan oleh si *Buta* yang menggunakan kekuatannya untuk menarik bantal dan membuat Timun Mas terjatuh di atas bantal yang empuk. Sutradara tidak perlu menggunakan kamera virtual, tetapi hanya menggunakan ruang tiga dimensi (3D), sehingga membuat seolah bantal tampak datang dari kejauhan.



Gambar 44. *Scene 5* penggunaan ruang 3D

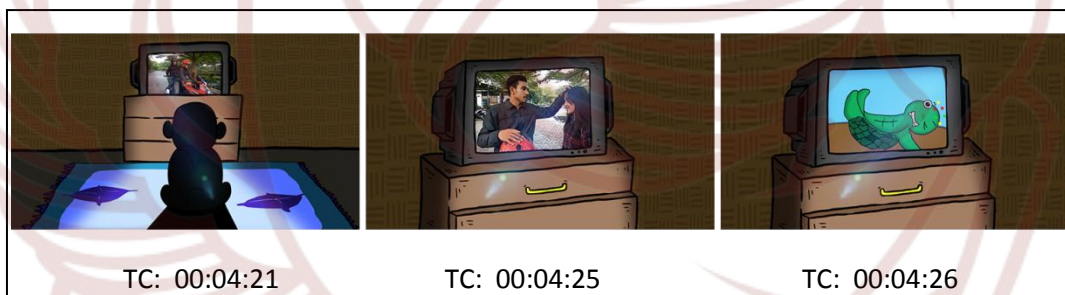
Selanjutnya pada adegan kedua di *scene* montase ini, Timun Mas berhadapan dengan seekor ular yang ada di balik semak-semak dekat rumahnya. Timun Mas tertarik dengan ular tersebut dan hendak memegangnya, tetapi si *Buta* mengubahnya menjadi seekor cacing kecil yang tidak berbahaya. Penggunaan kamera hanya sebatas *panning* dan *zoom in*.



Gambar 45. Adegan kedua pada *scene* montase

Pada adegan terakhir *scene* montase ini, Timun Mas sedang sendirian menonton sinetron remaja dirumahnya. si *Buta* lalu menggantinya menjadi acara kartun anak dengan kekuatannya. Untuk mendapatkan sinetron yang sedang ditonton Timun Mas, maka sutradara melakukan syuting kecil-kecilan di area kampus, kemudian hasil syuting

disunting lalu dimasukkan ke latar belakang yang diberi *masking* supaya berlubang dan membentuk sebuah *frame*. Suasana malam menjadi kunci utama, karena sinetron remaja sering diputar di malam hari menjelang anak kecil tidur, sehingga logika malam harus diterapkan. Cahaya dari televisi bisa menjadi dominan bila masuk ke kamera, sehingga objek lain pun akan berkurang tingkat kecerahannya. Maka yang dilakukan adalah membuat *adjustment* layer lalu efek *brighness* dikurangi sehingga satu *frame* akan gelap. Area yang terang adalah area sekitar televisi, maka *adjustment layer* tadi diberi *masking* supaya tidak seluruhnya *frame* menjadi gelap.



Gambar 46. Logika cahaya televisi pada malam hari

Rangkaian adegan tersebut dirangkum sutradara menjadi sebuah montase berdurasi kurang lebih satu menit dengan diiringi musik yang dibuat oleh pembuat musik.

Scene 6

Setelah montase selesai, maka cerita melompat menuju lima tahun kemudian di mana Timun Mas sudah menjadi anak kecil berumur enam

tahun yang pintar dan cekatan. Timun Mas sedang membicarakan sesuatu dengan Mbok Sarni, sementara si *Buta* juga masih mengintip menggunakan teropong ajaibnya. Proses pengerjaannya masih sama dengan *scene* sebelumnya, hanya berbeda pada latar belakang, latar depan, dan objek yang terdapat pada *frame*.



Gambar 47. si *Buta* tetap mengintip dari kejauhan hingga Timun Mas besar

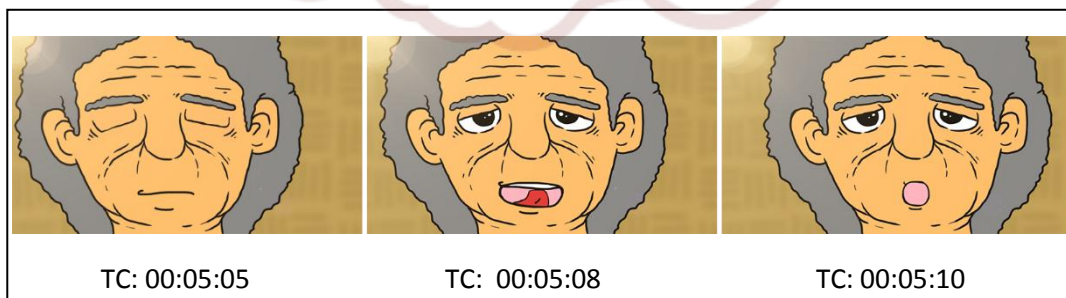
Tiba-tiba si *Buta* mendapatkan alarm dari cincin ajaib nya, segera si *Buta* bersiap-siap untuk menemui Timun Mas dengan sangat bersemangat. Ketika bersiap-siap, dari *shot* luar rumah si *Buta* tampak gempa karena saking bersemangatnya. Sutradara mengarahkan DOP untuk menggoyangkan kamera secara acak sehingga membuat kesan gempa dengan bantuan *script* “*wiggle*” yang dituliskan pada kolom *keyframe*. *Script* “*wiggle*” dapat digunakan dalam mengatur *scale*, *position*, dan *rotation*. Dengan bantuan *script*, maka tidak perlu lagi menggerakkan kamera secara manual.



Gambar 48 *Scene 6*, pergerakan kamera dengan menggunakan *script "wiggle"*

Scene 7

Pada *scene* ini, babak konfrontasi memulai konflik cerita. Mbok Sarni menyuruh untuk lari dan menghindari si *Buta*. Mbok Sarni juga memberikan bungkus yang berisi bahan-bahan ajaib yang bisa mengalahkan si *Buta*, kurang lebih sama dengan cerita originalnya. Terdapat dialog percakapan pada karakter sehingga harus menggambar berbagai macam ekspresi mulut, kemudian dicocokkan sesuai suara yang dikeluarkan oleh karakter atau bisa disebut sebagai proses *lipsync*. Penggambaran ekspresi mulut karakter secara garis besar adalah mengikuti huruf vokal, seperti huruf A, I/E, U dan O. Selain pergerakan pada mulut, ditambahkan juga berupa gerakan mata yang terbuka dan tertutup agar karakter lebih terlihat hidup. Sutradara menerapkan *lipsync* pada setiap karakter yang berdialog.



Gambar 49. *Lipsync* dan ekspresi mata pada dialog Mbok Sarni.

Scene berlanjut ke lokasi yang berada di luar rumah Mbok Sarni. Ketika Timun Mas sudah lari menuju hutan, datanglah si *Buta* menagih janji kepada Mbok Sarni. Mendapati Timun Mas yang sudah tidak berada di rumahnya, si *Buta* merasa dikhianati dan marah besar sehingga terbang mengejar Timun Mas. Pada teknik pengerjaan adegan saat si *Buta* terbang ke atas, sutradara menerapkan logika tenaga dalam yang dapat digambarkan bahwa tanah yang dipijak oleh si *Buta* terlihat retakan akibat dahsyatnya tenaga dalam yang dikumpulkan oleh si *Buta*. Selain itu rambut si *Buta* yang panjang juga dibuat terkibas terkena angin agar lebih berkesan terdapat tenaga dalam. Setelah tenaga dalam terkumpul, maka tanah berhenti retak, lalu si *Buta* melesat cepat ke atas dan membuat Mbok Sarni yang ada didepannya terpelantai mundur.



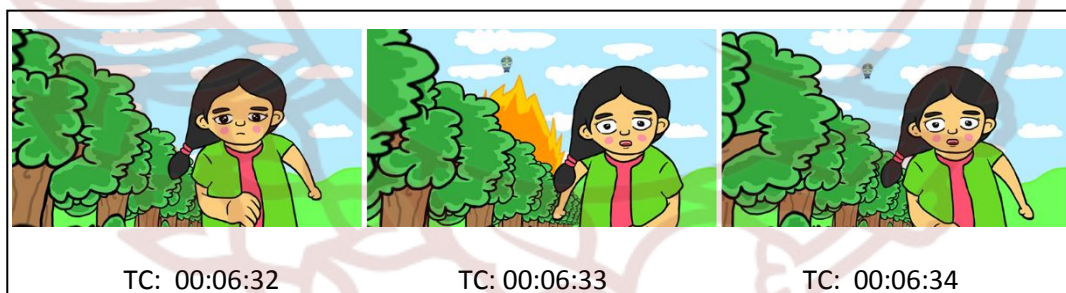
Gambar 50. Si *Buta* melesat ke atas pada akhir *scene* 7

***Scene* 8**

Scene ini menggambarkan tentang bahan ajaib pertama yang dikeluarkan Timun Mas untuk melawan si *Buta* yang sedang mengejarnya. Bahan ajaib tersebut berupa sebotol kecil garam yang berubah menjadi lautan air yang mampu menenggelamkan si *Buta*, walaupun hanya menipu

si *Buta* karena lautan air tersebut ternyata dangkal sehingga memermalukan si *Buta* dan membuatnya semakin geram.

Untuk membuat kesan 2.5D terasa pada adegan saat Timun Mas berlari melalui hutan, sutradara mengarahkan *illustrator* untuk membuat beberapa model pohon dan disusun berurutan panjang oleh DOP sehingga dalam sudut pandang kamera melalui perspektif 3D, susunan pohon tersebut seolah memiliki dimensi ruang. Setelah itu animasi dari Timun Mas yang sedang berlari menjadi latar depan dan bergerak mengikuti kamera (*follow*). Kamera yang bergerak mundur diberikan efek *shaky* agar semakin terlihat realistis dan mendapatkan suasana panik. Terdapat adegan ledakan dari kejauhan yang dibuat oleh si *Buta* saat melesat keatas, sehingga pada saat ledakan tersebut otomatis kamera juga diberikan efek *shaky* yang lebih banyak supaya mendapatkan efek gempa dari ledakan.



Gambar 51. Pergerakan kamera dengan efek *shaky* pada *scene* 8

Setelah itu terdapat adegan di mana si *Buta* melesat kebawah saat sudah mendapati Timun Mas yang sedang berlari di hutan. Sutradara menggerakkan kamera supaya terlihat seolah-olah si *Buta* mengeluarkan tenaga dalamnya. Karakter si *Buta* mengawali gerakannya dengan melayang biasa di langit, lalu menggerakkan tangannya kebelakang secara

perlahan kemudian terdapat ledakan kecil di belakang tubuh si *Buta* yang melontarkannya menuju Timun Mas. Pada saat ledakan terjadi, kamera di buat goyang agar semakin terlihat kesan ledakannya.



Gambar 52. Pergerakan kamera dengan efek goyang (*shaky*)

Adegan selanjutnya adalah Timun Mas melemparkan benda ajaib pertama, yaitu sebotol kecil garam dan berubah menjadi kubangan air sehingga membuat si *Buta* tercebur di dalamnya. Setelah tercebur, kamera menjadi sudut pandang dari si *Buta*. Seperti pada *shot* sebelumnya, yaitu si *Buta* membuka matanya, tetapi yang dilihatnya adalah tangannya berusaha menggapai permukaan air. Pada saat adegan di dalam air ini, sutradara menggunakan logika terjadinya efek distorsi berupa gelombang (*wave*) sama seperti mata seseorang yang melihat langsung kedalam air. Efek tersebut dapat dibuat dengan menambahkan efek *wave* yang terdapat dalam *After Effects*, sehingga satu *frame* yang berisi karakter, latar depan, dan latar belakang terlihat bergelombang sesuai logika yang digunakan sutradara. Animasi berupa gelembung yang keluar dari mulut si *Buta* juga digunakan untuk semakin mempertegas *shot* yang berada di dalam air ini.



Gambar 53. Distorsi berupa gelombang (*wave*) untuk logika dalam air

Scene 9

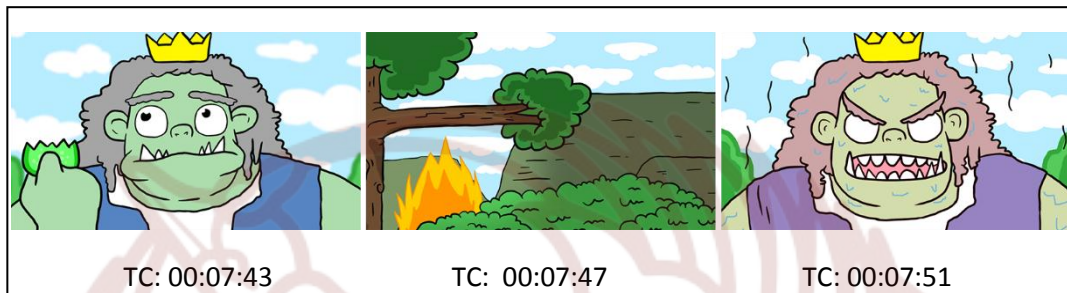
Scene ini menggambarkan tentang bahan ajaib kedua yang dikeluarkan Timun Mas. Bahan tersebut adalah sekotak kecil terasi. Dalam cerita aslinya, terasi akan berubah menjadi lautan lumpur panas yang menenggelamkan si *Buta*, tetapi dalam film ini sutradara merubah terasi tersebut menjadi sambal yang membuat si *Buta* tertarik untuk memakannya dengan lalapan.



Gambar 54. Terasi ajaib Timun Mas yang berubah menjadi sambal

Adegan selanjutnya adalah si *Buta* memakan sambal tersebut dengan lalapan. Memakan sambal menggunakan lalapan adalah kebiasaan bagi banyak orang Jawa sehingga kebiasaan tersebut dimasukkan sutradara ke dalam cerita. Ketika si *Buta* memakan sambal tersebut, hal karikatural yang terjadi kemudian adalah terjadi semburan api yang besar sebagai

penggambaran bahwa sambal yang dibuat Timun Mas sangat pedas sehingga membuat si *Buta* menjadi kemerahan.



Gambar 55. Si *Buta* mengeluarkan api setelah memakan sambal dan berubah kemerahan.

Scene 10

Bahan ajaib ketiga yang dikeluarkan Timun Mas adalah jarum yang berubah menjadi ladang duri yang dalam cerita aslinya, sang *Buta* akan kesulitan melewatinya karena hutan tersebut memiliki duri-duri yang tajam. Tetapi dalam film ini, si *Buta* melewati hutan tersebut dengan sangat mudah, karena hutan yang dihasilkan hanya seluas beberapa meter saja, sehingga si *Buta* melewatinya dengan berjalan melalui area yang tidak ditumbuhi tanaman berduri.

Penggunaan ruang 3D sangat membantu sutradara dalam pembuatan adegan hutan jarum ini. Jarum yang tumbuh seolah terlihat menyebar secara acak dekat maupun jauhnya dan dengan perspektif bentuk jarum yang tetap terjaga.



Gambar 56. Si *Buta* mencoba melewati hutan jarum melalui samping.

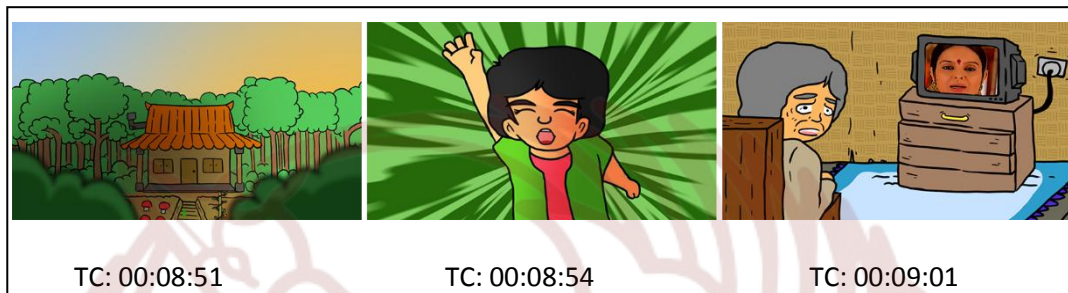
Setelah berhasil melewati hutan jarum, pada saat mendekati Timun Mas, si *Buta* malah terperosok ke dalam jurang secara tidak sengaja sehingga membuat Timun Mas berhasil mengalahkan si *Buta* dan berlari kembali ke rumah.

Scene 11

Pada *scene* terakhir ini merupakan Babak Akhir sehingga konflik cerita mencapai puncak atau mencapai klimaks. Adegan dibuka dengan *establish* yang menggambarkan suasana rumah Mbok Sarni, setelah itu terdapat adegan Timun Mas berlari sambil berteriak memanggil Mbok Sarni. Mbok Sarni yang sedang menonton sinetron India mendengar teriakan Timun Mas.

Dalam pembuatan adegan tersebut, sutradara mengarahkan DOP untuk menggerakkan kamera hanya dilakukan *zoom in* dan *zoom out* saja. Sementara cahaya yang digunakan adalah cahaya sore hari berupa gradasi warna antara biru langit dengan oranye. Gradasi pada objek juga dibuat dengan cara menduplikat objek yang diberi gradasi, lalu *brighness* atau tingkat kecerahan dikurangi sehingga gambar tampak gelap sebagian.

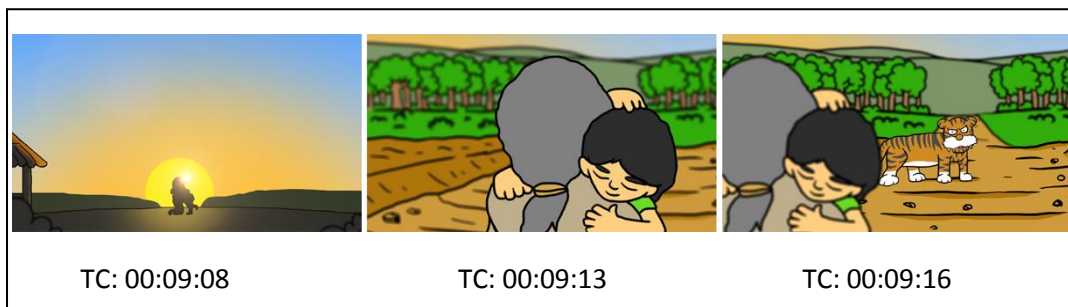
Kesan terhadap logika sore yaitu matahari yang berada di samping dapat terlihat.



Gambar 57. Adegan pembuka pada *scene* 11, Timun Mas berhasil pulang ke rumah

Shot selanjutnya adalah Timun Mas berpelukan dengan Mbok Sarni dengan latar belakang matahari terbenam. Dalam logika kamera jika mengambil objek yang membelakangi matahari atau cahaya yang sangat terang, maka akan terjadi *silhouette* atau gelap sepenuhnya, sehingga animasi Timun Mas dan Mbok Sarni yang berlari berdekatan digambar hanya dengan satu warna gelap saja, sementara latar belakang berupa tanah dan rumah Mbok Sarni juga digambar gelap. Hanya langit dan sekitar cahaya saja yang memiliki warna.

Setelah *shot* siluet tersebut selesai, kamera berpindah kebelakang pundak Mbok Sarni (*over shoulder*). Dalam kemunculan karakter harimau, sutradara menggunakan pergerakan kamera berupa *slide* ke kanan lalu *track focus*, sehingga *frame* yang berisi Mbok Sarni dan Timun Mas yang berpelukan akan berpindah ke kiri dan selanjutnya tampak karakter harimau tanpa harus menggerakkan harimau tersebut.



Gambar 59. *Shot* dengan logika siluet, pergerakan kamera *slide* dan *track focus*.

Adegan-adegan selanjutnya terdapat beberapa dialog antar karakter, pada adegan-adegan tersebut hanya mengatur *angle* kamera sesuai kebutuhan dialog antar karakter. Teknik pergerakan kamera berupa *zoom in/out* digunakan agar tetap mempertahankan kesan 2.5D sesuai dengan konsep perwujudan.



Gambar 59. Penempatan *angle* kamera sesuai dialog karakter

Setelah si *Buta* menjelaskan semuanya kepada Timun Mas dan Mbok Sarni, sutradara menutup film ini dengan anti klimaks si *Buta* memperkalkan dirinya dan menyebutkan namanya yaitu sesuai judul film *Si Joe* dengan latar belakang hamparan lembah yang luas disertai dengan tenggelamnya matahari (*sunset*).



Gambar 60. *Ending* atau penutup film *Si Joe*

C. Pembahasan Karya Film Animasi *Si Joe*

1. Analisis Konsep

Sesuai dengan salah satu landasan penciptaan karya film animasi ini yaitu cerita parodi, kekaryaan pada film animasi *Si Joe* ini sudah mencapai landasan tersebut. Dapat dilihat dari segi cerita maupun objek-objek yang terdapat pada film *Si Joe*. Penggambaran berupa *environmet* terutama desain interior pada rumah si *Buta* sengaja dibuat kekinian. Seperti ditambahkan televisi, lemari, sofa, *smartphone*, dan makanan cepat saji.



Gambar 61. Penggambaran *environmet* rumah si *Buta* dengan menggunakan parodi benda kekinian.

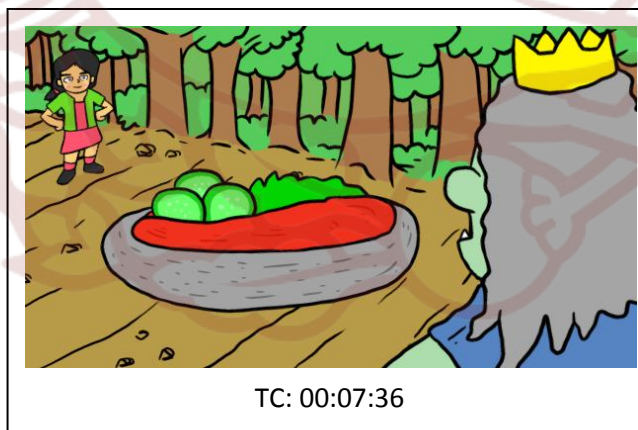
Selain dari segi penggambaran, unsur parodi lainnya juga ditambahkan oleh sutradara pada watak dari masing-masing karakter. si

Buta digambarkan dengan watak pemalas, sehingga untuk makan si *Buta* memesan makanan melalui aplikasi kurir *online*. Fenomena tersebut sedang marak pada saat film ini dibuat, sehingga penggambaran watak tersebut bisa disebut sebagai parodi. Selain dari watak si *Buta*, watak dari karakter Mbok Sarni juga diparodikan. Parodi tersebut berupa kesukaannya terhadap sinetron India. Sinetron India akhir-akhir ini banyak sekali digemari oleh wanita berusia dewasa atau ibu rumah tangga. Selain itu ramaitersebar lelucon di dunia maya tentang para ibu rumah tangga yang melupakan pekerjaan rumah tangganya demi menonton sinetron India. Berangkat dari fenomena tersebut maka karakter Mbok Sarni digambarkan sangat suka dengan sinetron India. Dalam film *Si Joe*, parodi tersebut terdapat pada *scene 7* dimana Mbok Sarni salah memberikan bungkusan untuk Timun Mas yang seharusnya berisi benda ajaib untuk mengalahkan si *Buta*, tetapi ketika Timun Mas membukanya ternyata berisi koleksi kaset sinetron India milik Mbok Sarni.



Gambar 62. Penggambaran watak Mbok Sarni yang menyukai sinetron India

Cerita rakyat Timun Mas original memiliki sudut pandang yang cenderung kepada tokoh Mbok Sarni. Sedangkan tokoh *Buta Ijo* tidak terlalu diceritakan bagaimana kehidupannya selama 6 tahun menunggu Timun Mas menjadi cukup besar untuk dihampiri. Dari kekosongan sudut pandang tersebut, maka menjadikan tokoh *Buta Ijo* sebagai protagonis dapat menimbulkan keunikan dari segi cerita. Sedangkan daya tarik lainnya dari cerita Timun Mas yang asli adalah pada bagian Timun Mas menghajar *Buta Ijo* dengan benda-benda unik yang memiliki kekuatan ajaib. Dengan memberikan konsep parodi, maka beberapa nilai jual tersebut dapat lebih dieksplorasi untuk mendapatkan lebih banyak unsur kejenuaan. Contoh pada *scene 9* dimana Timun melemparkan terasi yang seharusnya menjadi lumpur panas, tetapi malah menjadi sambal terasi yang menggoda si *Buta* untuk memakannya lalu terbakar karena rasa pedasnya.



Gambar 63. Timun Mas melemparkan terasi ajaib dan berubah menjadi sambal terasi raksasa

2. Analisis Penyutradaraan

Sama dengan produksi film pada umumnya, pembuatan film animasi *Si Joe* juga melalui tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Sutradara bertugas menjalankan dan mengawasi semua tahapan dalam pembuatan film animasi ini, hal tersebut sama seperti yang telah dijelaskan oleh Tony Bancroft dalam buku *Directing Animation: Everything you didn't Learn in Art School* tahun 2004 yang pada laporan ini ter kutip di halaman 15 di BAB I. Pekerjaan penting lainnya yang harus diperhatikan oleh sutradara adalah selalu berkomunikasi terhadap kru yang membantu dalam pengerjaan animasi ini, dalam hal ini kru tersebut berupa *illustrator*, *voice director*, *foley artist*, dan pembuat musik. Sementara produser, penulis naskah, DOP, dan *animator* dirangkap oleh sutradara yang dalam hal ini sebagai pengkarya tugas akhir.

Pencarian ide pertama dilakukan oleh sutradara dan diberi beberapa masukan dalam hal jalan cerita, lelucon yang akan dimasukkan, hingga masukan penggambaran karakter oleh teman sesama mahasiswa sampai dosen pembimbing. Ide tersebut lalu dibuat naskah, desain karakter, *storyboard* hingga *animatic* yang dikerjakan oleh sutradara sendiri, sehingga dalam pembuatan film animasi ini hampir seluruh tahapan praproduksi ditangani oleh sutradara, kecuali pada desain karakter yang dikerjakan oleh *illustrator*.

Setelah tahapan praproduksi selesai yaitu pada saat *animatic* sudah jadi, sutradara membagi dua divisi untuk bekerja di waktu yang bersamaan

pada tahapan produksi. Divisi tersebut adalah divisi *visual* yang beranggotakan *illustrator*, *animator*, dan DOP, sementara divisi *audio* berisikan *voice director*, *foley artist*, dan pembuat musik. Pada saat kedua divisi tersebut bekerja, sutradara tetap berkordinasi dengan kedua divisi tersebut.

Selanjutnya pada divisi *visual*, sutradara mengarahkan *illustrator* untuk menggambar *mainstream* dari masing-masing karakter dan juga *environment* yang digunakan dalam penyampaian cerita pada film ini. Sebelumnya sutradara juga melakukan riset untuk mengumpulkan referensi untuk penggambara karakter dan *environment*. Dalam tahapan ini, sutradara juga ikut membantu dalam memberikan saran warna yang dipakai, gerakan karakter, dan *visual effect* yang digunakan.

Sementara dalam divisi *audio* sutradara bekerja bersama *voice director* untuk melakukan *casting* pengisi suara atau *dubber*. *Voice director* adalah orang yang bertanggung jawab untuk mengarahkan pengisi suara tersebut untuk mengisi masing-masing suara karakter dalam film animasi ini. Setelah mendapatkan tiga pengisi suara, sutradara mengarahkan untuk melakukan latihan mengisi suara karakter. Latihan dilakukan sebanyak 5 kali sebelum melakukan perekaman suara. Pada saat yang bersamaan, sutradara juga berkordinasi terhadap *foley artist* dan pembuat musik untuk membuat daftar suara atau musik apa saja yang diperlukan dalam film animasi ini. Setelah semua kordinasi telah selesai dan dianggap semua yang berada dalam divisi *audio* telah siap, maka

dilakukan perekaman di studio. Pada saat proses perekaman, sutradara juga mengawasi jalannya perekaman dan memberikan masukan untuk hasil yang diinginkan.

Setelah divisi *visual* dan divisi *audio* selesai melalui tahapan produksi, selanjutnya masuk pada tahapan pascaproduksi yaitu penyuntingan digital. Hasil dari tiap divisi yang berupa animasi per *shot* yang lengkap dengan suara dijadikan satu menjadi sebuah *scene*. Tidak lupa musik juga dimasukkan pada tahapan ini. Dalam tahapan ini sutradara bertugas menentukan *timing* atau waktu yang sempurna untuk satu *scene* yang dalam film ini terdapat 11 *scene*. Tahapan selanjutnya yaitu tahapan akhir berupa *rendering* menjadi sebuah film animasi *final*.

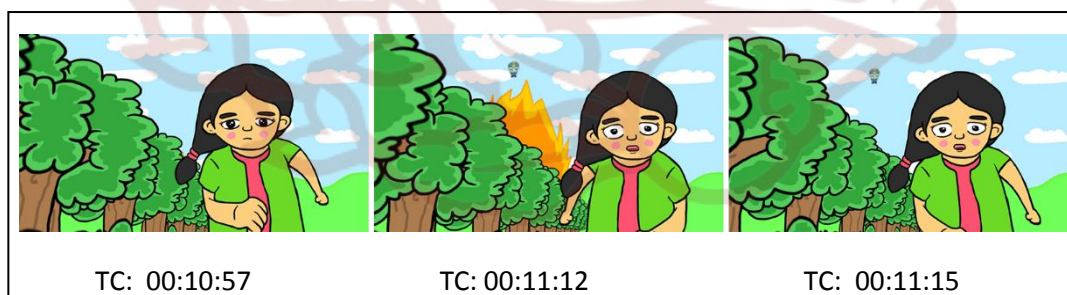
Kendala yang paling utama dalam menyutradarai film animasi ini yaitu berada pada kru yang ikut dalam proses produksi. Kru dalam film animasi ini seluruhnya adalah mahasiswa aktif yang masih mengambil kuliah sehingga harus membagi waktu antara produksi film ini dan mengerjakan tugas kuliahnya. Dari kendala tersebut mengakibatkan proses produksi berjalan sedikit lama dari yang diperkirakan.

3. Analisis Visual

Secara dasar, film animasi *Si Joe* merupakan animasi 2D, tetapi memiliki efek dimensi ruang seperti animasi 3D. Efek dimensi itulah yang membuat film animasi berjudul *Si Joe* bisa juga disebut sebagai animasi 2.5D karena terciptanya sebuah animasi 2D yang bergerak dan dikomposisikan di ruang 3D. Dalam pembuatan film animasi *Si Joe* ini

juga digunakan kamera virtual, teknik, serta efek yang mendukung. Efek yang dimaksud adalah efek *blur* (*depth of field*) dan efek pencahayaan yang membuat setiap *shot* semakin indah dan realistis.

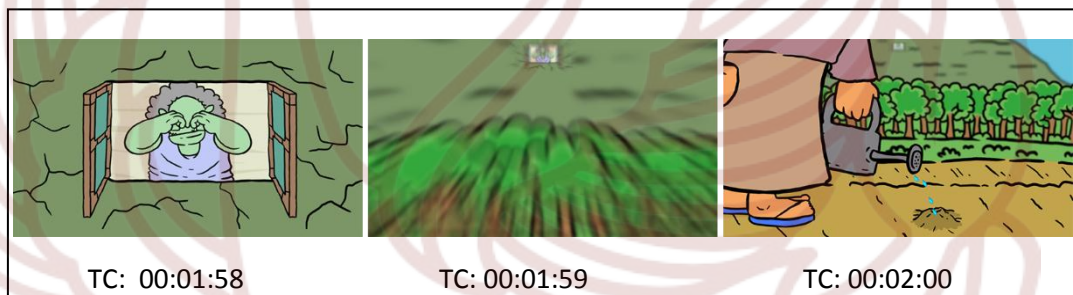
Penggunaan kamera virtual juga sangat berpengaruh dalam setiap pembuatan animasi 2.5D. Kamera virtual digunakan sebagai kunci bahwa setiap objek bergerak dalam garis sumbu *axis x,y,z* atau dalam ruang 3D. Sebagai contoh pada saat adegan *scene* 8 Timun Mas yang sedang berlari ditengah hutan dan *Buta* melayang di atas, dapat dilihat bahwa seolah kamera melakukan *follow* terhadap karakter Timun Mas yang sedang berlari sementara objek berupa pohon-pohon terlihat saling berderetan menjauhi kamera dan *Buta* yang tetap di tempat melayang-layang terlihat seperti dari kejauhan. Permainan *depth of field* menggunakan kamera virtual juga semakin memperkuat kesan 3D. Dalam adegan tersebut jika dalam eksekusinya tidak menggunakan kamera virtual, maka akan sangat sulit untuk mendapatkan kesan atau efek 3D dalam pembuatan film animasi 2D.



Gambar 64. Penempatan objek pohon dengan memanfaatkan ruang tiga dimensi dan penggunaan kamera virtual.

Selain pergerakan kamera pada adegan Timun Mas yang berlari di hutan, adegan 2.5D lainnya yang menggunakan teknik kamera adalah

adegan pada saat si *Buta* mengintip dari rumahnya, kemudian kamera mundur secara ekstrim menuju *shot* ketika Mbok Sarni menyiram tanah dengan air. *Shot* ini adalah kunci yang memperlihatkan penonton tentang keadaan atau *setting* tempat di mana rumah si *Buta* tempatnya mengintip berada di atas bukit dan melewati hutan. Idenya adalah mengubah *shot* satu dengan *shot* yang lainnya dengan cara menarik kamera secara cepat sehingga terkesan terdapat ruang tiga dimensi. Saat kamera ditarik secara cepat, terdapat efek berupa *blur* yang sesuai dengan logika kamera.



Gambar 65. Mengubah *shot* dengan memanfaatkan pergerakan kamera dan ruang tiga dimensi

Dari beberapa sampel *shot* di atas, film animasi *Si Joe* merupakan film dengan pembuatan dan hasil yang menggunakan efek 2.5D sesuai dengan landasan penciptaan dan tujuan pengkarya.

4. Analisis Teknis

Secara keseluruhan, teknis dalam pengerjaan film animasi ini adalah pembuatan animasi 2D tetapi diberi efek seolah-olah bergerak pada ruang perspektif 3D. Layaknya film pada umumnya, pengerjaan sebuah film animasi juga melalui tiga tahapan berupa Praproduksi, Produksi, dan

Pascaproduksi. Sebagai sutradara, langkah pertama yang harus dilakukan pada setiap pembuatan film adalah menentukan ide lalu menggambar ide tersebut kedalam bentuk *storyboard*. *Storyboard* pertama digambar menggunakan pensil pada kertas berukuran A4, lalu dipindai menggunakan *scanner* setiap lembarnya, selanjutnya menggunakan komputer untuk digitalisasi. Dalam *storyboard*, beberapa informasi juga dicantumkan, seperti informasi *setting* pada suatu adegan, jumlah *shot* per *scene*, isi dialog karakter, dan catatan tentang pergerakan apa yang akan terjadi. Setelah menghasilkan *storyboard*, maka sutradara melanjutkan membuatnya menjadi *animatic*.

Sutradara membuat *animatic* dibantu oleh DOP karena pada film animasi ini merupakan animasi 2.5D yang menggunakan kamera virtual sebagai alat perekamnya. Dalam prosesnya, setiap *shot* diperhatikan *blocikng* dan *angle* nya, membuat desain *environmet* menggunakan *floor plan*. *Floor plan* sangat membantu dalam mengamati kontinuitas *shot* agar tidak terjadi kejanggalan posisi objek atau karakter dalam film.

Animatic dibuat oleh sutradara berdasarkan apa yang ada di *storyboard*, tekniknya adalah dengan menggambar ulang apa yang ada di dalam satu *frame* pada *storyboard* menggunakan *Adobe Flash*. Setelah tergambar suatu *frame* yang sama dengan yang ada di *storyboard*, DOP kemudian melihat pada kolom animasi dan memahami apa yang akan digerakkan serta apa saja yang perlu dilakukan dengan kamera virtual, seperti pengambilan *angle*, pergerakan kamera dan teknik lainnya sesuai

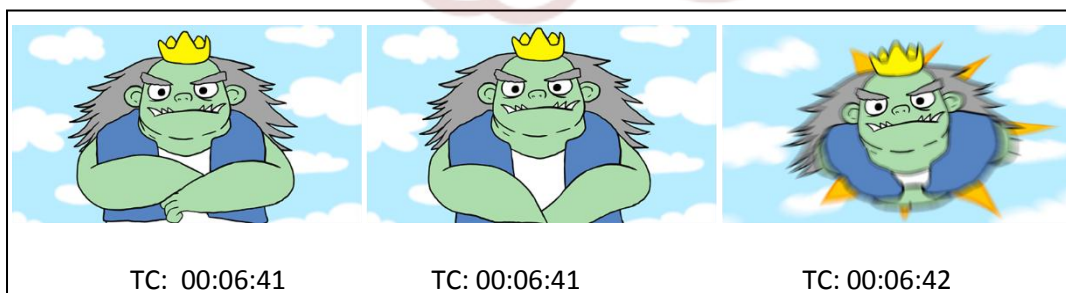
dengan adegan yang tertera. Sutradara juga berperan menerawang durasi dari sebuah dialog, terdapat dialog karakter yang berbicara atau pun hanya dialog berupa ekspresi-ekspresi tanpa kalimat karena kunci utama dalam *animatic* ini adalah penentuan durasinya. Peran sutradara sangat penting dalam tahapan ini, sehingga sutradara yang merangkap sebagai DOP sangat memudahkan tahapan ini karena meminimalisir jalur komunikasi antar kru.

Setelah *animatic* selesai, maka langkah sutradara selanjutnya adalah membagi menjadi dua divisi, yaitu divisi visual dan divisi audio. Divisi visual diarahkan oleh DOP dalam pengerjaannya. Karakter dan *enviroment* yang sudah disepakati digambar oleh *illustrator* menggunakan aplikasi *Photoshop*. Setelah beberapa gambar selesai, maka DOP menganimasikan gambar tersebut melalui proses *digital compositing* dimana gambar karakter atau objek digerakan di ruang tiga dimensi dan merekamnya menggunakan kamera virtual.

Dalam pembuatan sebuah film animasi, penggunaan kamera virtual biasanya dilakukan pada animasi 3D karena kamera virtual memanfaatkan ruang gerak yang memiliki garis sumbu *axis x,y,z* yang berarti mampu bergerak horisontal, vertikal dan ke depan/belakang. Peran seorang *cinematographer* atau DOP dalam film animasi ini adalah tentang bagaimana menggerakkan kamera virtual dan memberikan efek ruang gerak menjadi tiga dimensi, tetapi objek dan karakter yang direkam melalui kamera virtual adalah gambar 2D, sehingga beberapa tehnik dan gerakan

kamera seperti dalam pembuatan film *live action* tidak sepenuhnya dapat dilakukan dalam animasi ini. Pantangan dalam menggerakkan kamera tersebut adalah tehnik memutar angle kamera, karena akan mengacaukan objek dan merusak perspektif sudut pandang sehingga objek terkesan *gepeng* atau tidak berisi. Sejauh ini pergerakan kamera yang dilakukan hanya sebatas *steady*, *psnning*, *tilting*, *tracking*, *zoom in-out*, *follow* dan *focus track*. Selain pergerakannya, kamera virtual juga bisa dimainkan dalam mengatur *depth of field* nya sehingga semakin menyerupai penggunaan kamera fisik pada umumnya.

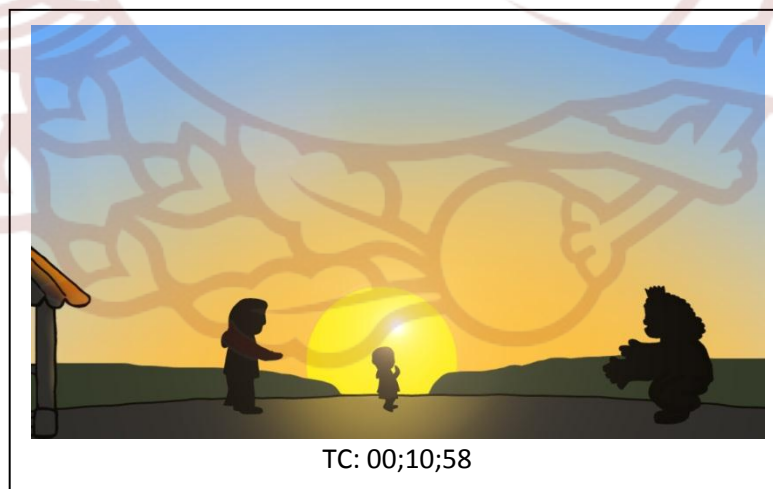
Terdapat beberapa adegan yang membutuhkan sentuhan penggunaan kamera agar adegan tersebut terlihat semakin realistis. Seperti adegan pada saat si *Buta* terbang menuju Timun Mas menggunakan tenaga dalamnya. Dalam adegan tersebut DOP menggunakan teknik kamera berupa *shaky* sehingga membuat *frame* seolah-olah mengalami gempa. Kamera digerakkan secara acak, baik pada sumbu *x*, *y*, dan *z* lalu karakter diberi efek berupa *radial blur* agar terkesan lebih nyata dan sesuai dengan logika kamera apabila terdapat objek bergerak secara cepat maka terjadi *blur*.



Gambar 66. Pergerakan kamera dengan efek goyang (*shaky*) dan penggunaan *radial blur* agar karakter terkesan bergerak cepat.

Dalam pengerjaannya, tidak semua adegan menggunakan kamera virtual, terdapat beberapa tehnik khusus yang dapat mengatasi kebutuhan beberapa *shot* pada film animasi ini. Seperti efek jauh-dekat yang bisa dilakukan dengan memainkan *scale* atau membesar-kecilkan objek. Efek blur yang menandakan pergerakan cepat menggunakan efek dari *After Effect* bernama *Radial Blur* dan *Fast Blur*, sehingga menghasilkan blur yang lebih realistis tanpa harus menggunakan kamera.

Selain memanfaatkan pergerakan kamera untuk membuat gambar menjadi seolah-olah 3D, penggunaan cahaya juga menambah nilai realistis dalam penggunaan kamera. Logika yang digunakan berupa terjadinya efek *flare* ketika terdapat sumber cahaya yang memasuki lensa kamera. Maka, pembuatan efek *flare* ini hanya terdapat di beberapa *shot* saja, contohnya pada adegan *ending* yang menggambarkan matahari tenggelam sebagai latar belakang.



Gambar 67. Penggunaan logika efek pencahayaan berupa *flare* pada kamera

Serangkaian teknis di atas sudah bisa dikatakan telah menghasilkan sebuah animasi dengan efek 2.5D. Berbagai efek yang dihasilkan berupa *depth of field*, *motion blur*, dan efek cahaya berupa *flare* merupakan kunci utama dalam pembuatan animasi 2.5D.

Pada pembahasan karya film animasi *Si Joe* di atas, tujuan penciptaan karya tentang menyajikan sebuah karya dalam bentuk film animasi dengan cerita parodi yang diadaptasi dari cerita rakyat Timun Mas dapat diraih. Sementara dari sisi penyutradaraan dengan efek 2.5D juga sudah dilalui melalui serangkaian proses praproduksi dan produksi. Pada kegiatan mengeksplor sisi cerita yang diadaptasi dari cerita rakyat *Timun Mas* dapat menghasilkan cerita atau naskah yang unik dan menarik. Selanjutnya tujuan berupa upaya dalam mengenalkan kembali cerita rakyat *Timun Mas* melalui cerita parodi yang lebih baru, bergantung terhadap distribusi dari film animasi ini.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki keberagaman budaya yang sangat banyak, dari keberagaman tersebut munculah produk kreatif yang salah satunya berupa cerita rakyat yang berkembang dan beredar luas melalui masyarakat dari zaman dahulu. Cerita rakyat atau *folklore* adalah salah satu warisan leluhur yang harus tetap dilestarikan karena melalui cerita rakyat tersebut tersimpan identitas budaya lokal sesungguhnya.

Riset berupa pencarian ide cerita merupakan sesuatu yang penting terhadap hasil akhir sebuah karya. Pencarian ide yang paling mudah adalah sesuatu yang menyinggung fenomena kehidupan terdekat dari pengkarya itu sendiri. Setelah menemukan ide yang berangkat dari fenomena-fenomena terdekat, maka ide tersebut diaplikasikan sutradara terhadap cerita rakyat yang sudah populer berjudul Timun Mas, sehingga diharapkan bisa mengenalkan kembali berbagai cerita rakyat dalam negeri yang mungkin sudah kalah populernya dengan cerita dongeng dari luar negeri.

Sutradara membuat animasi dengan menggunakan efek 2.5D pada film animasi *Si Joe* ini. Efek tersebut dibuat dengan menciptakan ruang 3D untuk mengkomposisikan objek 2D dengan bantuan kamera virtual. Proses pembuatan efek 2.5D tersebut berada pada tahapan Produksi di proses *Animating & Digital Compositing*. Penggunaan 2.5D membuat film animasi ini memiliki kedalaman

dan pergerakan kamera yang biasa digunakan pada pembuatan film *live action* pada umumnya. Selain itu penggunaan logika pencahayaan juga digunakan sutradara untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Penceritaan dengan menggunakan unsur parodi merupakan pendekatan yang dilakukan sutradara untuk lebih menghibur penonton dikarenakan parodi lebih dekat dengan komedi. Sutradara dituntut untuk mengeksplor cerita dan selanjutnya menggambarkan suasana film yang memiliki keunikan dalam segi *setting* waktu. Seperti pada penggambaran teknologi si *Buta* yang menggunakan batu bata untuk memesan makanan melalui kurir *online*.

Dari penciptaan karya yang memperbarui cerita rakyat yang pada kesempatan kali ini adalah cerita *Timun Mas*, dapat dihasilkan cerita yang unik dan menarik. Maka dapat dilihat untuk mengeksplor cerita rakyat Nusantara yang lainnya, maka terdapat kemungkinan juga akan menghasilkan cerita-cerita yang lebih unik lainnya. Selain menghasilkan cerita yang unik, cerita rakyat nusantara yang telah dieksplor, dapat memunculkan kembali cerita tersebut untuk ditonton oleh khalayak agar tidak terlupakan cerita aslinya.

B. Saran

Pembuatan film animasi pada dasarnya adalah tentang membuat serangkaian gambar diam yang dirangkai secara beruntut untuk menghasilkan ilusi gerak. Sementara seorang sutradara yang menyutradarai film animasi minimal harus mengerti prinsip dasar animasi untuk semakin memudahkan pembuatan animasinya. Selain itu, seorang sutradara juga bertanggung jawab tentang jalannya proses produksi. Mengarahkan kru produksi bukanlah hal yang

mudah, mengingat dalam proses produksi pada film animasi ini diikuti oleh teman-teman berkarya yang sedang sibuk dengan perkuliahan masing-masing. Dalam kasus ini, dapat dipelajari bahwa dalam sebuah proses produksi atau proyek seperti ini ada baiknya tim produksi membuat sebuah kontrak kerja yang mengikat kru untuk menyelesaikan pekerjaannya tepat waktu.

Melihat perkembangan teknologi terkait animasi khususnya teknologi dalam pembuatannya yang semakin mudah dijangkau, terdapat kesempatan besar untuk bisa berkarya tanpa harus khawatir menghabiskan banyak uang dan waktu. Komputer atau laptop merupakan barang yang sudah lazim dimiliki oleh seorang mahasiswa, di dalamnya terdapat banyak aplikasi pembuat animasi yang gratis namun sangat cukup membantu. Selain kemudahan dalam teknologi pembuatannya, terdapat banyak sekali cara belajar membuat animasi yang bisa dipelajari seorang diri, seperti banyaknya tutorial yang terdapat di buku, internet, hingga media sosial.

Dengan banyaknya aplikasi komputer yang semakin memudahkan para seniman muda khususnya mahasiswa, seharusnya semakin membuat para seniman termotivasi untuk berkarya lebih kreatif dan lebih banyak melakukan eksperimen terhadap audio visual.

DAFTAR ACUAN

Buku

- Donati, Jason. 2007. *Exploring Digital Cinematography*. Cengage Learning.
- Ekky Imanjaya, 2004. *A to Z about Indonesian Film*. Bandung: DAR! Mizan.
- Furniss, Mauren. 2002. *Art in Motion*, Sydney: John Libbey & Company
- Himawan Pratista, 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Irving, David K. & Peter W. Rea. 2006. *Producing and Directing the Short Film and Video*. Burlington: Elsevier.
- Leewu, Ben De. 1997. *Digital Cinematography*. London: AP Professional.
- M. Bayu Widagdo, & Winastwan Gora. 2007. *Bikin Film Indie itu Mudah*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- M. Suyanfto dan Aryanto Yuniawan. 2006. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Mantra, I.B., Astrid S. Susanto, Budi Susanto, Singgih Wibisono. 1978. *Cerita Rakyat Daerah Jawa Timur*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Marx, Christy. 2007. *Writing for Animation, Comics, and Games*, Oxford: Elsevier.
- Ranang Agung S. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*, Jakarta: Indeks, 2010.
- Sullivan, Karen, Gary Schumer, & Kate Alexander. 2008. *Ideas for the Animated Short: Finding and Building Stories*, Burlington: Elsevier.
- Bancroft, Tony. 2014. *Directing for Animation*. UK. Focal Press.
- Wright, Steve. 2013. *Digital Compositing for Film and Video*. Focal Press.

Artikel Internet

Adrien Luc Sanders, 2015. *What is Animation 2.5D?* (Online),
(<http://animation.about.com/od/faqs/f/what-is-2-5d-animation.html>/ diakses 30 Maret 2016)

Ardiansyah & Ria Ariyani, 2015. *Cerita Rakyat Timun Mas dari Jawa Tengah*, (Online),
(<http://dongengceritarakyat.com/cerita-rakyat-timun-mas-dari-jawa-tengah/> diakses 30 Maret 2016).

Dafi Deff, 2016. *Pengertian Motion Graphics dan Cara Membuatnya*, (online),
(<http://www.dafideff.com/2016/01/pengertian-motion-graphics-dan-cara-membuatnya.html>, diakses 8 April 2017).

Rebeca Manley, 2015. *What is An Animation Director?*, (online),
(<http://directors.uk.com/news/what-is-animation-director/> diakses 30 Maret 2016)

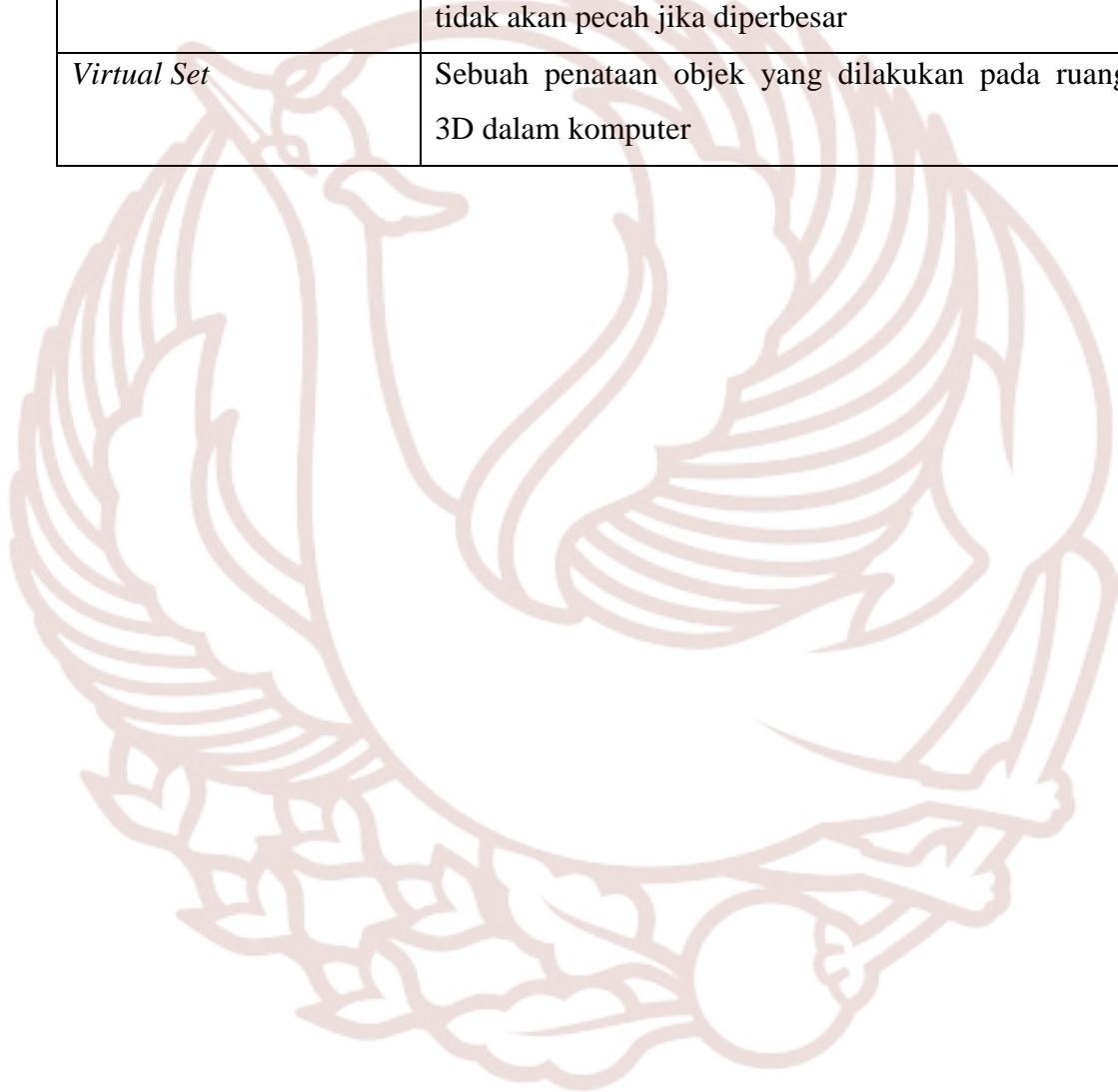
GLOSARIUM

| | |
|----------------------------|---|
| <i>2.5D</i> | Penggabungan antara Objek 2D dengan 3D. |
| <i>2D</i> | Objek yang memiliki 2 sumbu aksis x dan y. |
| <i>3D</i> | Objek yang memiliki 3 sumbu aksis x, y, z. |
| <i>Adobe After Effects</i> | Aplikasi komputer yang digunakan untuk mengkomposisikan semua unsur visual dan audio, serta digunakan untuk memberikan efek visual pada suatu objek |
| <i>Adobe Flash</i> | Aplikasi yang digunakan untuk menggambar secara digital dan menganimasikannya secara <i>frame by frame</i> |
| <i>Adobe Photoshop</i> | Aplikasi yang digunakan <i>illustrator</i> untuk menggambar menggunakan pen tablet dan memberi warna. |
| <i>Ambience</i> | Suara latar belakang yang yang mempertegas suasana lokasi cerita |
| <i>Angle</i> | Posisi dan sudut pandang kamera |
| <i>Animatic</i> | Sebuah animasi kasar yang digunakan sebagai acuan seluruh kru untuk membuat film animasi |
| <i>Background</i> | Latar belakang yang berada paling jauh dari kamera |
| <i>Blocking</i> | Proses penataan objek untuk memudahkan dalam pra pengambilan gambar. |
| <i>Blur</i> | Efek untuk mengaburkan gambar |
| <i>Casting</i> | Proses pemilihan atau seleksi untuk mengisi suatu posisi, dalam film animasi ini yaitu posisi pengisi suara |
| <i>Colouring</i> | Proses pewarnaan, dalam film animasi ini dilakukan setelah proses penggambaran <i>keyframe</i> selesai |
| <i>Comic</i> | Sebutan untuk orang yang jenaka |

| | |
|----------------------------|--|
| <i>Credit Tittle</i> | Akhir film yang menampilkan seluruh nama kru yang terlibat |
| <i>Cubase</i> | Aplikasi computer yang digunakan untuk proses perekaman suara dialog dan <i>foley</i> |
| <i>Depth of Field</i> | Kedalaman dimensi sebuah gambar |
| <i>Digital compositing</i> | Sebuah proses penggabungan seluruh unsur visual dan audio menggunakan aplikasi komputer |
| <i>Dubbing</i> | Proses pengisian suara dengan melihat adegan yang sudah ada |
| <i>Editing</i> | Proses dari pascaproduksi, berguna untuk memperhalus dan mengkoreksi durasi dari film |
| <i>Environment</i> | Sebutan untuk lingkungan yang berisi segala sesuatu yang ada pada sebuah <i>setting</i> lokasi dalam sebuah film |
| <i>FL Studio</i> | Aplikasi komputer yang digunakan untuk membuat atau mengkomposisikan suatu suara hingga musik |
| <i>Floor Plan</i> | Gambaran <i>setting</i> lokasi pada sebuah film, digambar melalui sudut pandang atas |
| <i>Foley</i> | Memberikan detail suara pada adegan, berguna untuk mempertegas suasana |
| <i>Foley Artist</i> | Orang yang bertugas mengonsep dan mengeksekusi proses dari <i>foley</i> |
| <i>Folklore</i> | Cerita rakyat |
| <i>Foreground</i> | Latar depan yang berada paling dekat dengan kamera |
| <i>Frame</i> | Penyebutan untuk sebuah gambar diam |
| <i>Hybrid Animation</i> | Kombinasi antara animasi 2D dengan 3D |
| <i>Illustrator</i> | Orang yang bertugas menggambar dalam film animasi ini |
| <i>In Between</i> | Kumpulan gambar gerakan diantara yang berada di tengah-tengah gambar <i>keyframe</i> |

| | |
|-----------------------|--|
| <i>Keyframe</i> | Gambar kunci atau gambarantisipasi gerakan, biasanya berupa gambar awal dan gambar akhir dari suatu pergerakan |
| <i>Live Action</i> | Sebuah penyebutan untuk film non animasi |
| <i>Meme</i> | Ide, perilaku atau gaya yang menyebar dari satu orang ke orang lain, biasanya berupa lelucon yang menyindir sesuatu |
| <i>Mise-en-scene</i> | Segala sesuatu yang telah diatur didepan kamera atau yang tampak pada suatu <i>frame</i> |
| <i>Motion Graphic</i> | Sebuah <i>output</i> dari proses pembuatan grafis yang digerakkan |
| <i>Parodi</i> | Menirukan gaya sesuatu yang sudah ada yang dimaksudkan untuk menimbulkan suatu kejenaakaan |
| <i>Puppet Tool</i> | Sebuah <i>tool</i> dalam After Effect yang digunakan untuk menggerakkan titik-titik yang diberikan pada suatu gambar/objek |
| <i>Raster</i> | Format gambar digital yang terdiri dari kumpulan titik <i>pixel</i> yang terbatas, pecah jika diperbesar. |
| <i>Render</i> | Proses menyatukan semua data menjadi hasil <i>output</i> dari sebuah film |
| <i>Scene</i> | Kumpulan <i>shot</i> yang membentuk suatu gambar yang berkesinambungan |
| <i>Scoring</i> | Proses pemberian musik pada film, dilakukan langsung dengan memutar film yang sudah ada |
| <i>Setting</i> | Menggambarkan keadaan atau situasi yang digunakan untuk bercerita |
| <i>Shadow</i> | Sebuah visual berupa bayangan pada objek |
| <i>Shot</i> | Satu elemen kecil dalam cerita film |
| <i>Software</i> | Perangkat lunak pada komputer atau aplikasi |
| <i>Stop Motion</i> | Jenis animasi yang menggunakan teknik |

| | |
|--------------------|--|
| | menggerakkan objek nyata lalu difoto satu per satu kemudian dimainkan secara urut |
| <i>Storyboard</i> | Naskah bergambar yang berisi keterangan durasi, dialog dan setting |
| <i>Vector</i> | Format gambar digital yang menggunakan garis solid, tidak akan pecah jika diperbesar |
| <i>Virtual Set</i> | Sebuah penataan objek yang dilakukan pada ruang 3D dalam komputer |





FINAL DRAFT

-007



Si Joe

-Producer-
Satria Veriansyah

-Director-
Satria Veriansyah

-Voice Director-
Riza Budi

April 18, 2017

**HOREPRO ANIMATION
2017**

1. EXT. LANGIT-BULAN. MALAM

NB : Scene ini voice over semua

Pemandangan langit malam [intro]

MBOK SARNI

(menghela nafas)

Oh gusti..

Opo rondo koyo aku ngene jek isoh nduwe anak yo?

Jan sepiiii uripku iki, pengen duwe anak gen ono seng ngancani..

SI JOE

Halo mbok!

MBOK SARNI

(terkaget)

Haah?!..

SI JOE

aku isoh ngabulne permintaanmu kui..

Ehehehe..

MBOK SARNI

Lh-lhaa emang pie carane buto ijo ?

SI JOE

Nyoh! Tanduren!

MBOK SARNI

(menerima biji yang diberikan Buto)

“haah..? Biji??”

SI JOE

Aku janji seko opo seng mbo tandur iki isoh ngabulne permintaanmu kui mbok!

Eheheh...

MBOK SARNI

M-mm-mmmm...

Mosok to buto ijo ?

SI JOE

Tenan mbok..

.

.

(berteriak tegas)

Tapi eling Mbok !!!

Nek umure wes 6 tahun aku bakalan metuk anakmu!!

huahuahuah..

HAHAHAHA!!..

(Suara petir menggelegar lalu gelap)

CUT TO:

2. INT. KEDIAMAN BUTO. PAGI

Masih gelap, suara alarm berbunyi dari cincin sakti pusaka milik si Buto. Dengan kepayahan si Buto mulai membuka kedua matanya, berusaha meraih cincinnya untuk mematikan alarm. Si Buto bangkit memandang keluar jendela, membentuk keduanya menyerupai teropong, hendak mengintip ke rumah mbok Sarni (yang berada di bawah bukitnya). Dengan ajaib pandangan si Buto menjadi selayaknya lewat teropong jarak jauh sungguhan. Tetapi yang didapatinya adalah

sungai yang terdapat seekor kera yang sedang mandi, kera tersebut sadar lalu marah melihat ke arah si Buto. Ekspresi si Buto yang kaget, lalu mengalihkannya ke arah mbok Sarni yang sedang menanam sesuatu di halaman rumahnya, yaitu bibit yang telah diberikan kemarin. Si Buto tersenyum, tiba-tiba terdengar suara perut dari si Buto yang keroncongan.

Tangan si Buto memasuki kantong celananya dan mengambil smartphonanya lalu membuka aplikasi Go-Dang dan memesan makanan online. Setelah klik pesan, tak lama kemudian kurir Go-Dang mengetuk pintu dan menyerahkan pesanan si Buto.

Dissolve to :

Suasana rumah si Buto yang berserakan bekas makanan online, dan si Buto sedang mengintip keluar jendela menggunakan teropong tangan.

CUT TO:

3. INT. KEDIAMAN BUTO. MALAM

Bibit tersebut terus tumbuh seiring berjalannya waktu (timelapse).

Pada suatu pagi, mbok Sarni sedang menyiram halaman rumahnya. Tiba-tiba mbok Sarni dikagetkan oleh suara tangisan bayi yang keras. Terlihat sebuah timun yang sudah pecah dengan terdapat anak bayi di atasnya sedang menangis. Dari kejauhan si Buto yang terus mengintai tersenyum, sementara mbok Sarni langsung membawa bayi tersebut masuk kedalam rumahnya.

MBOK SARNI

(sambil menggendong timun bayi menuju rumahnya)

Ya ampun, Buto tenan nepati janjine..

Mergo lahir seko buah timun warna emas, saiki jenengmu Timun Mas ya nduk...

Hihhi..

Dissolve to :

4. INT-EXT. KEDIAMAN BUTO - HALAMAN MBOK

SARNI. PAGI

“niitt.. niitt.. niitt..!!” Kalender sudah menunjukkan tahun 2015 SM (setahun setelah kejadian scene sebelumnya). Terlihat suasana kamar si Buto yang berantakan dengan si Buto belum terbangun dari tidurnya. Kembali si Buto mematikan alarm dari cincinnya, bangun lalu kembali mengintip ke jendela. Ketika mengintip ke rumah mbok Sarni, terlihat Timun Mas kecil (umur setahun) sedang bermain sendirian dengan kupu-kupu, sementara mbok Sarni sedang berada di balik kebunnya. Tiba-tiba seekor harimau terlihat sedang mengintip Timun Mas dari balik kebun sebrangnya. Mengetahui ada hal yang mengancam, telunjuk si Buto langsung masuk ke lubang hidungnya, mendapati kotoran hidung dan melemparkannya ke harimau dan mengenainya layaknya tembakan sniper jarak jauh. Harimau pun lari ketakutan sementara si Buto merasa lega.

5. INT-EXT. RUMAH MBOK SARNI. PAGI-MALAM

Si buto terus melindungi timun mas kecil, dari timun mas yang hampir jatuh dari ketinggian, hampir di gigit ular, meyelamatkannya dari tayangan sinetron remaja dan kejadian lainnya dengan cara menyihir nya dari jarak jauh. (Montage).

6. INT.KEDIAMAN BUTO – RUMAH MBOK SARNI. PAGI

Saat si Mbok dan Timun Mas sedang saling berbicara duduk di ruang tamunya, terlihat kalender yang sudah menunjukkan tahun 2010 SM, itu berarti Timun Mas sudah berumur 6 Tahun. Dari kejauhan, di rumahnya si Buto masih saja mengintip mbok Sarni dan Timun Mas menggunakan teropong tangan ajaibnya. Tiba-tiba bunyi alarm dari cincinnya berbunyi dan ada tulisan

“waktunya menjemput Timun Mas bos”. Segera si buto langsung bersiap-siap dan sudah berpakaian rapi ketika keluar rumah.

7. INT-EXT. RUMAH - HALAMAN MBOK SARNI. PAGI

“Braakkk!!” suara sebuah bungkusan tergeletak di atas meja, Timun pun bertanya pada Mbok Sarni.

TIMUN

nopo niku mbok?

MBOK SARNI

Dadi ngene timun, si mbok bar mimpi ketemu mbah tuek sakti seng ngekeki iki dinggo ngelawan si buto..

TIMUN

Simbok entuk bungkusan niki saking mimpi? Ajaib nan!!..

MBOK SARNI

Asline simbok mek dikeki link dinggo toko online nduk..

Jan mbah-tuek e kekinian tenan og..

Tapi yo lumayan, wong diskone 25%..

TIMUN

Mbok, lha emang koleksi kaset sinetron india iki iso nggo ngelawan si buto ??

(Timun terlihat membuka bungkusan sementara mata Mbok Sarni melotot terkejut)

MBOK SARNI

(insert ambience luar rumah Mbok Sarni)

Ekhheemm! Nduk, mmm, kui mmm, nggone si mbok, mmmm bungkusannya brati seng iki..

Di halaman rumah, Mbok Sarni sedang mengikatkan bungkusannya tadi ke pinggang Timun Mas. Lalu Mbok Sarni berpesan pada Timun Mas.

MBOK SARNI

Nduk, nek si buto ne kui wes cedak, uncalno opo wae seng enek neng bungkusannya iki..

Mengko nek sesuatu seng ajaib kedaden, ndang mlayuo, ndelik..

Simbok nggenteni neng omah ya nduk, ndang muleh!!

Timun pun berlari ke arah hutan yang lebat meninggalkan Mbok Sarni. Tiba-tiba sesosol bayangan hitam besar ada di belakang Mbok Sarni lalu menyentuh punggung Mbok Sarni dan mengagetkannya.

SI JOE

“Hai simbok, sesuai seng tak janjeni 6 tahun ndisek, ndi anakmu?? aku pengen ken...”

(Mbok Sarni langsung menyaut memotong perkataan si Buto)

MBOK SARNI

Rakkk!!! Lungo kono!! Anakku wes raenek neng omah, wes tak sekolahke neng india!!

SI JOE

(ekspresi berubah marah dan mengeluarkan tenaga dalam)

Haaah!!! Anakmu mbok jarne lungo dewe??

Grrrrr...

Wanimen mblenjani janjimu dewe mbok!!

Hiaaaa!!

Si Buto lalu langsung melesat terbang ke atas dengan kecepatan tinggi hingga membuat ledakan.

CUT TO:

8. EXT. HUTAN. PAGI

Timun yang sedang berlari mendengar suara dentuman keras, terlihat si Buto melayang jauh di belakang Timun. Si Buto yang ada di langit melihat kanan kiri lalu menemukan Timun yang sedang Berlari di tengah Hutan. Segera si Buto melesat menuju ke arah Timun. Timun terkejut melihat si Buto terbang menuju arahnya, Segera timun memasukkan tangannya ke bungkusan yang diberi simbol tadi lalu mendapati sebotol kecil garam.

TIMUN MAS

(sambil Berlari)

“Hah.. merico, eh uyah ??”

Sambil Berlari Timun melemparkan garam tadi ke belakang. Garam tersebut secara ajaib berubah menjadi lautan air yang luas dan membuat si Buto tercebur kedalamnya. Di dalam air si Buto sudah seperti orang tenggelam, hingga Ia sadari kalau airnya tidak dalam, merasa dipermainkan, si Buto semakin marah dan berteriak.

SI JOE

“Bocaaaahhhh!!”

9. EXT. HUTAN. PAGI

Timun yang sedang berlari mendengar suara si Buto yang berteriak marah. Tiba-tiba di depan Timun terjadi ledakan dan ternyata ledakan itu adalah si Buto yang mendarat, dengan cepat Tangan Timun masuk ke bungkusan dan

melemparkan Trasi ke depannya. Dengan ajaib, Trasi tersebut menjadi sambal terasi lengkap dengan lalapannya, tergoda akhirnya si Buto mencicipi sambal tersebut.

SI JOE

“haah?? Sambel terasi!!.. nganggo lalapan sisan?!”

Tanpa diduga sambal tersebut membuat si Buto terbakar akibat rasa pedasnya.

SI JOE

“HAAAAAAAAHH!!!”

(terbakar pedasnya sambal)

Si Buto makin marah dan mukanya masih memerah akibat kepedesan. Saat melihat kearah Timun, Timun sudah menghilang.

10.EXT. PADANG RUMPUT. SIANG

Di sebuah padang rumput terlihat Timun yang berdiri sendirian dengan wajah penuh percaya diri menunggu si Buto datang. Tak lama si Buto menginjakkan kakinya dihadapan Timun.

Timun pun melempar sebuah jarum jahit dan menancap ke tanah, dihadapan si Buto. Seketika jarum tersebut menjadi hutan duri yang lebat.

SI JOE

(berteriak)

Hoe bocah!! Opo aku kudu nglewati tanduran iki gen isoh nyekel koe??

TIMUN MAS

Iyolah buto gembroott!! Cobo koe lew...

(Si Buto melewatinya dengan mudah yaitu dengan lewat samping area yang tidak ditumbuhi hutan jarum)

...wati nek isoooo..

Melihat si Buto lewat dengan mudahnya, mata Timun pun melotot terkejut. Si Buto pun mendekati Timun yang kepanikan. Tetapi tak lama langkah si Buto membuatnya terperosok ke lubang yang dalam hingga jatuh ke dasar jurang.

SI JOE

(berteriak)

Aaarrghhhh!!!

(gedebuk!)

Aww..

11.EXT. HALAMAN RUMAH MBOK SARNI. SORE

Timun berlari sambil meneriaki Mbok Sarni, rupanya dia sudah berada di depan rumahnya.

TIMUN MAS

Mbok!! Timun muleh mbokk!!

MBOK SARNI

(sedang menonton TV india lalu menoleh)

hah.. Timun??

Timun dan Mbok Sarni berpelukan di halaman rumah dengan background senja matahari sambil saling berteriak gembira. Ketika berpelukan ternyata di belakang mereka terdapat seekor Harimau.

MBOK SARNI

ti-timun, awas mb-mburimu..

TIMUN MAS

(Melindungi Mbok Sarni)

tenang Mbok! Timun ra wedi!..

aku jek duwe turahan seng neng bungkusau mau mbok

(memasukkan tangannya ke bungkusau)

“rasakno nyoh!!”

Lemparan Timun mengenai harimau, tetapi tidak terjadi apa-apa. Timun terkejut, lalu si Mbok berkata pada Timun.

MBOK SARNI

Nduk, opo koe wes moco tulisan seng neng bungkusane kui ?

TIMUN MAS

Mbok, opo aku disekolahne, saking pundi aku sinau moco ?

MBOK SARNI

Iyo deng, kan urung sekolah ya..

Tiba-tiba Harimau tadi hendak mencengkram mereka berdua, dengan aumannya yang keras.

TIMUN MAS

“aaaaaaaaaaaa... (menarik nafas)..aaaaaaaa??”

Ketika membuka mata, Timun mendapati Harimau tadi sudah terlempar jauh dan terlihat juga Si Buto yang berdiri di depannya. Si Mbok langsung berteriak.

MBOK SARNI

Ojooo!!!

Panganen aku wae, ojo anakku timun!!

(si Buto menoleh)

Timun kui anakku, impianku, urip lan matiku..

Nek pengen mangan, mangan awakku wae!!

SI JOE

(tersenyum)Sopo seng meh mangan anakmu mbok??

MBOK SARNI

Lha bukane koe sengojo nitipne timun neng aku gen isoh gede terus mbo pangan?

SI JOE

*Asline aku podo kesepian koyo koe mbok, pengen duwe adi gen isoh tak jak
dolan..*

*Ndisek aku yo tau nandur timun dewe, neng mesakne nangis terus lha aku buto
elek lan medeni koyo ngene eh..*

TIMUN MAS

(Menyaut) tapi bagiku koe malah koyo babi seng neng angly bid..

SI JOE

Lho kan..

Timun malah wes wani mbi aku, meh isoh mateni aku sisan..

Saiki rasah wedi, reneo ayo dolan bareng..

MBOK SARNI

Tapi jane koe sopo to buto ?

SI JOE

*Kabeh buto lan uwong seng tak kenal nyeluk aku **SI JOE**..*

Buto keturunan ningrat seng sugih lan sekti..

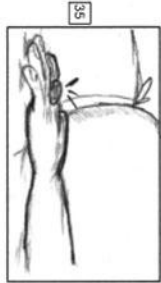
Ehehehe....

Di samping matahari yang hampir tenggelam, timun menghampiri si Buto.

-THE END-

SCENE3. INT. PAGI. RUMAH SI BUTO

JUMLAH SHOT : 20



| | | |
|---|--------------------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Describe si Buto yang sedang menggigit atau sedang mengunyah. | Si Buto berkedip dengan cepat. | Backsound : susana pagi Sound : suara alam |



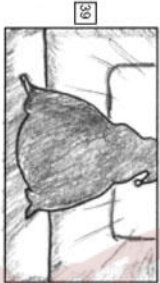
| | | |
|------------------------------------|--------------------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Si Buto sedang memikirkan sesuatu. | Si Buto berkedip dengan cepat. | Backsound : susana pagi Sound : suara alam |



| | | |
|------------------------------------|--------------------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Si Buto sedang memikirkan sesuatu. | Si Buto berkedip dengan cepat. | Backsound : susana pagi Sound : suara alam |



| | | |
|------------------------------------|--------------------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Si Buto sedang memikirkan sesuatu. | Si Buto berkedip dengan cepat. | Backsound : susana pagi Sound : suara alam |



| | | |
|------------------------------------|--------------------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Si Buto sedang memikirkan sesuatu. | Si Buto berkedip dengan cepat. | Backsound : susana pagi Sound : suara alam |

SCENE3. INT. PAGI. RUMAH SI BUTO

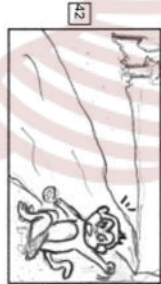
JUMLAH SHOT : 20



| | | |
|------------------------------------|--------------------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Si Buto sedang memikirkan sesuatu. | Si Buto berkedip dengan cepat. | Backsound : susana pagi Sound : suara alam |



| | | |
|------------------------------------|--------------------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Si Buto sedang memikirkan sesuatu. | Si Buto berkedip dengan cepat. | Backsound : susana pagi Sound : suara alam |



| | | |
|------------------------------------|--------------------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Si Buto sedang memikirkan sesuatu. | Si Buto berkedip dengan cepat. | Backsound : susana pagi Sound : suara alam |



| | | |
|------------------------------------|--------------------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Si Buto sedang memikirkan sesuatu. | Si Buto berkedip dengan cepat. | Backsound : susana pagi Sound : suara alam |



| | | |
|------------------------------------|--------------------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Si Buto sedang memikirkan sesuatu. | Si Buto berkedip dengan cepat. | Backsound : susana pagi Sound : suara alam |

SCENE3. INT. PAGI. RUMAH SI BUTO

JUMLAH SHOT : 20



| | | |
|--|---|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Close Up dari objek yang sedang dimanipulasi seseorang | close hand manipulation, camera zoom in ke objek yang sedang dimanipulasi | Backsound : suasana pagi Sound : tanah diaman seseorang |



| | | |
|--|--|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Extreme Close Up melihat si Buto yang berwujud manusia berpapasan kemudian pergi si Buto yang kebingungan. | si Buto berwujud manusia dengan ekspresi (tidak ada) | Backsound : suasana pagi Sound : pada si Buto yang kebingungan |



| | | |
|---|---|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Tangan si Buto yang masuk ke satu celahnya. | tergantung si Buto dengan masuk ke kamarnya | Backsound : suasana pagi Sound : suara gesekan dan suara |



| | | |
|---|---|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : si Famine tangan si Buto yang masuk ke satu celahnya kemudian si Famine menyukainya | si Famine memasukkan tangan ke celah, dan menyukainya | Backsound : suasana pagi Sound : suara gesekan dan suara |



| | | |
|--|---|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Extreme Close Up dari gambar "PESAN" | close hand manipulation, camera zoom in ke objek yang sedang dimanipulasi | Backsound : suasana pagi Sound : suara gesekan dan suara |

SCENE3. INT. PAGI. RUMAH SI BUTO

JUMLAH SHOT : 20



| | | |
|--|-------------------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Sedikit ingatkan suara sebelum dari pintu. | si Buto menoleh ke arah pintu | Backsound : suasana pagi Sound : langkah di pintu |



| | | |
|--|--|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Si Buto melihat ke arah pintu dan melihat ke arah pintu. | ada huruf di depan pintu dan orang melihat ke arah pintu | Backsound : suasana pagi Sound : suara pintu |



| | | |
|--|---|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Si Buto melihat ke arah pintu dan melihat ke arah pintu. | tergantung si Buto dengan masuk ke kamarnya | Backsound : suasana pagi Sound : suara gesekan dan suara |




| | | |
|--|--|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Si Buto melihat ke arah pintu dan melihat ke arah pintu. | Kamera bergerak dari belakang ke depan si Buto dan melihat ke arah pintu | Backsound : suasana pagi Sound : suara gesekan dan suara |




| | | |
|--|---|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Si Buto melihat ke arah pintu dan melihat ke arah pintu. | si Buto melihat ke arah pintu dan melihat ke arah pintu | Backsound : suasana pagi Sound : suara gesekan dan suara |

SCENES .INT. PAGI .RUMAH SI BUTO JUMLAH SHOT : 17

| | | | |
|---|---|---|--|
|  | ACTION CUT TO : dassare to : Mihir : Kalendar yang sudah 2015 S.M. adalah sesuai. Tahun Mas baru. | ANIMATION kamera pingir dan menyebutkan Kalendar. | SOUND Backsound : Suaranya Pagi Sound : suara talu alam berunyi |
|---|---|---|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
|  | ACTION CUT TO : Suara si Buto berkata dari orang si Buto tentang si Buto yang tidak mau makan berdasarkan. | ANIMATION kamera pingir dan menyebutkan si Buto. | SOUND Backsound : Suaranya Pagi Sound : suara talu alam berunyi |
|--|---|--|--|


| | | | |
|---|--|---|---|
|  | ACTION CUT TO : Si Buto berkata menarik dalam yang ada pada otaknya. | ANIMATION kamera dan hand tentang si Buto yang pada otaknya. Itu yang menyuruh otaknya jalan. | SOUND Backsound : Suaranya Pagi Sound : suara alam yang menyuruh otaknya jalan. |
|---|--|---|---|


| | | | |
|---|---|---|---|
|  | ACTION CUT TO : Eksprese si Buto yang menarik dan dari tidurnya. | ANIMATION ekspresi si Buto yang masa bangun. | SOUND Backsound : Suaranya Pagi Sound : |
|---|---|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
|  | ACTION CUT TO : Si Buto berkata ke tentang makanan menggunakan bibit nya. | ANIMATION si Buto berkata tentang bibit pencet. | SOUND Backsound : Suaranya Pagi Sound : suara mimik, suara gesekan dan celana |
|---|---|---|---|

SCENES .INT. PAGI .RUMAH SI BUTO JUMLAH SHOT : 17

| | | | |
|---|--|---|---|
|  | ACTION CUT TO : Si Buto mengatakan makanan nya. | ANIMATION si Buto yang dengan makanan menyebutkan | SOUND Backsound : Suaranya Pagi Sound : |
|---|--|---|---|

| | | | |
|--|--|--|---|
|  | ACTION CUT TO : Lagi Buto berkata sangat seru yang kali ini sedang berbicara tentang si Buto. | ANIMATION POV tentang mendapatkan yang sedang berbicara karena menyakiti lalu menari ke kamar. | SOUND Backsound : Suaranya Pagi Sound : |
|--|--|--|---|


| | | | |
|---|---|--------------------------------------|---|
|  | ACTION CUT TO : Eksprese si Buto ketertarikan | ANIMATION ekspresi si Buto | SOUND Backsound : Suaranya Pagi Sound : |
|---|---|--------------------------------------|---|

| | | | |
|---|---|--|---|
|  | ACTION CUT TO : Tentang si Buto nanti akan Si Buto. | ANIMATION POV tentang Mimik Si Buto | SOUND Backsound : Suaranya Pagi Sound : |
|---|---|--|---|

| | | | |
|---|--|--|---|
|  | ACTION CUT TO : Tentang Buti Timun Nisi berusaha menangkap tahu-tahu. | ANIMATION POV tentang terlihat sangat berantakan dengan kupu-kupu. | SOUND Backsound : Suaranya Pagi Sound : suara burung (latam) |
|---|--|--|---|


SCENE 4 . EXT . PAGI . HALAMAN MBOK SARNI JUMLAH SHOT : 6

55




| | | |
|---|--|-----------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| describe to : Terdengar getaran dan bunyi yang berirama dan beraturan sampai kemudian mendadak semuanya mendadak | [underline] dari Hyphen dan Background mendadak mendadak beraturan pagi | Background : music |

56



| | | |
|--|--------------------------|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| describe to : Mbak Sari sedang menyalami lidang di depan rumahnya | stream of dari mbok Sari | Background : suaranya pag Sound : sarni ar dari Mbok mendengar suara bergeser bay. |

57



| | | |
|---|---|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Mbak Sari melihat mendongak suara bergeser bay. | si Mbok melihat kearah atas tungtuan bay. | Background : suaranya pag Sound : suara bergeser bay |

58



| | | |
|--|-------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Terdapat bay yang kuat-yifian belakawa emas yang berputar. | bay yang bergeser | Background : suaranya pag Sound : suara bergeser bay mendengar dan lihat bay yang berputar dan menghenting pernyan ar. |


59



| | | |
|--|------------------------------------|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Extreme Close Up si Bulo yang mendadak | si Bulo tersenyum lebar (intensis) | Background : suaranya pag Sound : suara mendadak dari juri belian mbok sarni danak mendadak suany |

SCENE 4 . EXT . PAGI . HALAMAN MBOK SARNI JUMLAH SHOT : 6

60



| | | |
|--|--|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : ES si mbok Sari mendongak melihat bay bel. | dari mbok melihat bay bel mendak naman Fade to Black | Background : suaranya pag Sound : dari Mbok Sari |

Empty storyboard panel.

Empty storyboard panel.

Empty storyboard panel.

Empty storyboard panel.

SCENES . INT . PAGI . RUMAH SI BUTO

JUMLAH SHOT : 17



| | | |
|---|---|--------------------------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Dad and son are making a bet about a snake in Buto making a sound like a snake. | Dad looking at the snake with a surprised expression. | Background: Suasana pagi Sound |



| | | |
|--|---|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : E.S. and son are making a bet about a snake in Buto making a sound like a snake. | Dad looking at the snake with a surprised expression. | Background: Suasana pagi Sound: suara kucing Musik: ... |



| | | |
|---|------------------|--------------------------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Esperet is looking at Si Buto who is making a sound like a snake. | Esperet Si Buto | Background: Suasana pagi Sound |



| | | |
|---|------------------|--------------------------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Esperet is looking at Si Buto who is making a sound like a snake. | Esperet Si Buto | Background: Suasana pagi Sound |



| | | |
|---|---|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Esperet is looking at Si Buto who is making a sound like a snake. | Esperet Si Buto who is making a sound like a snake. | Background: Suasana pagi Sound: suara kias Musik: ... |



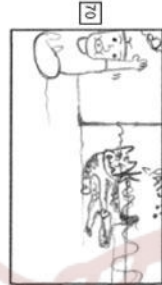
| | | |
|---|------------------|--------------------------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Esperet is looking at Si Buto who is making a sound like a snake. | Esperet Si Buto | Background: Suasana pagi Sound |



| | | |
|---|---|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Dad and son are making a bet about a snake in Buto making a sound like a snake. | Dad looking at the snake with a surprised expression. | Background: Suasana pagi Sound: suara kucing Musik: ... |



| | | |
|---|---|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Dad and son are making a bet about a snake in Buto making a sound like a snake. | Dad looking at the snake with a surprised expression. | Background: Suasana pagi Sound: suara kucing Musik: ... |



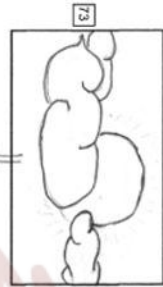
| | | |
|---|---|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Dad and son are making a bet about a snake in Buto making a sound like a snake. | Dad looking at the snake with a surprised expression. | Background: Suasana pagi Sound: suara kucing Musik: ... |



| | | |
|---|---|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Dad and son are making a bet about a snake in Buto making a sound like a snake. | Dad looking at the snake with a surprised expression. | Background: Suasana pagi Sound: suara kucing Musik: ... |

SCENE 6 : INT- EXT . PADI- MALAM . RUMAH MBOK SARNI
[MONTAGE]

JUMLAH SHOT : 25



| | | |
|---|---|--------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Adegan rumah pagi yang cerah. | Sedikit pagi, suasana cerah dan terang. | Musik |



| | | |
|--------------------------------------|--|----------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| CUT to : Suasana rumah Mbok Sarni | ditunjukkan bagaimana karakter di dalam rumah Mbok Sarni | Backsound : Musik |



| | | |
|--|--|----------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Bayi Timun Meks sedang merangkak ke arah belakang. | Bayi Timun Meks merangkak ke arah belakang dengan cepat. | Backsound : Musik |



| | | |
|---|---|----------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Bayi Timun Meks melihat objek yang sedang bergerak dengan teknologi interaksinya. | Karakter juga melihat bayi Timun Meks dan melihat objek tersebut. | Backsound : Musik |



| | | |
|---|---|----------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Espekt wajah bayi Timun Meks yang terlihat dengan ekspresi yang berbeda-beda. | ekspresi bayi Timun Meks yang berbeda-beda. | Backsound : Musik |

SCENE 6 : INT- EXT . PADI- MALAM . RUMAH MBOK SARNI
[MONTAGE]

JUMLAH SHOT : 25



| | | |
|---|---|----------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Bayi Timun Meks merangkak ke arah belakang dan melihat objek yang berbeda-beda. | Karakter juga melihat bayi Timun Meks dan melihat objek tersebut. | Backsound : Musik |



| | | |
|--|-----------------------------------|----------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| CUT to : Glove di tangan di Bulo menunjukkan hal lainnya. | close up jari di Bulo (misterius) | Backsound : Musik |



| | | |
|---|--|----------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Suasana rumah Mbok Sarni yang terlihat dari belakang, terlihat bayi Timun Meks sedang merangkak ke arah belakang. | Bayi Timun Meks merangkak ke arah belakang dengan cepat. | Backsound : Musik |



| | | |
|---|---|----------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Bayi Timun Meks melihat objek yang sedang bergerak dengan teknologi interaksinya. | Bayi Timun Meks melihat objek tersebut. | Backsound : Musik |



| | | |
|--|--|----------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Mbok Sarni melihat bayi Timun Meks merangkak ke arah belakang dan melihat objek yang berbeda-beda. | ekspresi Mbok Sarni yang berbeda-beda. | Backsound : Musik |

SCENE 6 INT- EXT. PAGI-MALAM. RUMAH MBOK SARNI
[MONTAGE]

SCENE 6 INT- EXT. PAGI-MALAM. RUMAH MBOK SARNI
[MONTAGE]



| | | |
|---|---|--------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Sari dan Sari mencuci tangan yang sudah mereka gunakan untuk makan. | dan Sari melihatnya si mon dan Sari mengangguk. | Music |



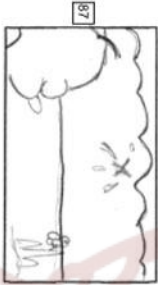
| | | |
|---|----------------------------------|--------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Orang di tangan si Bulo sedang mereka melihatnya. | close up ini si Bulo (intensive) | Music |



| | | |
|--|------------------------------------|--------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Sari melihat anaknya memegang sesuatu dan Sari kembali dalam mimpi mereka. | sedang anak bergelak dan menangis. | Music |



| | | |
|---|--------------------------------------|--------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Beri Timun Mias sedang mereka sedang di rumah mereka. | sedang si Bulo dan Sari yang mereka. | Music |



| | | |
|---|-------------------------------|--------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Beri Timun Mias sedang mereka sedang di rumah mereka. | si Bulo dan Sari yang mereka. | Music |



| | | |
|--|---|--------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Kedua Timun Mias sedang mereka sedang di rumah mereka. | berhadapan mereka dan Sari yang mereka sedang mereka. | Music |



| | | |
|---|----------------------------------|--------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Beri Timun Mias sedang mereka sedang di rumah mereka. | sedang mereka berhadapan mereka. | Music |



| | | |
|---|---|--------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Eksistensi Timun Mias sedang mereka sedang di rumah mereka. | ada si Bulo dan Sari yang mereka sedang mereka. | Music |



| | | |
|--|---|--------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Timun Mias sedang mereka sedang di rumah mereka. | ada si Bulo dan Sari yang mereka sedang mereka. | Music |



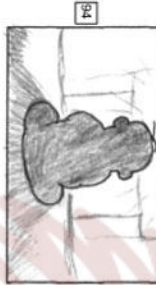
| | | |
|---|---|--------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Si Bulo sedang mereka sedang di rumah mereka. | ada si Bulo dan Sari yang mereka sedang mereka. | Music |

SCENE 6 . INT . EXT . PADI -MALAM . RUMAH MBOK SARNI
[MONTAGE]

SCENE 7 . INT . PADI . RUMAH SI BUTO
JUMLAH SHOT : 25



| | | |
|---|------------------------|--------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Sementara itu terlihat Sarni yang sedang menyalakan korek. Sarni sedang menyalakan korek. | bagian body dari rumah | Music |



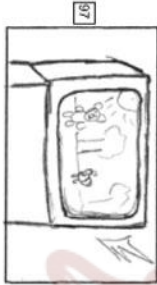
| | | |
|---|-------------------------|--------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Beri Tim Nita sedang menonton televisi sendirian. | kanan dari out partalan | Music |



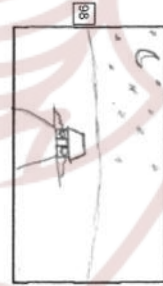
| | | |
|---|---|----------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Terdapat dua Tim Nita dan Mas sedang menonton televisi perlahan renang. | TV yang menampilkan timonan sarni dan timonan sarni | Backsound : Music |



| | | |
|---|--------------------------------|----------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Tangan si Buto sedang memegang sesuatu. | close up tangan si (intension) | Backsound : Music |



| | | |
|--|---|----------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Sementara itu terlihat Sarni sedang menonton televisi perlahan renang. | TV yang menampilkan timonan sarni dan timonan sarni | Backsound : Music |



| | | |
|--|----------------------|----------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Adegan Sarni dan Mas sedang menonton televisi perlahan renang. | kanan di bagian luar | Backsound : Music |



| | | |
|---|--|-----------------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Dissolve to : Tim Nita sedang menonton televisi perlahan renang. | Tim Nita dan Mas sedang menonton televisi perlahan renang. | Backsound : suaranya pgg |



| | | |
|---|--------------------------------------|-----------------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : POV dari timonan sarni dan timonan sarni. | POV tangan si Buto memegang sesuatu. | Backsound : suaranya pgg |



| | | |
|--|--------------------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Si Buto sedang memegang sesuatu. | close up tangan si (intension) | Backsound : Suaranya pgg Sound : suara alam |




| | | |
|---|---|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Intension tangan si Buto sedang memegang sesuatu. | Intension tangan si Buto sedang memegang sesuatu. | Backsound : Suaranya pgg Sound : suara alam |

SCENE8 INT-EXT. PAGI. RUMAH MBOK SARINI JUMLAH SHOT : 15

| | | | |
|---|---|---|--|
|  | ACTION Cut to : Mbok Sarini membuka bungkusan baki di pinggang Sarini Mbok | ANIMATION Tangan si Mbok menggerakkan | SOUND Backsound : suasana pagi Sound : suara bungkusan |
|---|---|---|--|

| | | | |
|--|---|---|--|
|  | ACTION Cut to : Sarini sedang di Mbok dengan Timan | ANIMATION Sarini dan si Mbok dan Timan sedang berjalan dan berpandangan | SOUND Backsound : suasana pagi Sound : Dialog Timan Mbok |
|--|---|---|--|


| | | | |
|---|--|--|---|
|  | ACTION Cut to : Timan dan Mbok memandang Mbok | ANIMATION Timan dan Mbok memandang | SOUND Backsound : suasana pagi Sound : suara Mbok memandang |
|---|--|--|---|


| | | | |
|---|---|---|--|
|  | ACTION Cut to : Timan dan Mbok memandang Mbok Sarini | ANIMATION diketahui Mbok berpandangan | SOUND Backsound : Suasana pagi Sound : |
|---|---|---|--|


| | | | |
|---|--|---|--|
|  | ACTION Cut to : Sarini sedang memarahkan Mbok dan Timan | ANIMATION Sarini dan Mbok dan Timan sedang berdebat | SOUND Backsound : Suasana pagi Sound : |
|---|--|---|--|

SCENE8 INT-EXT. PAGI. RUMAH MBOK SARINI JUMLAH SHOT : 15

| | | | |
|---|---|--|---|
|  | ACTION Cut to : Timan dan Mbok | ANIMATION Timan dan Mbok memandang | SOUND Backsound : suasana pagi Sound : dialog si Mbok |
|---|---|--|---|

| | | | |
|--|---|---|--|
|  | ACTION Cut to : Sarini sedang di Mbok dengan Timan | ANIMATION Sarini dan si Mbok dan Timan sedang berjalan dan berpandangan | SOUND Backsound : suasana pagi Sound : Dialog Timan Mbok |
|--|---|---|--|

| | | | |
|---|--|--|--|
|  | ACTION Cut to : Timan dan Mbok memandang Mbok | ANIMATION Timan dan Mbok memandang | SOUND Backsound : suasana pagi Sound : Dialog Timan Mbok |
|---|--|--|--|

| | | | |
|---|---|---|--|
|  | ACTION Cut to : Timan dan Mbok memandang Mbok Sarini | ANIMATION diketahui Mbok berpandangan | SOUND Backsound : Suasana pagi Sound : |
|---|---|---|--|

| | | | |
|---|--|---|--|
|  | ACTION Cut to : Sarini sedang memarahkan Mbok dan Timan | ANIMATION Sarini dan Mbok dan Timan sedang berdebat | SOUND Backsound : Suasana pagi Sound : |
|---|--|---|--|

SCENE 9 . EXT . PAGI . HUTAN

JUMLAH SHOT : 19



| | | |
|--|----------------------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Si Bulo terlihat melangkah ke arah belakang hutan. Kamarna kellow objek. | Effect: Kapan di Bulo mengendak. | Backsound : sustans pop Sound : suara angin |



| | | |
|---|--|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Momen si Bulo terlihat melangkah ke belakang hutan. | Frame Si Bulo yang hampir sampai hutan | Backsound : sustans pop Sound : suara angin |



| | | |
|--|---------------------------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Adegan di hutan yang hutan dan reruntuhan. Tiba-tiba terlihat suara 'ALUNG!' | Head with hand yang kosong dan dengan | Backsound : sustans pop Sound : suara 'ALUNG' |



| | | |
|--|---------------------------|--------------------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : POV Si Bulo. Tiba-tiba terlihat sedang bergerak. | efek getaran (underwater) | Backsound : Sound : getaran |



| | | |
|---|--|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Escapee si Bulo saat ke-02sman. | escapee si Bulo yang menunjuk arah ke getaran (underwater) | Backsound : Sound : getaran underwater |

SCENE 9 . EXT . PAGI . HUTAN

JUMLAH SHOT : 19



| | | |
|---|--------------------------------------|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Tiba-tiba si Bulo dan kellow objek ke arah hutan. | hitam kellow stroke dan kellow objek | Backsound : sustans pop Sound : percikan air |



| | | |
|--|---|-----------------------------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Mata si Bulo terlihat menyuarai sesuatu. | Mata si Bulo terlihat menyuarai sesuatu. mendak kellow (underwater) | Backsound : Sound : Underwater |



| | | |
|---|--|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Si Bulo bergerak dan menunjuk ke arah belakang hutan. Tiba-tiba terlihat kellow objek dalam | Si Bulo terlihat ke arah belakang hutan. Tiba-tiba terlihat kellow objek dalam | Backsound : sustans pop Sound : suara percikan air |



| | | |
|--|--------------------------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Si Bulo terlihat menari dengan kellow objek dalam hutan. | MCU si Bulo yang menari kellow objek | Backsound : sustans pop Sound : grrr. |



| | | |
|---------------|------------------|--------------|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| | | |

SCENE 9 . EXT . PAGI . HUTAN

JUMLAH SHOT : 19



| | | |
|--|---|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Timun yang sedang berpikir tentang apa saja destinasi dari petak petak Sokolang Timun sebelum memulai ke desa. | Footage of Timun berfikir, melihat sokolang Sokolang Timun dan si Bulo. | Backsound : suasana pagi Sound : Suara burung, dan suara dari si Bulo |



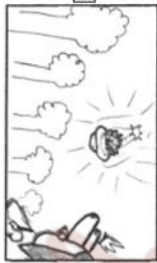
| | | |
|---|-------------------------------------|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Si Bulo melihat si Bulo sedang berlari dan ke kiri. | Si Bulo sedang berlari dan ke kiri. | Backsound : suasana pagi Sound : suara angin |



| | | |
|---|--|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Si Bulo melihat Timun yang sedang berlari di hutan. | Footage of Si Bulo melihat Timun yang sedang berlari di hutan. | Backsound : suasana pagi Sound : suara angin |



| | | |
|--|---|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Seperti si Bulo melihat Timun. | Si Bulo melihat Timun yang sedang berlari di hutan. | Backsound : suasana pagi Sound : suara angin |



| | | |
|--|--|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Timun melihat seekor burung yang sedang terbang. | Timun melihat seekor burung yang sedang terbang. | Backsound : suasana pagi Sound : suara angin |

SCENE 9 . EXT . PAGI . HUTAN

JUMLAH SHOT : 19



| | | |
|---|---|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Seperti Timun yang sedang melihat burung yang sedang terbang. | Timun yang sedang melihat burung yang sedang terbang. | Backsound : suasana pagi Sound : Suara burung, dan suara dari si Bulo |



| | | |
|--|--|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Timun sedang melihat seekor kecil yang sedang terbang. | Timun sedang melihat seekor kecil yang sedang terbang. | Backsound : suasana pagi Sound : suara angin |



| | | |
|---|-----------------------------------|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Seperti Timun sedang berlari dan ke kiri. | Timun sedang berlari dan ke kiri. | Backsound : suasana pagi Sound : suara angin |



| | | |
|---|-----------------------------------|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Seperti Timun sedang berlari dan ke kiri. | Timun sedang berlari dan ke kiri. | Backsound : suasana pagi Sound : suara angin |



| | | |
|---|-----------------------------------|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Seperti Timun sedang berlari dan ke kiri. | Timun sedang berlari dan ke kiri. | Backsound : suasana pagi Sound : suara angin |



| | | |
|---|-----------------------------------|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Seperti Timun sedang berlari dan ke kiri. | Timun sedang berlari dan ke kiri. | Backsound : suasana pagi Sound : suara angin |

SCENE11. EXT. PAGI. PADANG RUMPUT JMLAH SHOT :15



| | | |
|---|---|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Sedangkan burung menyebutkan nama burung dan burung menyebutkan nama Timun. | Muncul hutan rumput besar di atas hutan Timun dan Burung di Bulo | Backsound : suasana pagi Sound : suara angin suara burung Suara Alaga |



| | | |
|---|--|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Timun melihat arah hutan lain. | Fragnorand Timun berdiri, ada hutan lain | Backsound : suasana pagi Sound : suara angin suara burung |



| | | |
|---|---|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Bulo menunjuk ke Timun. "Hai anak kecil! Apakah kau buras atau tidak buras menurutmu?" | di Bulo berhadapan Timun. Timun menunjuk ke Bulo ke pingkai | Backsound : suasana pagi Sound : suara angin suara burung suara burung |



| | | |
|--|--|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Timun berpelekan mata. "Siapa itu Bulo yang pandai? Coba kari me..." | Ekspresi Timun menyebutkan di Bulo | Backsound : suasana pagi Sound : suara angin suara burung suara burung |



| | | |
|---|---|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : "Mau ka kaku bisa ..." Si Bulo menjawab dengan heran mendengar suara mendengar suara mendengar suara | Si Bulo menjawab heran mendengar suara mendengar suara mendengar suara Mata Timun keluar kaget | Backsound : suasana pagi Sound : suara angin suara burung suara burung |

SCENE11. EXT. PAGI. PADANG RUMPUT JMLAH SHOT :15



| | | |
|--|--|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Sedangkan Burung menyebutkan nama Timun. | Si Bulo berhadapan mendengar suara yang burak. | Backsound : suasana pagi Sound : suara angin suara burung suara burung |



| | | |
|---|---|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Kaki si Bulo terpencak ke tanah yang lipek. | Kaki si Bulo terpencak ke tanah yang lipek. | Backsound : suasana pagi Sound : suara angin suara burung terpencak |



| | | |
|--|---|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Si Bulo menunjuk mendengar suara ada di bawahnya | Fragnorand di Bulo yang suara ke bawah suara lipek. | Backsound : suasana pagi Sound : suara angin suara burung terpencak |



| | | |
|--|---|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : Di dalam lubang yang dalam dan dalam dan dalam dan dalam dan dalam dan dalam dan dalam dan dalam | lubang vertical dan lubang horizontal karena lipek. | Backsound : suasana pagi Sound : suara terpencak |



| | | |
|--|---|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut to : "Burauk!" Di dasar lubang terdapat suasana pagi terdapat. | dasar lubang, di Bulo mendengar suara mendengar suara | Backsound : suasana pagi Sound : suara terpencak |

SCENE 1.3 . EXT . SORE . DEPAN RUMAH MBOK SARNI JUMLAH SHOT : 22



| | | |
|--|---|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut B : Timun berpikir kecapri beberapa saat kemudian Timun sedang melihat. | Kemari Fofon muncul kembali di Mbok. Fofon melihat. | Backsound : suaras sore Sound :suara langkah Timun, dialog Timun. |



| | | |
|---|--|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut A : Mbok sedang menonton sedang menonton siaran televisi ketika di depan Mbok. | Su Mbok mendengar TV Mbok, diajak di Mbok. | Backsound : suara Mbok, dialog di Mbok. |



| | | |
|---|---|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut B : Shabanu, Sami dan berpakaian di depan rumah. | di Mbok melihat dari arifansu Timun dan Mbok (character). | Backsound : Musik Sound :teringit Mbok dan senja |

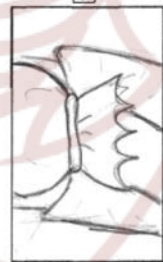


| | | |
|--|--|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut B : Sani berpakaian sebagai manusia dan Mbok, Timun, was di belakarnya. | Timun berpakaian sebagai manusia dan Mbok (character). | Backsound : Sound :teringit Mbok, dialog di Mbok. |



| | | |
|---|--|--|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut B : Timun dan Mbok dan Mbok, Timun dan Mbok. | Timun berpakaian sebagai manusia dan Mbok (character). | Backsound : Sound :teringit Mbok, dialog di Mbok. |

SCENE 1.3 . EXT . SORE . DEPAN RUMAH MBOK SARNI JUMLAH SHOT : 22



| | | |
|---|----------------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut B : Timun memperhatikan Mbok dan Mbok. | Timun Timun Mbok dan Mbok. | Backsound : suaras sore Sound :suara langkah Timun, dialog Timun. |



| | | |
|---|----------------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut B : Timun memperhatikan Mbok dan Mbok. | Timun Timun Mbok dan Mbok. | Backsound : suaras sore Sound :suara langkah Timun, dialog Timun. |



| | | |
|---|----------------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut B : Timun memperhatikan Mbok dan Mbok. | Timun Timun Mbok dan Mbok. | Backsound : suaras sore Sound :suara langkah Timun, dialog Timun. |




| | | |
|---|----------------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut B : Timun memperhatikan Mbok dan Mbok. | Timun Timun Mbok dan Mbok. | Backsound : suaras sore Sound :suara langkah Timun, dialog Timun. |





| | | |
|---|----------------------------|---|
| ACTION | ANIMATION | SOUND |
| Cut B : Timun memperhatikan Mbok dan Mbok. | Timun Timun Mbok dan Mbok. | Backsound : suaras sore Sound :suara langkah Timun, dialog Timun. |


SCENE 1.3 . EXT . SORE . DEPAN RUMAH MBOK SARNI
JUMLAH SHOT : 22

| | | | |
|---|---|--|---|
|  | ACTION Cut B : Tindakan Mbok Sarani saat mendengar suara Mbok Sarani [low motion] | ANIMATION Eksprei Mbok Sarani saat mendengar suara Mbok Sarani [low motion] | SOUND Backsound : suara Mbok Sarani suara Mbok Sarani |
|---|---|--|---|

| | | | |
|--|---|--|---|
|  | ACTION Cut A : Tindakan Mbok Sarani saat mendengar suara Mbok Sarani | ANIMATION Eksprei Mbok Sarani saat mendengar suara Mbok Sarani | SOUND Backsound : suara Mbok Sarani suara Mbok Sarani |
|--|---|--|---|


| | | | |
|---|---|--|---|
|  | ACTION Cut B : Tindakan Mbok Sarani saat mendengar suara Mbok Sarani | ANIMATION Eksprei Mbok Sarani saat mendengar suara Mbok Sarani | SOUND Backsound : suara Mbok Sarani suara Mbok Sarani |
|---|---|--|---|


| | | | |
|---|---|--|---|
|  | ACTION Cut A : Tindakan Mbok Sarani saat mendengar suara Mbok Sarani | ANIMATION Gerakan Mbok Sarani saat mendengar suara Mbok Sarani | SOUND Backsound : suara Mbok Sarani suara Mbok Sarani |
|---|---|--|---|

| | | | |
|---|---|--|---|
|  | ACTION Cut B : Tindakan Mbok Sarani saat mendengar suara Mbok Sarani | ANIMATION Gerakan Mbok Sarani saat mendengar suara Mbok Sarani | SOUND Backsound : suara Mbok Sarani suara Mbok Sarani |
|---|---|--|---|


SCENE 1.3 . EXT . SORE . DEPAN RUMAH MBOK SARNI
JUMLAH SHOT : 22

| | | | |
|---|---|--|---|
|  | ACTION Cut B : Tindakan Mbok Sarani saat mendengar suara Mbok Sarani | ANIMATION Gerakan Mbok Sarani saat mendengar suara Mbok Sarani | SOUND Backsound : suara Mbok Sarani suara Mbok Sarani |
|---|---|--|---|

| | | | |
|--|---|--|---|
|  | ACTION Cut A : Tindakan Mbok Sarani saat mendengar suara Mbok Sarani | ANIMATION Eksprei Mbok Sarani saat mendengar suara Mbok Sarani | SOUND Backsound : suara Mbok Sarani suara Mbok Sarani |
|--|---|--|---|


| | | | |
|---|---|--|---|
|  | ACTION Cut B : Tindakan Mbok Sarani saat mendengar suara Mbok Sarani | ANIMATION Eksprei Mbok Sarani saat mendengar suara Mbok Sarani | SOUND Backsound : suara Mbok Sarani suara Mbok Sarani |
|---|---|--|---|

| | | | |
|---|---|--|---|
|  | ACTION Cut A : Tindakan Mbok Sarani saat mendengar suara Mbok Sarani | ANIMATION Gerakan Mbok Sarani saat mendengar suara Mbok Sarani | SOUND Backsound : suara Mbok Sarani suara Mbok Sarani |
|---|---|--|---|

| | | | |
|---|---|--|---|
|  | ACTION Cut B : Tindakan Mbok Sarani saat mendengar suara Mbok Sarani | ANIMATION Eksprei Mbok Sarani saat mendengar suara Mbok Sarani | SOUND Backsound : suara Mbok Sarani suara Mbok Sarani |
|---|---|--|---|


SCENE 1.3 . EXT . SORE . DEPAN RUMAH MBOK SARNI JUMLAH SHOT : 22

200



| ACTION | ANIMATION | SOUND |
|---|-------------------|--|
| Cut to : Si Bulo terlihat Timun Timat dengan Timun selak yang sedang berteriak-teriak karena merasa malu dan malu karena malu karena malu dan bermain selak. | Si Bulo mengesek. | Suara dari karakter sore Sound dialog si Bulo |

201

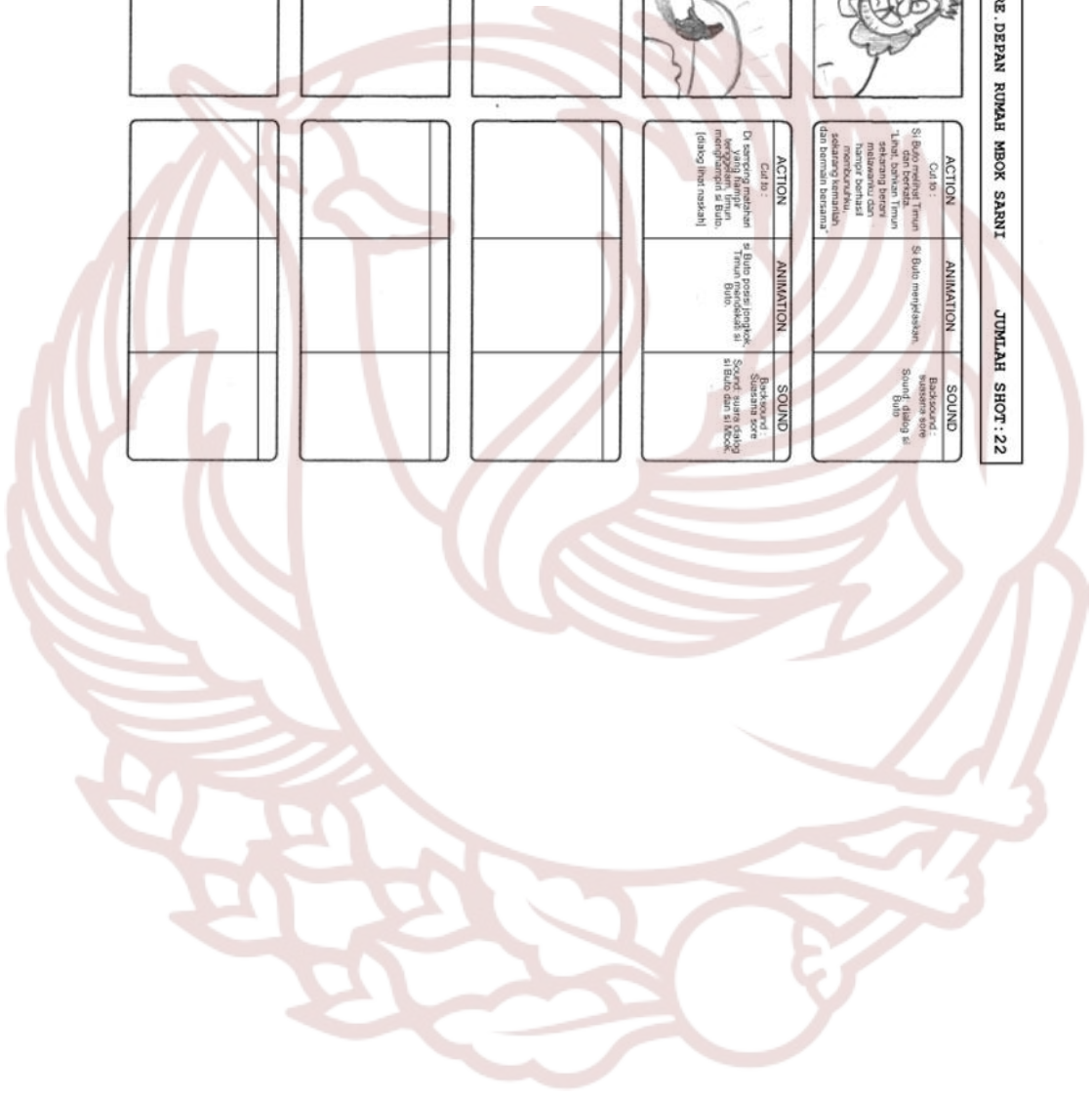


| ACTION | ANIMATION | SOUND |
|---|---|---|
| Di scene berakhir yang mengakhiri untuk mengakhiri scene (baca: lihat naskah) | si Bulo pergi menjauh Timun mendengar si Bulo | Bukaan Suara sore Sound suara dialog si Bulo dan si Kocok |

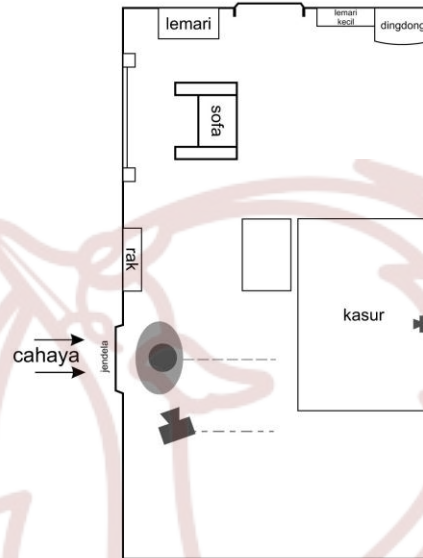
| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

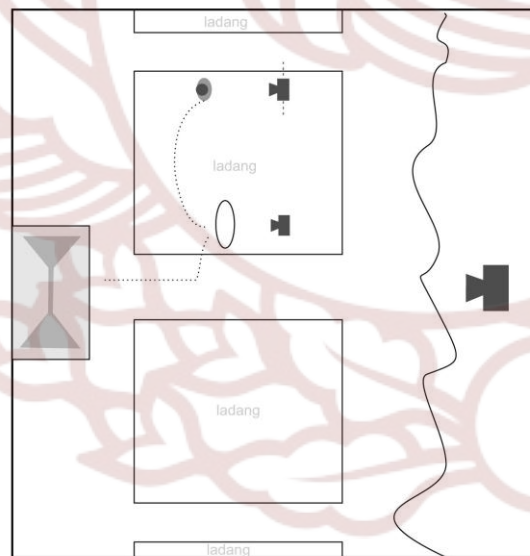
| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|



Floor Plan_SI JOE ANIMATED MOVIE

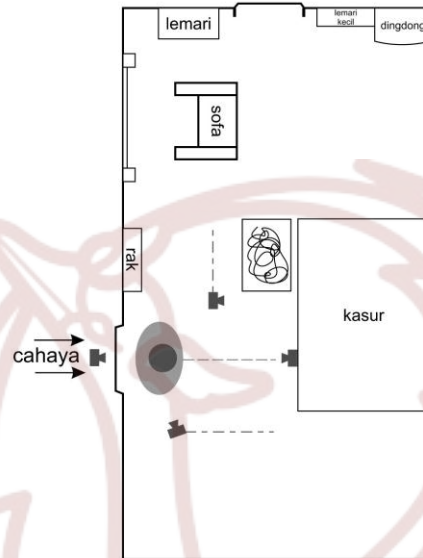
**SCENE2 . INT . KEDIAMAN BUTO . PAGI**

- Kamera follow Buto menuju jendela
- selanjutnya kamera ambil *close up* adegan- adegan berikutnya
- sumber cahaya pagi masuk melalui jendela
- environment digambar jadi satu berupa background JPEG

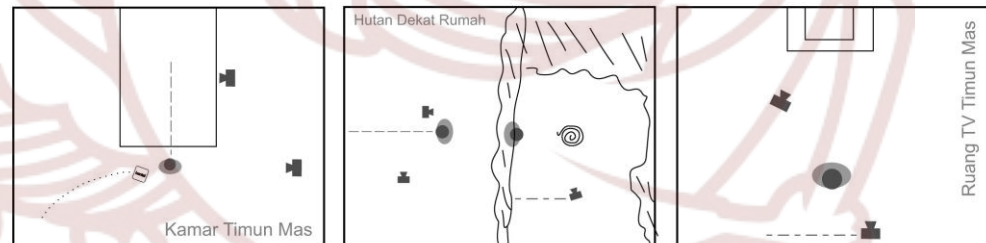
**SCENE3 . EXT . DEPAN RUMAH . PAGI**

- Kamera *timelapse* pertumbuhan ketimun
- LS adegan Mbok Sarni mberkebun
- *Close Up* Timun Mas Lhir
- Kamera *panning* ke langit pada adegan Mbok Sarni menggendong bayi

Floor Plan_SI JOE ANIMATED MOVIE

**SCENE4 . INT . KEDIAMAN BUTO . PAGI**

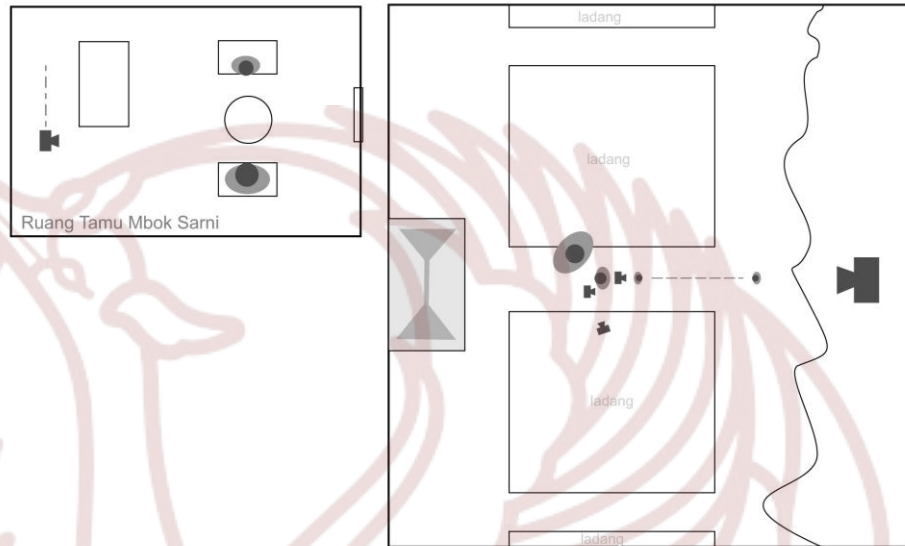
- Kamera *panning* dan *track focus* dari meja makan ke tangan buto
- Si Buto membelakangi kamera menuju jendela
- Kamera *follow* Buto menuju jendela
- Selanjutnya kamera *Close-up* ekspresi Buto

**SCENE5 . INT/EXT . MONTAGE . PAGI/MALAM**

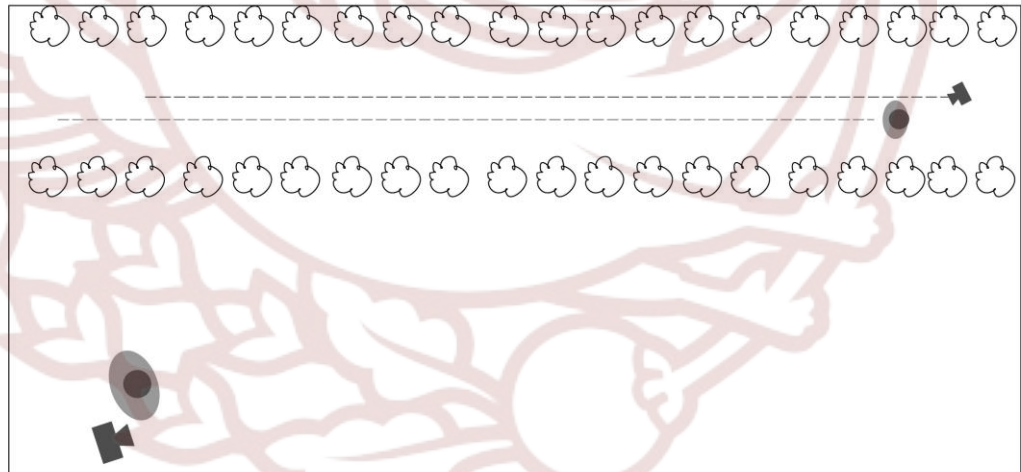
- Di Kamar Timun Mas, kamera *follow* selanjutnya *close-up* ekspresi
- Di Hutan, Kamera ambil *close up* selanjutnya *panning*
- Di Ruang Tv, kamera *panning* menggunakan 3D space

Floor Plan_SI JOE ANIMATED MOVIE

SCENE7 . INT / EXT . RUMAH MBOK . PAGI

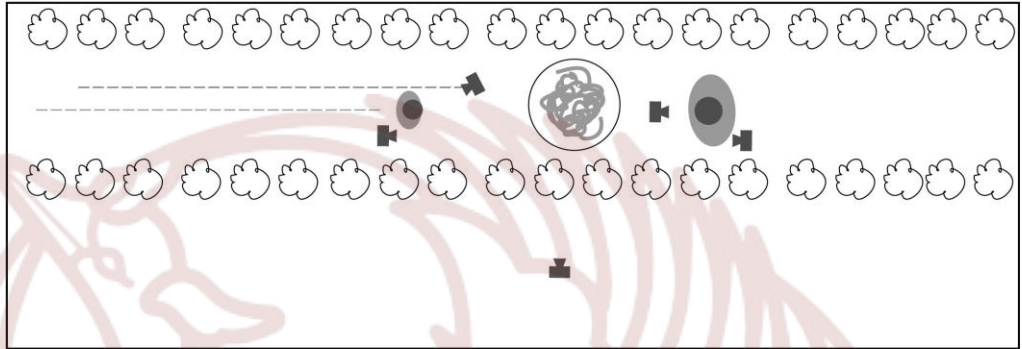


SCENE8 . EXT . HUTAN . SIANG

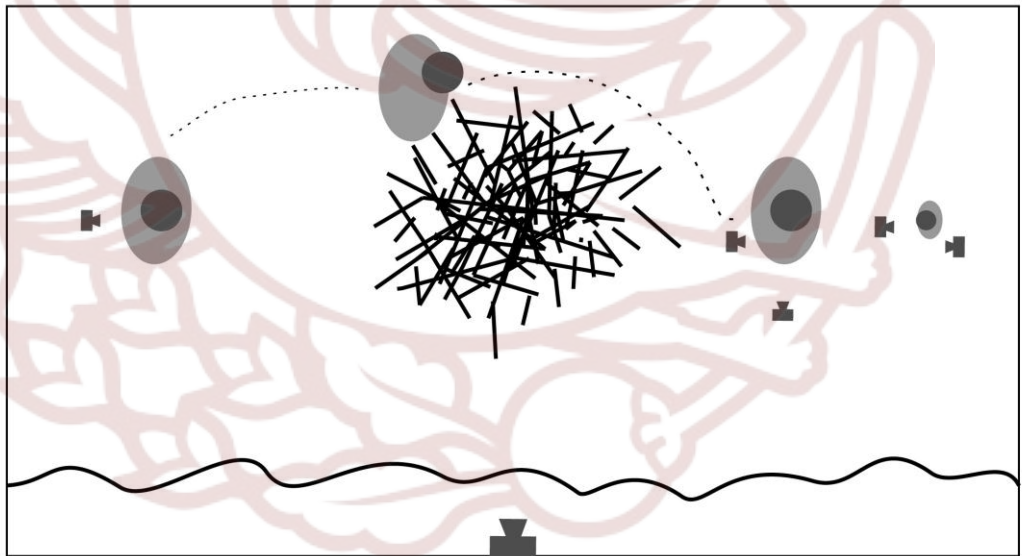


Floor Plan_SI JOE ANIMATED MOVIE

SCENE9 . EXT . HUTAN . SIANG



SCENE10 . EXT . PADANG RUMPUT . SORE



Floor Plan_SI JOE ANIMATED MOVIE

SCENE10 . EXT . PADANG RUMPUT . SORE

