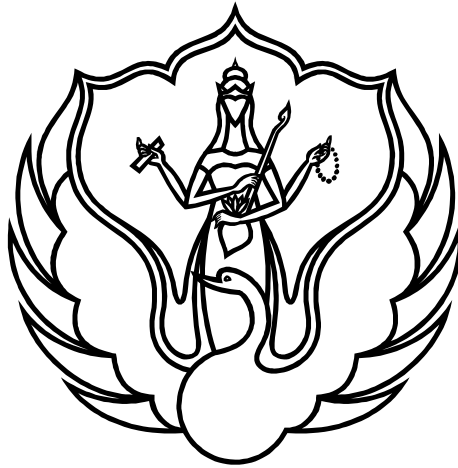


PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN ANIMASI 2D “SINTREN SAVES THE VILLAGE”
MENGUNAKAN TEKNIK *SHADOW PUPPET* DAN
*ROSCOPING***



Wahyu Nurul Iman
NIM 1800243033

Pembimbing:

1. Dr. Samuel Gandang G, S.Kom., M.T.
2. Arif Sulistiyono, M.Sn.

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

**HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

**PENCIPTAAN ANIMASI 2D “SINTREN SAVES THE VILLAGE”
MENGUNAKAN TEKNIK *SHADOW PUPPET* DAN *ROSCOPING***

Disusun oleh:
Wahyu Nurul Iman
NIM 1800243033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 6 Januari 2022

Pembimbing I



Samuel
Dr. Samuel Gandang G, S.Kom., M.T.
NIDN 0016108001

Pembimbing II

Arif Sulistiyono
Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIDN 0022047607

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Samuel
Dr. Samuel Gandang G, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

PENCIPTAAN ANIMASI 2D “SINTREN SAVES THE VILLAGE” MENGGUNAKAN TEKNIK *SHADOW PUPPET* DAN *ROTOSCOPING*

Wahyu Nurul Iman
NIM 1800243033
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

ABSTRACT

This animated film tells the story of a sintren dancer who is ignored by the community so that it brings a disastrous night to the village. The message to be conveyed through this film is that our local culture can be a source of inspiration in creating works of art, including animated films.

This 2D animated film uses shadow puppets and rotoscoping techniques. The creation process goes through 3 stages, pre-production (research and concept, story writing, character design, storyboarding), production (dance recording, music, animating, clean-up, coloring, background), and post-production (compositing, editing, rendering, mastering).

Shadow puppets and rotoscoping technique of 2D animation is used to animate the film. The duration of 2D animated film “Sintren Saves The Village” is 7.56 minutes. Consisting 20 scenes and 83 shots, HDTV format 1980x1080px (16:9) 24 fps. Rotoscoping techniques are applied in this animation to animate the fluidity movement of the dance.

Keywords : animation, shadow puppet, rotoscoping, sintren dance

ABSTRAK

Film animasi ini bercerita tentang penari sintren yang tariannya mulai diabaikan oleh masyarakat desa, sehingga mendatangkan malapetaka untuk desa tersebut. Pesan yang ingin disampaikan melalui film ini adalah bahwa kebudayaan lokal yang kita miliki dapat menjadi sumber inspirasi dalam menciptakan karya seni termasuk film animasi.

Film animasi 2D ini menggunakan teknik *shadow puppets* dan *rotoscoping*. Proses penciptaan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (riset dan konsep, penulisan cerita, desain karakter, *storyboard*), produksi (rekaman tarian, musik, *animating, clean-up, colouring, background*), dan pascaproduksi (*compositing, editing, rendering, mastering*).

Film Animasi 2D “*Sintren Saves The Village*” berdurasi 7.30 menit. Memiliki 8 *scene* dan 75 *shot* dengan format HDTV 1980x1080px (16:9) 24 *fps*. Pada animasi ini menerapkan teknik *rotoscoping* dalam menggambarkan kehalusan gerakan tarian yang dianimasikan.

Kata kunci : animasi, *shadow puppets, rotoscoping, tari sintren*



PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara dengan beragam kebudayaan dan kesenian tradisional. Kesenian tradisional merupakan budaya asli yang harus dijaga dan dilestarikan. Salah satu kesenian tradisioanal adalah seni tari. Bahkan setiap daerah mempunyai ciri khas tariannya masing-masing. Tari merupakan gerak tubuh yang berirama yang dilakukan ditempat dalam waktu tertentu untuk keperluan upacara, pertunjukan, hiburan, media pendidikan, dan lain-lain. Sayangnya tari merupakan kesenian tradisional yang mulai tidak diminati.

Kesenian tradisional sekarang ini sudah mulai ditinggalkan dikarenakan pengaruh dari era globalisasi, banyak-banyak sekali bermunculan tari-tari modern yang sangat diminati oleh masyarakat dan generasi muda. Oleh karena itu, kita sebagai warga Negara Indonesia wajib terus melestarikan kesenian tradisional supaya tidak termakan zaman. Karena, ciri khas suatu bangsa negara terletak pada keberagaman budaya asli yang melekat serta menggambarkan kebiasaan masyarakatnya.

Sintren (atau juga dikenal dengan Lais) adalah kesenian tari tradisional masyarakat Jawa, khususnya di Cirebon, Jawa Tengah. Kesenian ini terkenal di Jawa Barat dan Jawa Tengah, antara lain; Indramayu, Cirebon, Subang Utara, Majalengka, Jatibarang, Brebes, Pemalang, Tegal, Cilacap, Banyumas, Kuningan, dan Pekalongan. Tari Sintren masih tetap *exist* dikalangan masyarakat namun semakin berjalannya waktu, kesenian Sintren mulai memudar.

Disisi lain, film adalah salah satu media komunikasi massa yang memberikan efek positif dan negatif bagi khalayak yang menontonnya. Beragam tema atau isu sosial yang terjadi di masyarakat selalu menarik untuk dijadikan tema dalam membuat sebuah film, sehingga menimbulkan dampak ke masyarakat baik itu secara langsung ataupun tidak langsung. Oleh karena itu, karya ini memasukan tarian yang dikemas ke dalam sebuah film animasi.

Film ini menceritakan tentang perkampungan yang diserang oleh Buto. Warga kampung tersebut berusaha untuk menyelamatkan kampungnya dengan cara berdoa dan diriingi oleh tarian Sintren. Teknik yang akan digunakan untuk menganimasikan cerita ini adalah *shadow puppet* atau wayang yang diolah secara digital, sementara untuk menganimasikan tari sintren menggunakan teknik *rotoscoping* dengan menggunakan media cat air. Wayang sendiri merupakan pertunjukan bayang-bayang yang sudah ada semenjak ribuan tahun yang lalu dan wayang juga termasuk animasi paling tua. Sementara, *rotoscoping* ialah teknik penganimasian yang meniru gerakan manusia untuk menciptakan gerakan yang halus.

Dalam penciptaan animasi 2D ini, penulis menggabungkan cerita fiksi yang terinspirasi dari kisah tarian Sintren dengan cerita fiksi karangan penulis sendiri. Pesan yang ingin disampaikan melalui film ini adalah bahwa kebudayaan lokal yang kita miliki dapat menjadi sumber inspirasi dalam menciptakan karya seni termasuk film animasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan tarian Sintren sebagai unsur adegan pada film animasi 2D.
2. Bagaimana menerapkan teknik *shadow puppet* dan *rotoscoping* cat air pada film animasi 2D.
3. Bagaimana sebuah *shadow puppet* diolah menggunakan prinsip-prinsip animasi.
4. Bagaimana menerapkan unsur budaya lokal dalam sebuah film animasi.

C. Tujuan

Tujuan dari pembuatan karya animasi 2D "*Sintren Saves the Village*" ini adalah:

1. Menciptakan film animasi 2D dengan menggunakan tari sebagai unsur adegannya.
2. Menciptakan film animasi 2D dengan menggabungkan dua teknik yaitu *shadow puppet* dan *rotoscoping cat air*.
3. Menerapkan prinsip-prinsip animasi pada teknik wayang atau *shadow puppet*.
4. Menerapkan unsur budaya lokal dalam sebuah film animasi.

D. Sasaran

1. Usia : 18 – 25 tahun
2. Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : SMA dan perguruan tinggi
4. Status sosial : menengah
5. Negara : Indonesia

Rumusan target sasaran di atas ditentukan dengan pertimbangan bahwa dengan latar belakang umur 18-25, pendidikan SMA-PT, dan status sosial menengah, mereka memiliki akses yang lebih luas terhadap teknologi dan literasi budaya yang lebih baik. Target sasaran sosial menengah dari segi pendidikan ialah mereka yang memiliki latar pendidikan yang mumpuni, memiliki peluang untuk mengkaji berbagai hal, dan mempunyai akses yang mendukung untuk mendapatkan sumber pengetahuan.

E. Indikator Capaian Akhir

Tahapan-tahapan dalam produksi karya Tugas Akhir yang dijadikan sebagai indikator capaian akhir sehingga menjadi sebuah karya animasi yang utuh adalah sebagai berikut:

No	Tahapan	Output
1	Riset Riset merupakan penelitian atau pengamatan yang	Data verbal dan data

	<p>dilakukan secara sistematis. Pada tahap ini dimulai dengan cara mencari permasalahan lalu mencari solusinya. Berhubung pada film ini solusi dari permasalahannya ialah menjadikan kebudayaan lokal sebagai inspirasi membuat film animasi. Maka, dilakukan riset kembali tentang kebudayaan yang akan diangkat dari berbagai unsur didalamnya dimulai dari sejarah sampai penggunaan dan eksistensinya.</p>	visual.
2	<p>Penyusunan Konsep Cerita</p> <p>Pada tahap ini dirumuskanlah sebuah cerita untuk film animasi dengan mengacu kepada data verbal dan data visual yang telah diperoleh pada tahap riset.</p>	Sinopsis, skenario, dan <i>treatment</i> .
3	<p>Desain Karakter</p> <p>Desain karakter merupakan proses pembuatan karakter yang digunakan sebagai tokoh dalam cerita. Karakter yang dibuat akan memiliki penampilan khas dan sifat tertentu yang mencerminkan masing-masing karakter. Desain karakter dibuat dengan memperhitungkan <i>setting</i> cerita yang ada pada skenario.</p>	<i>Character Sheet</i>
4	<p>Pembuatan <i>Storyboard</i></p> <p><i>Storyboard</i> dirancang sesuai dengan skenario dan <i>treatment</i> yang telah dibuat sebelumnya. Dalam <i>storyboard</i> juga terdapat keterangan pengambilan kamera, lokasi, adegan, <i>sounds</i>, dan durasi setiap <i>shot</i>, <i>scene</i>, dan <i>sequence</i>. Dalam hal ini, <i>storyboard</i> berfungsi sebagai panduan visual untuk proses</p>	<i>Storyboard</i>

	produksi untuk tahapan selanjutnya.	
5	<p>Stillomatic</p> <p><i>Storyboard</i> yang sudah dirancang dijadikan satu menjadi bentuk video <i>stillomatic</i> untuk memperoleh gambaran kasar bagaimana hasil akhir dari film dari segi durasi dan perpindahan <i>shot</i>. Musik, narasi, dan efek suara juga sudah disusun di dalamnya.</p>	Video <i>stillomatic</i> dan <i>animatic</i>
6	<p>Pembuatan Musik dan Rekaman Suara</p> <p>Proses pembuatan musik dan rekaman suara juga mengacu pada skenario, <i>storyboard</i>, dan <i>stillomatic</i> yang dibuat pada proses sebelumnya, sehingga ada durasi untuk peletakan musik, narasi dan efek suara. Instrumen-instrumen yang digunakan juga mengacu kepada kebudayaan yang menjadi inspirasi.</p>	Original musik dan rekaman suara.
7	<p>Pembuatan Koreografi dan Rekaman Tari</p> <p>Koreografi adalah seni atau praktik merancang urutan gerakan tubuh. Pada pembuatan koreografi tari akan mengacu kepada durasi pada <i>storyboard</i> dan musik serta memasukan unsur tarian yang ada kebudayaan yang menjadi inspirasi pada tariannya.</p> <p>Setelah koreografi selesai lalu masuk ke proses perekaman, Perekaman akan dilakukan tiga kali take dengan angle yang berbeda mulai dari <i>long shot</i>, <i>medium shot</i>, dan <i>close up</i>, sehingga akan menghasilkan <i>shot</i> rekaman yang lebih bervariasi.</p>	Koreografi tari dan video rekaman tari
8	Pembuatan Aset	Aset-aset

	Aset yang akan dibuat merupakan properti yang akan digunakan pada pembuatan visual filmnya nanti. Pada tahap ini semua aset dilist terlebih dahulu dengan mengacu kepada <i>storyboard</i> , lalu dibuat secara digital.	
9	<p>Pembuatan <i>Background</i></p> <p>Pembuatan <i>background</i> diawali dengan sketsa sesuai sesuai <i>storyboard</i> yang sudah dibuat sebelumnya, lalu memasukan asset yang sudah bertekstur sesuai sketsa awal. Proses ini akan dilakukan secara digital dengan memainkan warna sesuai mood adegan untuk membangun suasana.</p>	<i>Background</i>
10	<p><i>Printing</i></p> <p>Proses ini merupakan proses lanjutan dari rekaman tarian. Pada tahap ini semua video gerakan tari dijadikan gambar satu per satu lalu di-<i>print</i>. Gambar yang sudah di-<i>print</i> ini berfungsi untuk penganimasian menggunakan teknik <i>rotoscoping</i>.</p>	Gambar <i>print</i>
11	<p>Pembuatan Animasi</p> <p>Tahap ini adalah proses inti dimana karakter dianimasikan menggunakan teknik <i>puppet</i> yang mana karakter diberi sendi sebagai tumpuan gerakan. Pada penganimasian ini, animator mengikuti arah gerakan sesuai panduan yang ada di <i>storyboard</i>.</p> <p>Pada tahap penganimasian <i>rotoscoping</i>. Kertas gambar yang berisi tariannya ditumpuk dengan kertas cat air lalu diletakan di atas <i>lightbox</i>, kemudian di-<i>tracing</i> menggunakan teknik cat air. Setelah itu,</p>	Video animasi <i>shadow puppet</i> dan <i>rotoscoping</i>

	gambar yang sudah diwarnai di- <i>scan</i> dan dioalah kembali di komputer.	
12	<p><i>Compositing</i></p> <p>Pada tahap ini dilakukan penggabungan antara hasil penganimasian dengan <i>background</i> dengan mengacu kepada <i>storyboard</i>. Lalu tiap <i>shot</i> ditambah visual efek dan <i>color grading</i>.</p>	Video animasi per- <i>shot</i> .
13	<p><i>Editing</i></p> <p>Setelah itu tiap potongan <i>shot</i> yang sudah di <i>compos</i>, kemudian dirangkai sesuai dengan <i>timing</i> yang ada pada <i>stillomatic</i>. Dalam proses ini pula dimasukkannya unsur-unsur penting lainnya seperti; musik, efek suara, logo, dan <i>credit title</i>.</p>	Video yang sudah diedit.
15	<p>Rendering</p> <p>Rendering adalah proses pembuatan video utuh dari video animasi dan elemen lain yang sudah ditata pada tahap editing. Pada tahap ini pula, diatur juga <i>output</i> videonya sesuai dengan ketentuan standar sebuah film.</p>	Film animasi utuh.
16	<p>Mastering</p> <p>Tahap terakhir adalah <i>burning</i> hasil akhir film ke dalam bentuk <i>DVD (digital versatile disc)</i> dengan tambahan ilustrasi untuk cover <i>DVD</i>-nya.</p>	<i>DVD</i> berisi film animasi.

F. Landasan Teori

Kesenian tradisional sekarang ini sudah mulai ditinggalkan dikarenakan pengaruh dari era globalisasi, sehingga banyak sekali bermunculan tari-tari modern yang sangat diminati oleh masyarakat dan generasi muda. Sri Suneki (2011) menegaskan bahwa arus globalisasi saat ini telah menimbulkan pengaruh terhadap perkembangan budaya bangsa Indonesia, Derasnya arus informasi dan telekomunikasi ternyata menimbulkan kecenderungan yang mengarah terhadap memudarnya nilai-nilai pelestarian budaya. Berangkat dari hal tersebut, penulis bermaksud untuk merancang film animasi 2D dengan menerapkan unsur tarian sebagai bagian dari filmnya. Dalam teknik pembuatannya, penulis akan memadukan unsur *shadow puppet* dan *rotoscoping* untuk menciptakan animasi yang unik dan berbeda pada umumnya.

1. Tari Sintren

Tari yang digunakan pada film ini merupakan kombinasi dari tari tradisional dengan tarian kontemporer demi menciptakan sebuah tarian yang sesuai dengan alur cerita pada filmnya. Pengertian tari sendiri menurut Resi Septiana Dewi (2012:1) ialah Seni tari adalah hasil karya cipta manusia yang diungkapkan lewat media gerak yang memiliki keindahan.

Pada film "*Sintren Saves the Village*" akan mengangkat tari Sintren sebagai adegan dan acuan ceritanya. Tari Sintren menurut R Toto Sugiharto (2016:51) Tari Sintren adalah tarian tradisional masyarakat khususnya Cirebon Jawa Barat. Tari ini juga disebut dengan *lais* yaitu bentuk tari-tarian dengan aroma mistis/magis yang bersumber dari cerita cinta kasih Sulasih dengan Sulandono. Tari sintren kini sudah merambah keberbagai daerah seperti: Cilacap, Banyumas, Tegal, Pekalongan, Banjarnegara dll. Oleh karena itu, pada film ini akan mengangkat

tarian Sintren karena merupakan tarian yang unik dan termasuk tarian yang *exist* dipertunjukan di daerah penulis.

2. *Shadow Puppet*

Pada film “*Sintren Saves the Village*” ini menggunakan teknik *shadow puppet* atau wayang. Ir Sri Mulyono (1982:11) menjelaskan bahwa, wayang pada pertunjukan aslinya adalah pertunjukan bayang-bayang. Oleh karena itu, pada film ini akan menggunakan bayang-bayang manusia yang dikombinasikan dengan motif-motif yang ada. Selain itu, alasan menggunakan teknik wayang karena wayang merupakan animasi tertua atau cikal bakal animasi. Seperti dijelaskan oleh Ahman Sutardi dan Endang Budiasih (2010:158) wayang kulit merupakan salah satu bentuk animasi tertua di dunia. Bahkan ketika teknologi elektronik dan komputer belum ditemukan, pertunjukan wayang kulit telah memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog dan ilustrasi musik.

3. *Motif Mega Mendung*

Pada film ini pula akan menggunakan batik mega mendung sebagai motif untuk desain *background* dan karakter. Dipilihnya batik mendung dikarenakan oleh tari Sintren sendiri berasal dari Cirebon dan batik mega mendung juga berasal dari Cirebon. Dengan demikian untuk memperkuat identitas tarian Sintren maka motif mega mendung merupakan pilihan yang tepat untuk dieksplorasi dan diterapkan dalam visual film ini. Batik mega mendung merupakan motif akulturasi antara jawa dan tiongkok. Hongkky Sitongkir (2016:31) menjelaskan bahwa penggambaran motif batik mega mendung menunjukkan akulturasi yang apik antara budaya lukis batik dan ornamentasi dari Tiongkok. Dikisahkan, Sunan Gunung Jati menikahi Putri Ong Tien dari

Tiongkok. Keraton Cirebon menjadi tuan rumah untuk datangnya pengaruh pola geometris dalam berbagai ornamen elemen budaya Tiongkok seperti porselen, keramik, hingga kain sutra dari zaman Dinasti Ming dan Ching. Seperti penjelasan di atas bahwa motif mega mendung dipakai di berbagai perabot hingga kain maka, pada film ini motif mega tidak hanya menjadi awan tetapi menjadi motif pada setiap objek.

4. *Rotoscoping*

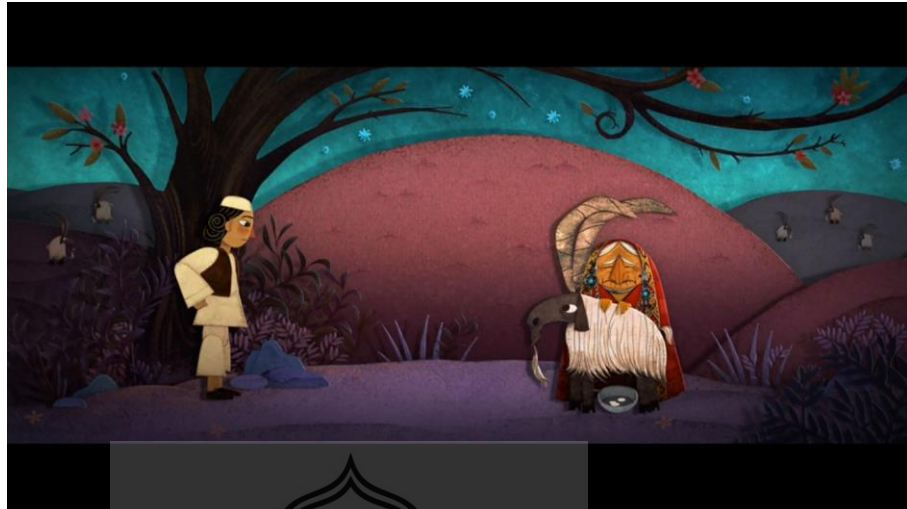
Dalam penciptaan film animasi “Sintren Saves the Village” ini itu proses penganimasian tarian akan menggunakan teknik rotoscoping manual cat air yang digambar secara frame by frame. Karena menurut Bratt (2011:4) menjelaskan bahwa dengan rotoscoping, seorang animator dapat meniru kehalusan gerakan manusia karena diambil langsung dari subjek animasinya. Seperti dijelaskan di atas bahwa tari merupakan bentuk keindahan, dengan demikian pada film ini ingin menciptakan gerakan tari yang halus dan indah maka dipilihlah teknik sebagai cara untuk mewujudkannya. “Seorang animator akan menjiplak gambar dari live action kedalam kertas. Sebuah sistem yang mengijinkan animator mengembangkan film frame by frame” (Bratt,10: 2011).

G. Tinjauan Karya

1. Film “*The Breadwinner*” oleh Cartoon Saloon

Secara visual pada film “*Sintren Saves the Village*” ialah mengacu pada film “*The Breadwinner*”. Film animasi ini diproduksi tahun 2017 yang disutradarai oleh Nora Twomey dan diproduseri oleh Mimi Polk dan Angelina Jolie. Dalam film ini ada dua teknik yang digunakan yaitu *frame by frame* dan *puppet*. Dalam film ini juga terdapat hal-hal detail seperti rumput-rumputan yang disusun secara rapih. Karya ini

menjadi acuan untuk penganimasi karakter dan pembuatan background pada animasi “Sintren Saves the Village”.



Film “*The Breadwinner*” Cartoon Saloon

2. Film “*Feather of Fire*” oleh Hamid Rahmanian

Untuk penganimasian yang menjadi referensi salah satunya adalah film “*Feather of Fire*” yang disutradarai oleh Hamid Rahmanian seorang pembuat film pemenang Guggenheim Fellowship pada tahun 2014. Drama tersebut mengungkap kisah magis penuh aksi tentang kekasih yang bernasib sial dari epic Persia abad ke-10. Pada film ini dipadukan antara wayang, kostum, topeng, skenografi, dan animasi digital.

Film ini menjadi acuan untuk penganimasian karakter dimana pada setiap karakter diberikan sendi pada bagian tubuh yang menjadi tumpuan gerak. Selain itu, film animasi ini akan menjadi referensi dalam pembuatan komposisi *background* pada film “*Sintren Saves the Village*”



Film "*Feather of Fire*" oleh Hamid Rahmanian

3. *Rotoscoping "Disco"* oleh Ralf Hildenbrutel

Disco merupakan music video untuk album Moods dari Ralf Hindenbrutel yang dirilis pada tahun 2015. Musik video ini menggunakan teknik *rotoscoping* yang disutradarai oleh Boris Seewald. Pada video ini menggunakan teknik *rotoscoping* manual dengan *style* gambar yang berbeda-beda tiap *frame-nya*. *Rotoscoping* ini dikerjakan secara manual dengan media; tinta, pensil, cat air, *ballpoint*, dll. Karya ini menjadi acuan sebagai referensi untuk permbuantan animasi *rotoscoping* pada adegan tarian.



Rotoscoping "Disco" oleh Ralf Hildenbrutel

PEMBAHASAN

A. Cerita

1. Tema

Film animasi ini bergenre fantasi menceritakan seorang gadis yang menjadi sintren untuk memanggil ksatria supaya menyelamatkan kampungnya dari marabahaya yang sedang melanda.

2. Sinopsis

Pada suatu malam, disebuah perkampungan ada pagelaran pentas seni yaitu tari sintren. Dalam pagelaran tersebut terlihat warga tidak mengapresiasi tariannya dan terlihat Asih (14) yang menjadi sintren merasa kecewa dengan penonton yang mengabaikannya. Hingga pada suatu malam keluarlah Buto dari pohon tua yang ada di bukit dan turun ke perkampungan warga. Buto menyemburkan api membakar tanaman dan perumahan warga. Warga berusaha mengusir Buto namun tidak berhasil karena Buto terlalu banyak. Ketika fajar datang, Buto dengan sendirinya kembali ke sarangnya yang ada di bukit gunung. Wargapun bersedih melihat kondisi perkampungan mereka. Pak Brama (60) memberi arahan warga untuk mengungsi ke dalam goa yang ada di hutan. Didalam goa mereka melakukan ritual doa diiringi tarian sintren yang ditarikan oleh Asih. Ritual tersebut berhasil memanggil seorang ksatria Sulandono (27) yang mana merupakan kekasih Sintren yang sedang bertapa di dalam gunung. Sulandono pun pergi ke sarang Buto dan dan berhasil membasminya, sehingga keadaan dikampung normal kembali.

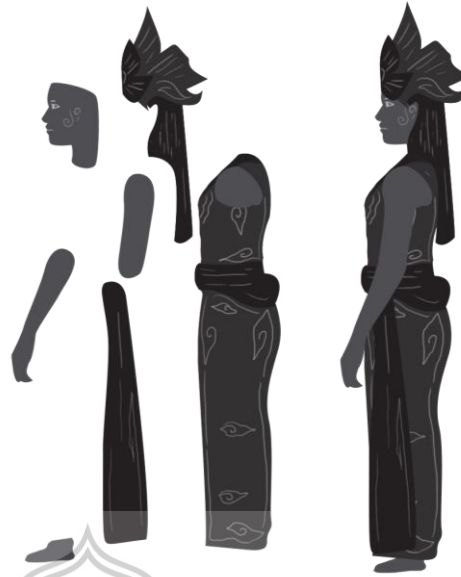
B. Desain Karakter

Desain karakter yang akan dianimasikan menggunakan teknik *shadow puppet* harus dipisahkan tiap bagian tubuh utamanya seperti; kepala, lengan, tangan, paha, kaki, dan lain-lain. Hal ini untuk mempermudah pada proses penganimasiannya. Selain itu, berkaca juga pada pertunjukan wayang yang hanya menggerakkan bagian-bagian utama pada wayangnya.

a. Asih

Asih atau dengan nama panjangnya Sulasih adalah gadis penari biasa yang ada di perkampungan. Asih berumur 14 tahun memiliki paras yang cantik dan memiliki rambut yang disanggul. Asih adalah gadis yang cerdas dan periang.





Desain karakter Asih

b. Pak Brama

Pak Brama merupakan pemimpin yang ada di kampung Bojong. Ia memiliki sifat yang bijaksana dan berwibawa sehingga ia dihormati. Pak Brama berumur 60 tahun memiliki mata yang keriput dan badan yang bungkuk serta menggunakan tongkat sebagai alat bantu berjalan.

d. Buto

Buto merupakan makhluk perusak yang biasanya bersemayam di pohon tua diatas bukit. Buto memiliki wajah yang seram dan menakutkan serta bisa menyemburkan api.



Desain karakter Buto 1

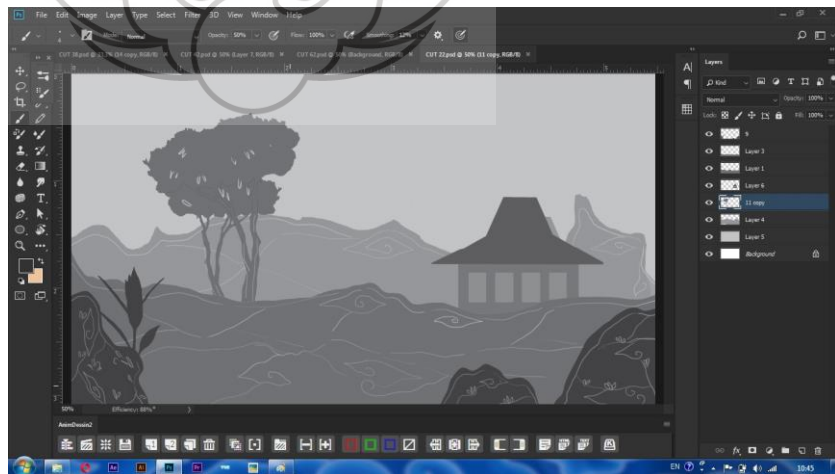
1. Pembuatan Asset dan Background

Pada proses ini, penulis membuat *list* objek yang mengacu pada *storyboard*. Lalu, penulis memotret objek atau studi visual secara online untuk ditracing menjadi bentuk *sillhoute* dan diberi motif mega mendung. Seperti yang dijelaskan pada bab awal, bahwa tari Sintren merupakan tari magis tradisional jawa yang berasal dari Cirebon. Sementara itu, motif batik Mega Mendung juga merupakan motif batik khas Cirebon. Dengan demikian, pada film “*Sintren Saves the Village*” ingin menggunakan motif ini sebagai pemerkuat atau pemberi informasi secara tidak langsung bahwa tari Sintren merupakan tarian yang berasal dari Cirebon. Batik mega mendung seperti yang dijelaskan dalam buku Batik Cirebon: “Mega mendung merupakan visualisasi dari bentuk awan.

Motif ini merupakan pengaruh kebudayaan cina. Bukti-buktinya dapat dilihat pada lukisan-lukisan awan pada piring dari cina yang menempel pada bangunan di situs Gunung Jati. Bentuk awan itu diolah seniman-seniman Cirebon sehingga mempunyai gaya tersendiri” (Casta, 2007:178).



Motif Mega Mendung



Pembuatan Bacground

C. Pembahasan

Dalam animasi “*Sintren Saves the Village*” bertemakan kisah seorang gadis desa bernama Asih yang menjadi penari sintren. Tarian sintren tersebut mulai diabaikan oleh masyarakat setempat. Hingga pada suatu malam keluarlah Buto dari pohon tua yang ada di bukit dan turun ke perkampungan warga. Buto menyemburkan api membakar tanaman dan perumahan warga. Warga pun bersedih dan mengungsi ke dalam goa yang ada di hutan. Didalam goa mereka melakukan ritual doa diiringi tarian sintren. Ritual tersebut berhasil memanggil seorang ksatria Sulandono yang mana merupakan kekasih Sintren yang sedang bertapa di dalam gunung. Sulandono pun pergi ke sarang Buto dan membasminya, sehingga keadaan dikampung normal kembali.

Teknik shadow puppet digunakan untuk animasi 2d “*Sintren Saves the Village*” kecuali untuk segmen tarian yang menggunakan teknik rotoscoping cat air. Dalam penganimasiin ini pula tidak luput untuk berusaha menggunakan 12 prinsip animasi walaupun sangat minim digunakan dalam setiap adegannya. 12 prinsip animasi meliputi;

- a. *Solid drawing*
- b. *Timing and Spacing*
- c. *Squash and Stretch*
- d. *Anticipation*
- e. *Slow in and Slow Out*
- f. *Arcs*
- g. *Secondary Action*
- h. *Follow Through and Overlapping Action*
- i. *Straight Ahead and Pose to Pose*
- j. *Staging*

k. *Appeal*

l. *Exaggeration*

Pada teknik penganimasian rotoscoping tari, ada beberapa prinsip animasi yang digunakan seperti *timing and spacing*, *slow in and slow out*, *appeal*, *straigh ahead*, *arch*, dan *solid drawing*. Sementara prinsip lainnya yang tidak digunakan dikarenakan, pada teknik rotoscoping animator secara utuh menjiplak gambar yang ada sehingga, ada keterbatasan untuk menerapkan prinsip lain seperti *exageration*, *follow trough and overlapping action*, dan *squash and stretch*.

Pada teknik penganimasian *shadow puppet*, ada beberapa prinsip animasi yang digunakan seperti *timing and spacing*, *slow in and slow out*, *appeal*, *pose to pose*, *arch*, dan *follow trough and overlapping action*. Sementara prinsip lainnya yang tidak digunakan yaitu *straigh ahead* dikarenakan pada teknik *shadow puppet* animasinya tidak digambar jadi sulit untuk menerapkan teknik itu. Selain itu, *squash and stretch* juga tidak digunakan karena, pada teknik ini menggunakan aset karakter yang ada dan tidak digambar kembali sehingga akan terasa janggal jika teknik ini digunakan.

A. Pembahasan Isi Film

1. Preposisi

Fase preposisi merupakan tahapan awal untuk pengenalan tokoh dan tujuannya dalam cerita. Film ini dimulai dengan adegan Asih yang menari tarian Sintren disebuah keramaian namun tidak ada orang yang memperdulikan dan menonton ia menari. Asih pun merasa sedih karena tarian sintren ini merupakan budaya mereka tetapi mereka mulai mengabaikannya.

Melalu dua shot ini sudah menjelaskan bahwa tidak ada yang memperdulikan Asih.

2. Konflik

Konflik dimulai ketika segerombolan Buto keluar dari pohon tua yang ada di bukit gunung. Buto tersebut masuk keperkampungan warga dan membakar semua tanaman dan perumahan warga. Warga pun panik terbangun keluar rumah dan berlari kesana-kemari mengusir Buto. Rumah-rumah roboh dan tanaman hangus terbakar. Buto pun kembali ke sarangnya ketika fajar datang.

3. Resolusi

Pak Brama mengajak warga mengungsi ke goa yang ada di hutan. Di dalam goa mereka melakukan ritual doa yang diiringi oleh tarian sintren yang akan ditarikan oleh Asih sesuai arahan Pak Brama. Asih pun diikat dan dikurung sesuai dengan tarian sintren pada umumnya. Tarian sintren berhasil memanggil Sulandono, kesatria sakti yang sedang bertapa di sebuah gunung. Sulandono pun keluar dari gunung menuju ke sarang Buto. Awalnya Sulandono hanya menutup sarang buto dengan batu besar namun batu tersebut hancur oleh semburan Buto. Buto pun mengejar Sulandono, dengan kecerdikan Sulandono ia menggiring Buto masuk ke dalam goa yang beujung ke sebuah lautan. Sulandono akhirnya berhasil menjebak dan menenggelamkan semua kawanan Buto. Dalam adegan ini terinspirasi dari hewan laron yang tidak bisa terbang lagi ketika tenggelam di air. Karena, sayap yang terkena air memiliki berat tambahan. Sehingga, akan sangat susah dan berat saat hendak dikepak. Kemudian Sulandono mengujurkan kerisnya yang membuat tanaman tumbuh kembali dan keadaan di kampung tersebut kembali normal.

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan di atas, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “*Sintren Saves the Village*”:

1. Tari sintren dapat diterapkan dalam unsur adegan dengan menggunakan teknik *rotoscoping* pada *shot* 41 – 59, *scene* 12.
2. Teknik cat air dapat digunakan dalam film “*Sintren Saves the Village*” dengan dijadikan media pada teknik *rotoscoping* , dimana teknik ini digunakan pada adegan tarian.
3. Teknik *shadow puppet* dapat digunakan dalam film “*Sintren Saves the Village*” dengan mengadaptasi gerakan khas *shadow puppet* yaitu dengan menggerakkan sendi-sendi utama pada tubuh karakternya.
4. Teknik *rotoscoping* cat air dengan teknik *shadow puppet* dapat digabungkan selaras pada film “*Sintren Saves the Village*” dengan cara menghadirkan dan megabungkan satu sama lain pada setiap *shot* atau adegannya.
5. Kebudayaan lokal yang kita miliki dapat menjadi sumber inspirasi dalam menciptakan karya seni pada film “*Sintren Saves the Village*” dengan cara melibatkan beberapa unsur kebudayaan ke unsur filmnya seperti; cerita, karakter, *background*, musik, dan lain-lain.

B. Saran

Penciptaan film animasi 2D “*Sintren Saves the Village*” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain:

1. Dalam membuat film harus dilakukn riset yang mendalam agar karya dapat dipertanggungjawabkan.

2. Sebelum masuk ketahap pembuatan film harus jelas ide, cerita, dan konsep supaya mempermudah dalam produksi dan seterusnya.
3. Sebelum membuat film harus dirumuskan terlebih dahulu waktu dan budget yang dibutuhkan dalam produksinya.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Bratt, Benjamin. 2011. *Rotoscoping : Technique and tools for the Aspiring Artist*.
Massachusetts : Focal Press.
- Prakoso, Gatot. 2010. *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*,
Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia.
- Mulyono, Sri. 1982. *Wayang dan Filsafat Nusantara*, Jakarta: Haji Masagung.
- Dewi, Resi Septiana . 2012. *Keanekaragaman Seni Tari Indonesia*, Jakarta: Balai
Pustaka.
- Sugiharto, R Toto . 2016. *Ensiklopedia Seni dan Budaya: Seni Tari
Nusantara*, Bandung: Media Makalang.
- Sutardi, Ahman., dan Endang Budiasih. 2010. *Mahasiswa Tidak Membre*.
Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sitongkir, Hongkky . 2016. *Teka-teki Nusantara*, Jakarta Selatan: PT. Mizan
Publika.

Jurnal:

- Sri Suneki. 2012. *Dampak Globalisasi Terhadap Eksistensi Budaya Daerah*.
2(2). 307-321.
<http://journal.upgris.ac.id/index.php/civis/article/viewFile/603/553>

Tinjauan Halaman:

- <https://www.cirebonkota.go.id/pariwisata/kesenian-daerah/sintren-cirebon/>
<https://id.wikipedia.org/wiki/Sintren>
[https://id.wikipedia.org/wiki/The_Breadwinner_\(film\)](https://id.wikipedia.org/wiki/The_Breadwinner_(film))
<https://www.ralfhildenbeutel.com>
<https://www.shadowlight.org/feathers-of-fire1RFilm> FeFi