

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada penciptaan film fiksi yang berjudul “*Kawali dan Arajang*” ini, tawaran risetnya berupa penggunaan animasi 3d dan *close up shot* untuk menggambarkan detail keindahan objek *arajang* dan *kawali* masih memiliki kekurangan dan kelebihan. Penggunaan animasi 3d dan *close up* pada film fiksi ini dapat memberikan berbagai solusi yang tidak dapat diperoleh dengan baik jika menggunakan perekaman secara konvensional atau perekaman secara langsung. berikut paparan singkatnya:

1. Penggunaan Animasi 3d memberikan beberapa kemudahan dan juga dapat meningkatkan daya tarik objek 3d untuk dilihat seperti:
 - a. Pengaturan cahaya yang mudah, meningkatkan kedalaman dimensi dan kemegahan objek animasi 3d. Cahaya dapat diatur dengan mudah dan tidak membutuhkan tenaga banyak seperti pada proses konvensional. Cahaya yang digerakkan dapat memutar objek, bergerak dari kiri ke kanan atau atas ke bawah atau sebaliknya sehingga meningkatkan kedalaman dimensi objek. Objek yang berwarna emas saat cahaya memantul di permukaan objek *arajang* meningkatkan estetis dan keagungannya.
 - b. Pergerakan kamera maya pada aplikasi 3d dapat digerakkan sangat mudah dan fleksibel. Kamera maya dapat memutar objek, bergerak dari kiri ke kanan atau atas ke bawah atau sebaliknya. Kamera yang bergerak dapat memperlihatkan sisi objek yang tersembunyi sehingga meningkatkan daya tarik untuk dilihat.
 - c. Pergerakan objek yang fleksibel. Objek animasi 3d dapat digerakkan lebih bebas dan fleksibel seperti bilah terbuka dari sarung kemudian

diikuti kamera dan cahaya yang bergerak untuk memperlihatkan dimensi objek dan menambah estetis adegan.

2. Penggunaan *Close up shot* membantu dan memberikan pengalaman menikmati *arajang* seperti :

- a. *Close up shot* dapat memperlihatkan detail objek animasi 3d *arajang* dengan baik. Seperti detail pada *hulu Lamakkawa* atau *hulu Latea Riduni*. Permainan pergerakan kamera dan cahaya juga membantu *close up shot* untuk memperlihatkan detail objek.
- b. *Close up shot* memberikan kesan misterius atau kerahasiaan. Rangkaian *close up* pada objek animasi 3d *arajang* dari awal hingga akhir adegan memberikan kesan misterius dikarenakan gambar objek yang terpisah-pisah dan informasi tidak terkumpul dengan cukup memberikan pertanyaan tentang bentuk utuh dari objek *arajang*.
- c. *Close up shot* memberikan efek kedekatan dikarenakan objek tampak lebih besar dan memenuhi *frame* film. Ini juga dikarenakan karena teori perspektif yaitu semakin dekat suatu objek akan semakin besar dan semakin jauh suatu objek maka akan semakin kecil.
- d. *Close up shot* dapat mengisolasi dan memfokuskan objek. Objek yang memenuhi *frame* film dapat mengisolasi objek lain. Penggunaan latar hitam membantu efek isolasi *close up* sehingga membuat objek lebih fokus untuk dilihat.

Penciptaan ini tentu memiliki sisi kekurangan pada filmnya. Kesempurnaan objek animasi 3d *arajang* yang masih kurang. Penggunaan latar hitam ternyata memberikan efek samping, yaitu film menjadi terpisah antara *shooting* langsung dengan animasi 3d dengan latar hitam. Ketidaksempurnaan dan latar hitam ini mengganggu proses transisi yang mulus antara gambar dari kamera dengan animasi. Dengan waktu persiapan yang lebih banyak, sebetulnya

masalah-masalah teknis yang sangat terasa ini bisa ditanggulangi. Jika ada proses scan objek yang lebih detail, dan proses render yang lebih intensif, akan menghasilkan animasi 3d yang lebih realistis. Selain itu, dengan persiapan lebih matang, pergerakan dan kemunculan objek yang dianimasikan bisa disesuaikan dengan gerakan manusia yang mengangkatnya. Latar hitam bisa diganti dengan gambar dari kamera, sehingga perpaduan antara gambar kamera dan animasi bisa lebih mulus. Ini semua akan membantu penonton menghayati cerita tanpa terganggu transisi dari gambar kamera ke animasi.

Pada bentuk objek animasi 3d *kawalinya* sudah baik untuk mewakili gambaran tentang *kawali*. Selain itu, terlalu banyaknya senjata tradisional yang diulas yaitu *kawali raja*, *gecong*, *salapuk*, *La Teariduni*, *La Makkawa*, dan tombak *La Salaga* membuat minimnya informasi yang disampaikan. Film ini akan lebih fokus jika hanya satu atau dua objek yang diulas. Walaupun demikian, film ini tetap film fiksi karena memiliki plot atau cerita yang jelas.

Transformasi pengetahuan pada film ini juga cukup baik. Dari dua sekolah dasar dan satu sekolah menengah pertama memberikan jawaban yang cukup baik. SD inpres 3/77 dan SMP Negeri 1 Cina memberikan respon yang sangat baik. akan tetapi respon di SD 199 Arasoe masih kurang berhasil. Walaupun demikian, telah terjadi transformasi pengetahuan antara film kepada penonton. Jika ditarik sebuah kesimpulan khusus untuk film fiksi pedagogi, film memiliki peran yang sangat baik untuk pendidikan anak-anak.

B. Catatan dan Saran

Penggunaan animasi 3d sangat baik digunakan untuk menggantikan objek yang masuk ke dalam *frame* film karena memiliki kemudahan-kemudahan yang ditawarkan. Seperti pengaturan cahaya, pergerakan kamera dan pergerakan objek yang fleksibel. Akan tetapi, penggunaan animasi 3d ini akan lebih baik

jika saat proses produksi membuat objek animasi 3dnya dilakukan dengan menggunakan 3d *scanner* karena ketepatan bentuk detail dan efisiensi waktu yang diberikan. Sedangkan pada proses pembuatan menggunakan teknik *fotogrametri* menghasilkan hasil yang kurang bagus karena banyaknya kerusakan pada bentuk objek 3d animasinya. Pembuatan secara manual juga kurang efisien dilihat dari segi waktu dan ketepatan bentuk jika detail objeknya sangat rumit. Akan tetapi, jika bentuk objeknya simpel maka pembuatan secara manual juga tepat untuk digunakan.

Produksi film fiksi khususnya yang menggunakan aktor manusia perlu memperhatikan berbagai hal yaitu, perlunya diadakan *casting* untuk memilih aktor yang tepat sesuai kebutuhan cerita. Melakukan *reading* naskah sampai aktor benar-benar mendalami perannya. Tapi hal itu juga dapat dipenuhi jika waktu dan dana yang dibutuhkan mencukupi saat produksi. Hal ini dapat dilihat pada film *Kawali X Arajang* yang kurang maksimal karena minimnya dana dan terbatasnya waktu sehingga banyak langkah yang penting yang harus dilakukan tapi terpaksa dilakukan tidak maksimal sehingga berdampak pada hasil filmnya.

Perlunya *breakdown* naskah untuk melihat kematangan naskah yang akan dibuat menjadi film. Film fiksi *Kawali X Arajang* tidak melalui tahap *breakdown* naskah sehingga banyak adegan yang dibuang setelah proses *shooting* karena dianggap tidak perlu dan ada yang ditambah untuk mencapai tujuan dari film yang dibuat. Pembatasan durasi film juga dapat mempengaruhi alur cerita. Durasi maksimal 10 menit untuk film fiksi dengan 6 pusaka yang akan diperkenalkan sangatlah kurang. Atau terlalu banyaknya pusaka yang diperkenalkan sehingga minimnya informasi yang disampaikan karena pembatasan durasi film. Film ini akan lebih ideal apabila senjata yang dipaparkan 1 atau 2 saja sehingga lebih dalam lagi penjelasannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Boggs, J. M. (1992). *Cara Menilai Sebuah Film (The Art of Watching Film)* (A. Sani, Ed.). Yayasan Citra.
- Bone.co.id. (2018, April 4). *Sejarah dan Makna Simbolik Mattompang Arajang – Website Resmi Pemerintah Kabupaten Bone*.
<https://bone.go.id/2018/04/04/sejarah-dan-makna-simbolik-mattompang-arajang/>
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction : An Introduction*. (Eighth). New York: McGraw-Hill Companies.
- Brown, Blain (2021). *Cinematography_ Theory and Practice_ For Cinematographers and Directors*. Routledge
- Cleve, Bastian (2006). *Film Production Management*. Amsterdam : Elsevier.
- Cowgill, Linda J. (2010). *Writing Short Films: Structure and Content for Screenwriters*. Lone Eagle
- Doane, M. A. (2003). *The Close-Up: Scale and Detail in the Cinema*. Duke University Press.
- Furniss, M. (2007). *Art in Motion Animation Aesthetics (REVISED)*. John Libbey Publishing.
- Ibid, (2013).
- Katerere, T. (2013). *An Analysis on How Framing Creates Meaning in Films*.
https://www.academia.edu/21128358/An_analysis_on_how_framing_creates_meaning_in_films
- Kosasih, E (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta. PT. Bumi Aksara.
- Leal, J. V. (2019). *O close-up e o sujeito reinventado: À procura do personagem de cinema*. *Aniki : Revista Portuguesa Da Imagem Em Movimento*, 6(2), 93–114.
<https://doi.org/10.14591/aniki.v6n2.508>
- Mascelli, Joseph V. (2005). *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*. Los Angeles. Silman-James Press.
- Purmawati, Sangkala, & Suriasni. (1994). *Badik Sulawesi Selatan* (A. Pabittei, Ed.). Bagian Proyek Permuseuman Sulawesi Selatan 1993/1994.

- Rahman, M. H. (2014). *Professional competence, pedagogical competence and the performance of junior high school of science teachers*. Journal of Education and Practice 5(9), 2014.
- Sadewa, G. P. (2022). *Rangkaian Close-Up, Ekspresi Visual Ritual Tiban: Wujud Pengorbanan dalam Film Eksperimental*. ATRAT: Jurnal Seni Rupa, 10(3). <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/atrat/article/view/1837>
- Schneider, A., & Pasqualino, C. (2014). *Experimental Film and Anthropology*. London: Bloomsbury Academic
- Sulaiman, Esah (2004). *Pengenalan Pedagogi*. Malaysia. Universitas Teknologi Malaysia.
- Sutandio, Anton (2020). *Dasar-Dasar Kajian Sinema*. Yogyakarta : Ombak.
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Routledge.
- Wells, P., & Hardstaff, Johnny. (2008). *Re-imagining animation : the changing face of the moving image*. AVA.
- Zettl, Herbert (2013). *Sight, sound, motion: Applied media aesthetics*. Cengage Learning, Boston, MA.
- Zoebazary, Ilham (2010). *Kamus Istilah Televisi dan film*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

GLOSARIUM

<i>Arajang</i>	
<i>Museum Arang'E</i>	Tempat penyimpanan pusaka kerajaan Bone
Arung Palakka	Raja Bone ke 15
<i>Alameng</i>	Senjata tradisional berbentuk seperti parang
<i>Badik</i>	Senjata tradisional berukuran kecil seperti pisau tapi memiliki bentuk yang berbeda-beda dan memiliki nama khusus masing-masing.
<i>Bessi</i>	bilah
<i>Lawali</i>	Nama lain dari badik
<i>Keris Lamakkawa</i>	Keris peninggalan Arung Palakka
<i>Latea Riduni</i>	Nama khusus salah satu pusaka raja Bone yang ada di Kabupaten Bone yang berbentuk seperti parang.
<i>Mattompang</i>	Prosesi pencucian pusaka yang ada di Kabupaten Bone.
<i>Tombak Lasalaga</i>	Nama khusus tombak milik Arung Palakka raja Bone ke 15

DAFTAR NARASUMBER

A. Narasumber Ahli

1. Dr. H. Andi Muh. Yushand Tenritappu, MFA

Nama : Dr. H. Andi Muh. Yushand
Tenritappu, MFA

Nama panggilan : Yushand

Tempat Tanggal Lahir : Watampone, 26 November 1945

Pekerjaan : Tenaga Ahli Kebudayaan
Pemerintah Daerah Kabupaten Bone.

Alamat : Jl. Irian No. 33 Watampone
Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan.

No. Hp : 082347830148

2. Andi Tenri Polojiwa

Nama : Andi Tenri Polojiwa

Nama panggilan : Andi Tenri

Tempat Tanggal Lahir : 30 Maret 1983

Pekerjaan : Budayawan dan Parewa Bessi/
Pandai bessi

Alamat : Lapeccang Desa Parippung,
Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan.

No. Hp : 082345211133