

Pembahasan

A. Iklan animasi 2D sebagai media promosi produk “Depot Ayam Bu Koes”

Media iklan juga telah mengalami perkembangan hingga saat ini. Sebuah media iklan yang dianggap efektif pada masa tertentu belum tentu masih relevan pada masa saat ini. Hal ini juga berlaku pada media iklan dalam bentuk cetak/print. Pada masa lalu, iklan cetak masih merajai dunia periklanan. Iklan cetak pada surat kabar, majalah, dan billboard outdoor digolongkan sebagai media lini atas yang berarti media komunikasi berdaya jangkau luas. Hal tersebut ditandai dengan kemunculan media sosial dan berbagai kanal digital yang mau tidak mau telah menggeser cara beriklan. Media sosial seperti Facebook atau Instagram dan web berbagi video seperti Youtube telah membuka berbagai keterbatasan manusia dalam berkomunikasi termasuk dalam beriklan. Di sini film animasi hadir untuk menjawab tantangan tersebut. Film animasi merupakan alternatif media sosialisasi informasi

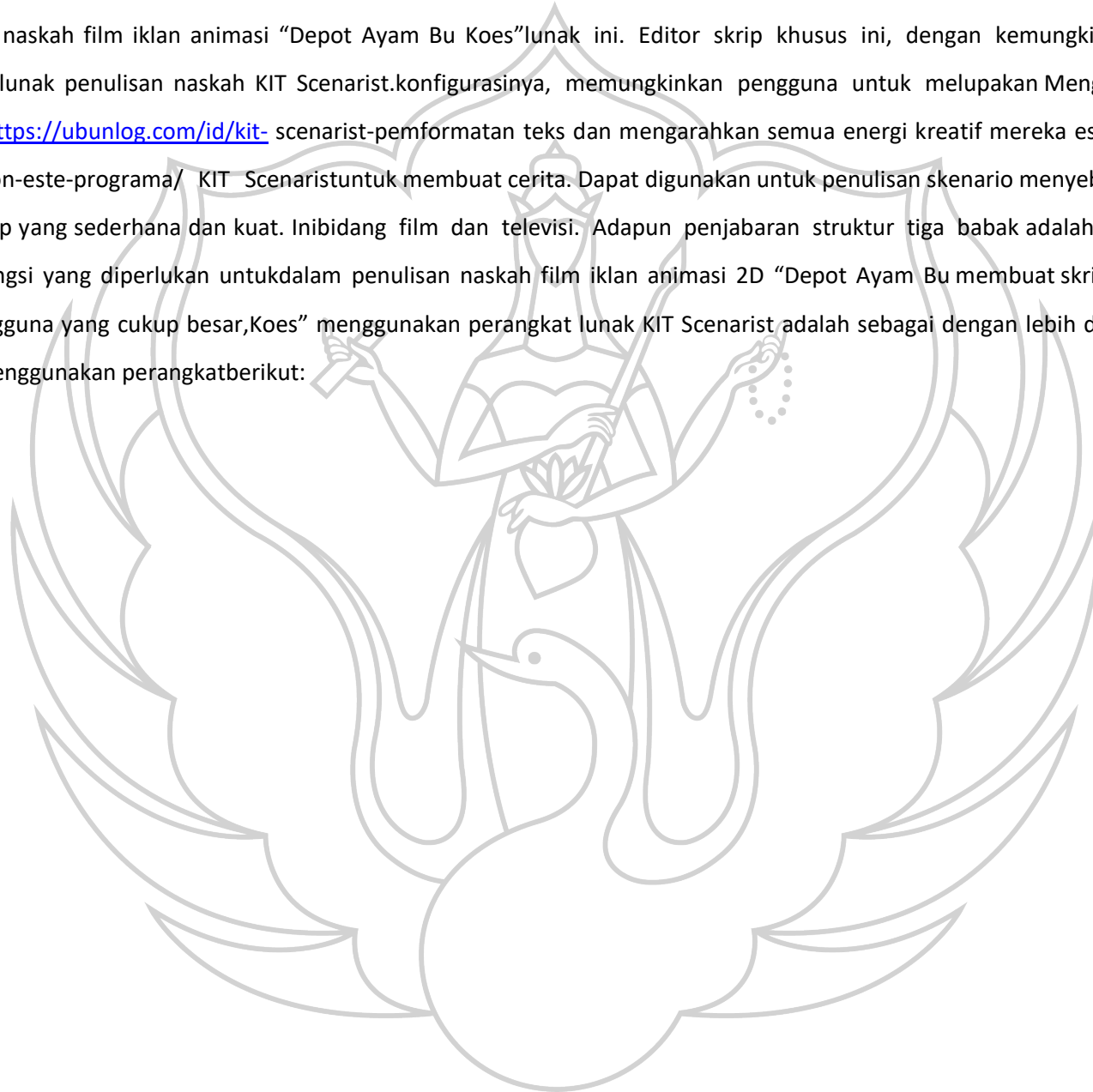
yang efektif kepada masyarakat karena sifatnya yang interaktif dan komunikatif (Anggelina & Trisnadoli, 2020). Selain itu pemanfaatan multimedia interaktif dapat menjadi media penyampaian informasi yang lebih kreatif dan inovatif (Rahmadianto & Melany, 2018). Video iklan animasi merupakan bentuk iklan video dengan format tampilan gambar 2D atau model 3D yang dibuat untuk menampilkan ilusi gerak yang nyata, dalam format 2D gambar dibuat menggunakan Teknik menggambar tiap second-nya sehingga membentuk sebuah gerakan yang disebut animasi, dalam format 3D menggunakan model yang digerakan, dalam hal ini tidak dibutuhkan alat perakam, ini yang menjadi perbedaan antara Video dan Animasi walaupun dalam prinsipnya sama yaitu gambar bergerak (Wildan, 2015). Dengan karakteristik tersebut, animasi dapat diterima oleh audiens dengan berbagai latar belakang, sehingga memungkinkan untuk dikembangkan dan diterapkan sebagai teknik penyajian dalam berbagai karya termasuk iklan.

B. Penerapan struktur tiga babak pada scenario film iklan animasi “Depot Ayam Bu Koes”

Pada Jurnal penelitian ini akan berfokus pada perancangan skenario film iklan animasi Depot Ayam Bu Koes menggunakan pola penceritaan struktur tiga babak untuk mempromosikan produk. struktur tiga babak adalah sebuah struktur yang banyak digunakan karena menunjukkan sifat mendasar dari penceritaan, yaitu bahwa sebuah cerita itu memiliki awal, tengah dan akhir (James, 2009: 14). Penggunaan struktur tiga babak berdasarkan catatan Aristoteles bahwa setiap cerita harus memiliki bagian awal, tengah, dan akhir, meskipun masih banyak pertentangan mengenai apa isi masing- masing babak dan bagaimana pembagian ide dari babak tersebut di berbagai durasi film (Field, 2005: 30). Dalam sebuah film, unsur naratif yang dikenal dengan istilah skenario, di buat dengan menerjemahkan setiap kata dalam rangkaian

kalimat menjadi gambaran imajinatif visual. Membuat pembaca dapat membayangkan, mengimajinasikan, serta menggambarkan sebuah kejadian dengan segala keadaan yang ada pada cerita tersebut. Seperti yang kita tahu, berdasarkan teori Aristoteles tentang drama, cerita terbagi atas tiga babak: awal, tengah, dan akhir. Kita sebut saja ada babak 1, babak 2, dan babak 3. Babak 2 biasanya cukup panjang. Biasanya babak 2 ini dibagi lagi menjadi 2A dan 2B. Masing-masing babak ini dibagi lagi ke dalam 2 sequence sehingga dalam film-film industri di Hollywood kebanyakan terdiri atas 8 sequence. Seperti yang kita tahu, unsur terkecil dari sebuah film adalah shot. Kumpulan shot tersebut akan membentuk sebuah scene. Scene-scene tersebut mengalami pengelompokan. Setiap kelompok scene yang memiliki hubungan sebab-akibat disebut dengan sequence (Sofiyanti, 2021).

Penulisan naskah film iklan animasi “Depot Ayam Bu Koes” lunak ini. Editor skrip khusus ini, dengan kemungkinan menggunakan perangkat lunak penulisan naskah KIT Scenarist.konfigurasinya, memungkinkan pengguna untuk melupakan Mengutip dari halaman website <https://ubunlog.com/id/kit-scenarist-pemformatan-teks-dan-mengarahkan-semua-energi-kreatif-mereka-escribe-tus-guiones-de-cine-con-este-programa/> KIT Scenarist untuk membuat cerita. Dapat digunakan untuk penulisan skenario menyebut dirinya sebagai editor skrip yang sederhana dan kuat. Inibidang film dan televisi. Adapun penjabaran struktur tiga babak adalah program dengan semua fungsi yang diperlukan untuk dalam penulisan naskah film iklan animasi 2D “Depot Ayam Bu membuat skrip film. Ini memiliki basis pengguna yang cukup besar, Koes” menggunakan perangkat lunak KIT Scenarist adalah sebagai dengan lebih dari 10.000 penulis naskah menggunakan perangkat berikut:



a) Babak I

Babak pertama dalam naskah film iklan animasi 2D “Depot Ayam Bu Koes” berisikan pengenalan karakter utama. Pada scene 1 terlihat Pak Warno di sawah berteriak sedang mengusir burung dari sawahnya yang menjelaskan bahwa Pak Warno adalah Seorang petani. Kemudian pada scene 2 memperlihatkan Bu Atik suami dari Pak Warno yang sedang berada di dapur mengeluarkan belanjaan berupa bahan masakan. Dari kedua karakter yang terdapat pada scene 1 dan 2 ini penulis mencoba untuk memperkenalkan bahwa Pak Warno seorang petani memiliki hubungan yang cukup dengan Bu Atik. Adapun bentuk struktur penulisan pada software KIT Scenarist seperti pada gambar dibawah ini:

SCENE 1

EXT. PERSAWAHAN DESA SUKATANI, PAGI HARI

Suasana pagi di persawahan Desa Sukatani, terlihat burung pipit yang hinggap di tanaman padi yang sudah menguning menandakan siap untuk dipanen. Di sawah tersebut tampak pak Warno yang sedang memegang tali kelontengan lalu dia menarik tali dan berteriak mengusir burung pipit. Burung pipit terbang mendekati kamera. kamera track up ke langit dan muncul judul (Depot Ayam Bu Koes).

PAK WARNO

Waaaaa.... waaaaaaaaa.....

3. SCENE 2

4. INT. DAPUR RUMAH BU ATIK, PAGI HARI

Tampak dari jendela Atik sedang berdiri didepan meja Bu dapur, Pak Warno ke dapur. Bu Atik sedang sibuk masuk dan menyapa Pak memasak Warno.

BU ATIK

Sudah pulang dari sawah to pak?

PAK WARNO

Iya Bu, sudah panas banget je.

Pak Warno meletakkan capingnya lalu mencuci tangan. Bu Atik memberitahu bahwa ia membuatkan kopi untuk Pak Warno.

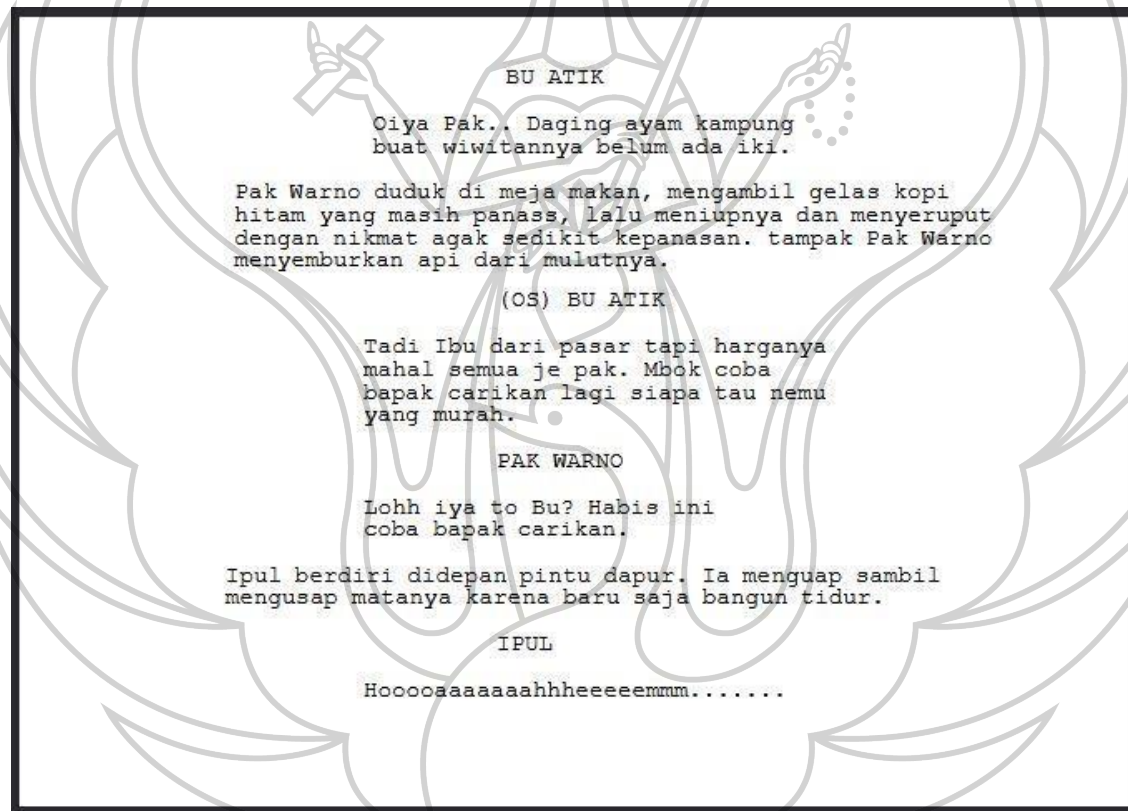
(OS) BU ATIK

Ibu sudah buatkan kopi. itu ada di meja makan.

PAK WARNO

Ohhh iya buk.....

Selanjutnya, konflik yang akan dialami oleh tokoh utama mulai digiring secara perlahan-lahan. Tujuan pengiringan tersebut agar penonton dapat merasakan sebuah situasi yang dialami oleh tokoh utama yaitu pak Warno. Pada scene 2 memperlihatkan pak Warno yang sudah pulang dari sawah dan langsung berjalan ke kamar mandi untuk mencuci kakinya. Kemudian terdapat dialog bu Atik yang berbicara kalau salah satu bahan yaitu daging ayam kampung untuk Tradisi Wiwitan ada yang belum dibelinya. Pak warno pun segera mencarikkannya dipasar. Adapun bentuk susunan adegan scene 2 tersebut terlihat pada gambar dibawah ini:



b) Babak II

Pada babak ini, penulis mulai memasukkan permasalahan yang akan dilalui oleh tokoh utama. Pak Warno berangkat ke pasar untuk mencari daging ayam kampung tersebut dan ternyata harganya sangat mahal, pak Warno pun mencari di pasar yang lainnya tetapi harganya juga tetap mahal. Setelah capek mencari di beberapa pasar akhirnya pak Warno pun pulang. Adapun bentuk susunan adegan scene 3 tersebut terlihat pada gambar dibawah ini:



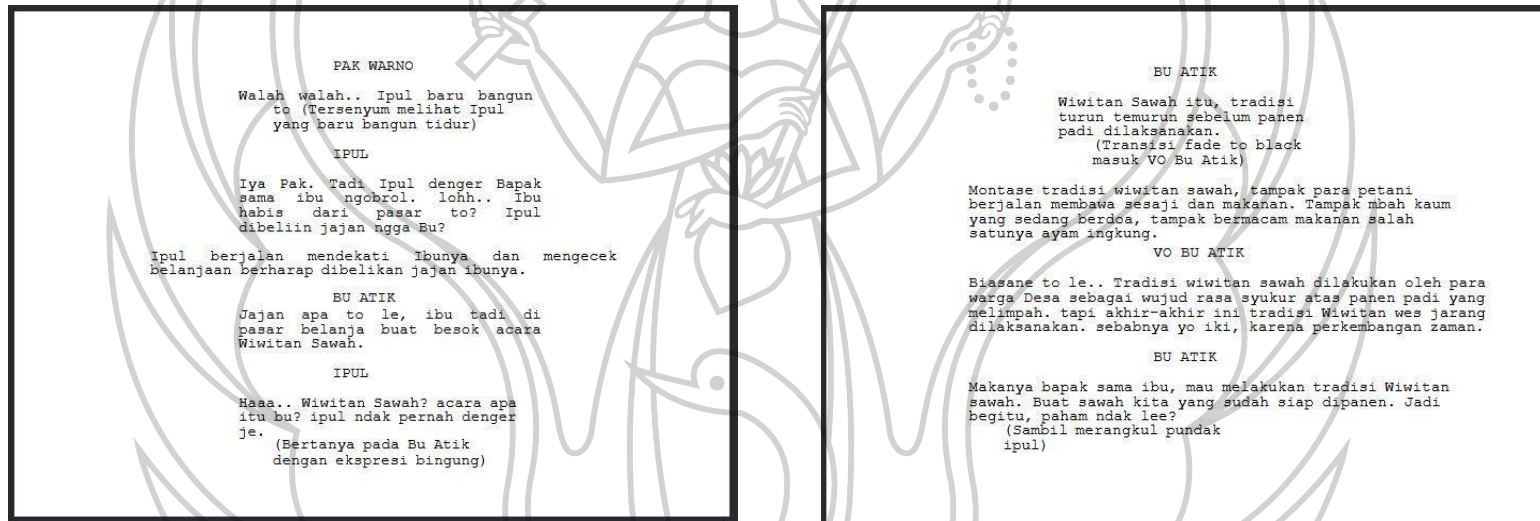
c) Babak III

Setelah permasalahan yang terjadi pada tokoh Pak Warno, penulis naskah Kembali mengiring ceritanya untuk sampai ke proses penyelesaian cerita film iklan animasi 2D “Depot Ayam Bu Koes”. Proses penyelesaian diawali saat pak Warno berjalan pulang dan tidak sengaja di jalan bertemu dengan tetangganya yang baru saja membeli daging ayam kampung. Pak Warno pun berhenti lalu bertanya dimana membeli daging ayam kampung tersebut, lalu tetangganya memberitahu tempat jualan daging ayam tersebut. Akhirnya pak Warno mendatangi tempat tersebut dan mendapatkan daging ayam kampung yang dicarinya dengan harga murah. Adegan tersebut terdapat pada naskah scene 4 dan sebagai berikut.

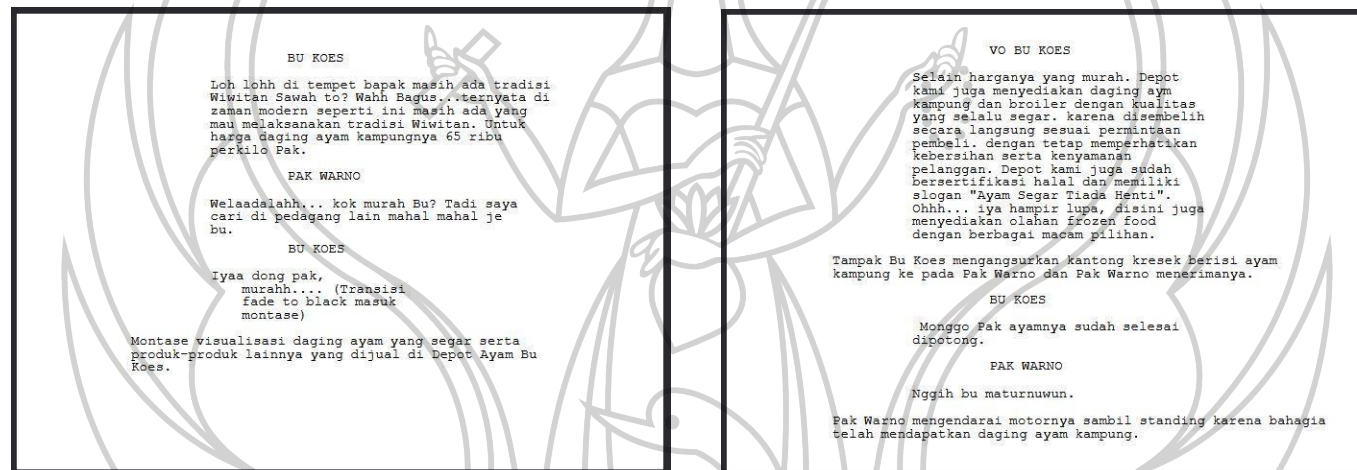
<p>PEDAGANG PASAR</p> <p>70 ribu pak.</p> <p>PAK WARNO</p> <p>Ohh yaudah pak..</p> <p>PAK WARNO</p> <p>Hessss jiann kok larang kabeh to (Sambil naik motor)</p> <p>7. SCENE 4</p> <p>8. EXT. JALAN DISEKITAR RUMAH PAK WARNO, PAGI MENJELANG SIANG</p> <p>Pak Warno mengendarai motor melewati jalan didekat rumahnya. Ia melihat Bu Tari berjalan, tangan kanan membawa kantong kresek berisi beberapa ekor ayam kampung. Tampak kepala ayam menjumbul keluar dari kantong kresek. Pak Warno terkejut, seketika ia mengegas motor mendekati Bu Tari sambil terus memandangi kantong berisi ayam kampung.</p>	<p>PAK WARNO</p> <p>Eeehhhhh... Buuu... buuu... (Memanggil dengan keras)</p> <p>BU TARI</p> <p>Lohh Pak Warno.... (Tampak terkejut)</p> <p>PAK WARNO</p> <p>Beli ayam kampung segitu banyaknya di mana Bu? (Bertanya dengan antusias)</p> <p>BU TARI</p> <p>Saya tadi beli ayam kampung di Depot Ayam Bu Koes, di daerah Pilahan Jl. Retno Dumilah Kotagede pak. Disana harganya lumayan murah makannya saya borong.</p> <p>PAK WARNO</p> <p>Walahh.. Terimakasih bu.</p> <p>Pak Warno megendarai motornya sambil terburu-buru menuju Depot Ayam Bu Koes.</p>
---	---

C. Unsur promosi dan budaya Tradisi Wiwitan pada scenario film iklan animasi 2D “Depot Ayam Bu Koes”

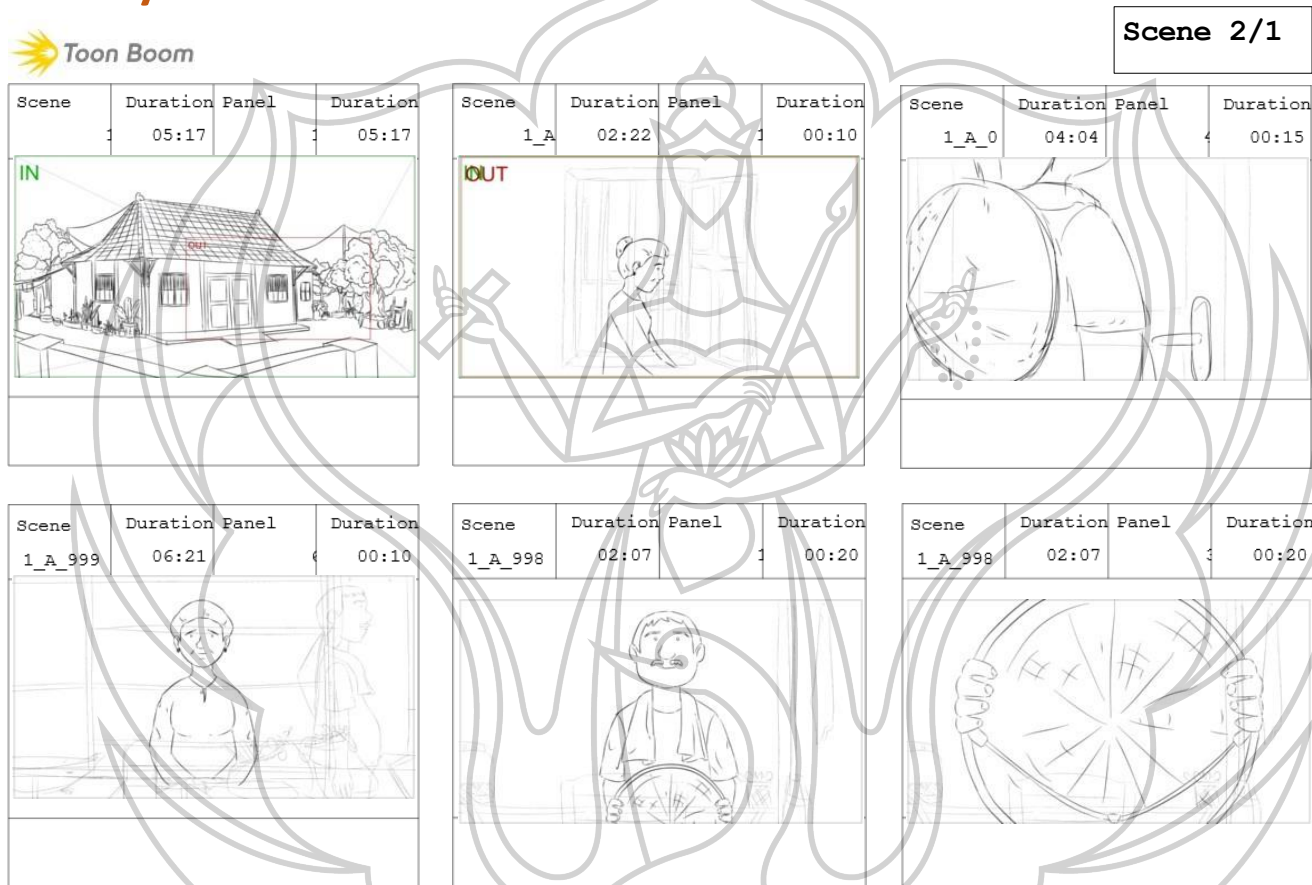
Di skenario film iklan animasi “Depot Ayam Bu Koes” pada scene 2 karakter bu Atik sebagai penggerak cerita, menjelaskan kepada anaknya Ipul tentang unsur budaya Tradisi Wiwitan. Pada scene ini juga memperlihatkan berbagai ilustrasi tentang pelaksanaan Tradisi Wiwitan dan juga berbagai sajian salah satunya yaitu ayam ingkung.



Selanjutnya skenario film iklan animasi “Depot Ayam Bu Koes” pada scene 5 terdapat dialog dari karakter Bu Koes yang menjelaskan unsur promosi produk yang dijual oleh Depot Ayam Bu Koes. Pada scenario tersebut tidak hanya menjelaskan produk saja, tetapi juga menjelaskan kualitas dari produk di depot tersebut. Seperti daging ayam yang selalu segar karena disembelih langsung, depot tersebut sudah bersertifikasi halal dan juga menyediakan olahan frozen food dengan berbagaimacam pilihan.




Storyboard

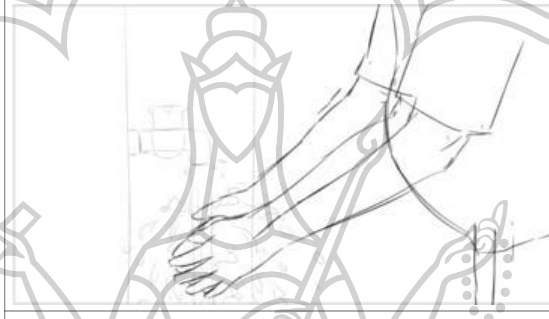


Storyboard film iklan “Depot Ayam Bu Koes” dibuat sesuai dengan naskah film, menggunakan beberapa angle dan shotkamera yang juga dapat memperlihatkan bentuk storytelling secara visual pada film ini.


Scene	Duration	Panel	Duration
1_A_997	04:08	1	00:13



Scene	Duration	Panel	Duration
1_A_997	04:08	3	00:08

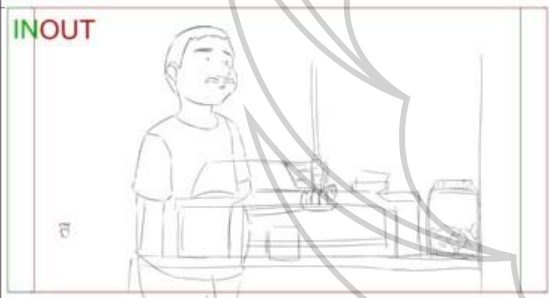


Scene	Duration	Panel	Duration
1_A_996	08:13	2	00:15




Scene	Duration	Panel	Duration
1_A_996	08:13	5	00:15


INOUT




Scene	Duration	Panel	Duration
1_A_996	08:13	9	00:15




Scene	Duration	Panel	Duration
1_A_995	09:15	4	01:02




Scene	Duration	Panel	Duration
1_A_993	04:08	8	00:09



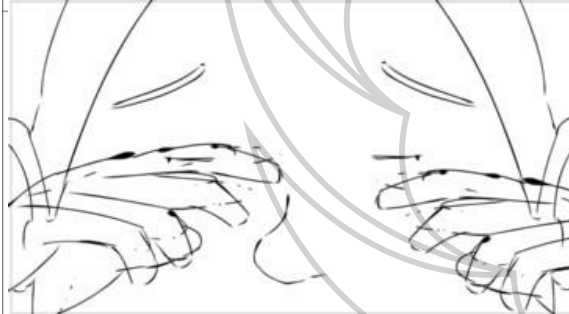
Scene	Duration	Panel	Duration
1_A_993	04:08	9	00:09




Scene	Duration	Panel	Duration
1_A_993	04:08	1	00:16



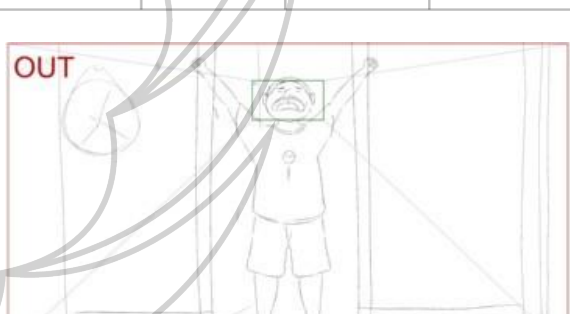
Scene	Duration	Panel	Duration
1_A_992	00:13	1	00:13

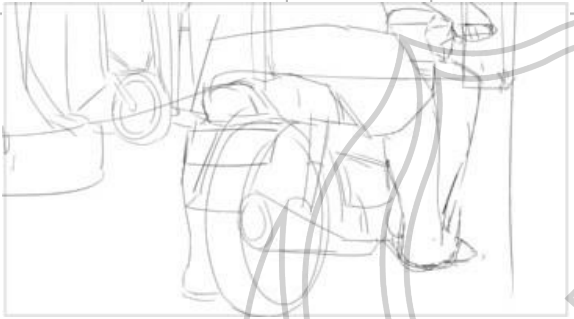

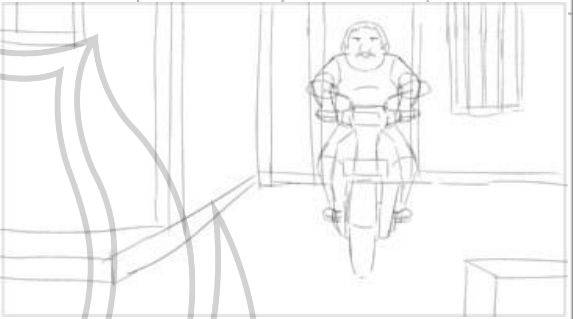

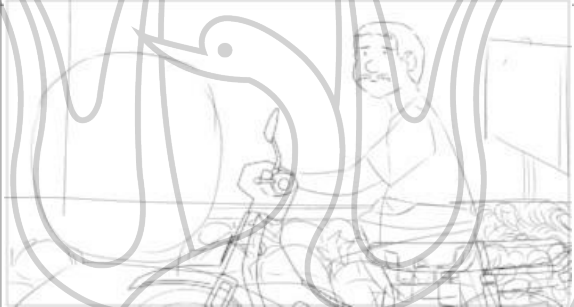



Scene	Duration	Panel	Duration
2	04:00	1	00:13



Scene	Duration	Panel	Duration
2	04:00	2	02:10

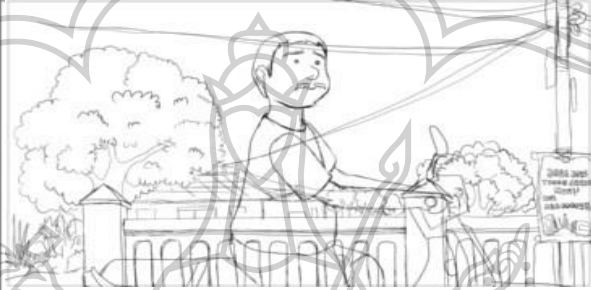


Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
1	01:16	2	00:10	2	01:18	1	00:07	3	03:07	1	01:08
											
5	03:14	1	03:14	6	13:06	2	04:03	7	16:00	2	06:19
											

Scene	Duration	Panel	Duration
1	02:03	1	02:03



Scene	Duration	Panel	Duration
2	03:13	2	00:15



Scene	Duration	Panel	Duration
4	12:05	7	00:08



Scene	Duration	Panel	Duration
4_A_1	01:04	1	01:04





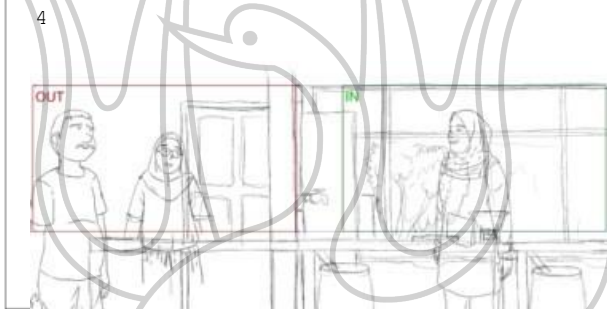



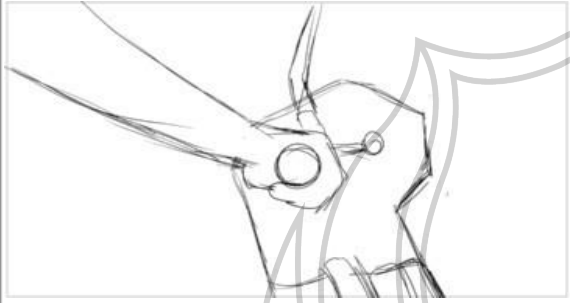
Scene	Duration	Panel	Duration
6	01:03	1	00:10

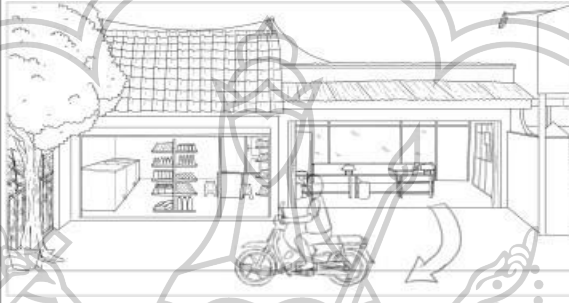



Scene	Duration	Panel	Duration
4_A_1_0	04:00	2	00:09




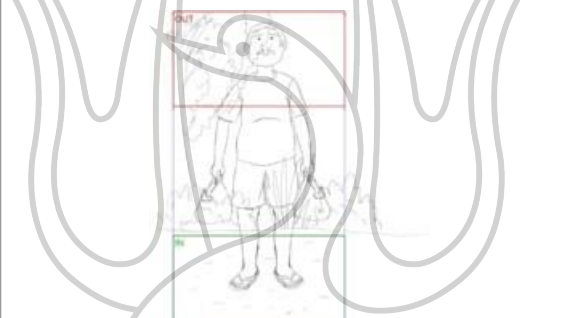
Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
4_A_1_0	04:00	4	01:00	4_A_1_1	04:20	1	03:13	4_A_1_2	02:01	1	02:01
											
A_1_2_A	09:16	2	00:08	A_1_2_A	09:16	1	02:13	A_1_2_A	09:16	6	00:13
											


Scene	Duration	Panel	Duration
1	02:16	1	00:06
			

Scene	Duration	Panel	Duration
2	01:12	1	00:05
			

Scene	Duration	Panel	Duration
2_A	04:00	1	01:00
			

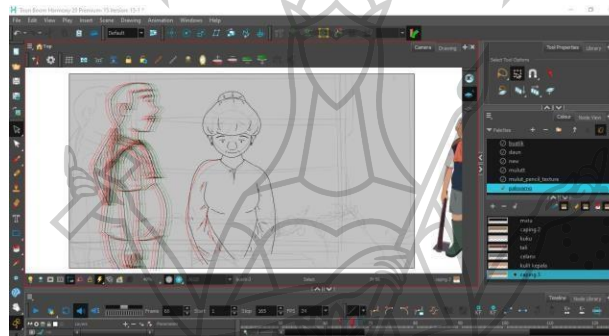
Scene	Duration	Panel	Duration
2_A	04:00	4	01:00
			

Scene	Duration	Panel	Duration
2_B_1	06:12	1	03:18
			

Scene	Duration	Panel	Duration
2_B_1_A	03:00	3	01:00
			

Timeline Produksi

3. SCENE 2
4. INT. DAPUR RUMAH BU ATIK, PAGI HARI
Tampak dari jendela Bu Atik sedang berdiri di depan meja dapur. Pak Warno masuk dan ke dapur. Bu Atik sedang sibuk memasak menyapa Pak Warno.
BU ATIK
Sudah pulang dari sekolah to pak?
PAK WARNO
Iya Bu, sudah panas banget js.
Pak Warno meletakkan capingnya lalu mencuci tangan. Bu Atik memberitahu bahwa ia membuat kopi untuk Pak Warno.
(OS) BU ATIK
Ibu sudah buatkan kopi. Itu ada di meja makan.
PAK WARNO
Ohhh iya buk.....



Praproduksi
(Agustus - September 2024)
Naskah, concept art,
character, design,
storyboard, animatic,
layout, dubbing.

Produksi
(November - Desember 2024)
key animate,
inbetween,
clean up, coloring,
background.

Pasca Produksi
(Desember 2024)
Compositing,
color grading,
rendering.



Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir pada film iklan animasi 2D “Depot Ayam Bu Koes” adalah selesai hingga menjadi sebuah film animasi yang utuh dan dapat dipublikasikan. Kemudian dapat menerapkan penulisan skenario dengan struktur tiga babak di setiap scene.

- Analisis Design : Menghasilkan referensi dan rangkaian adegan.
- Development : Menghasilkan penokohan karakter, konsep karakter.
- Implementasi : Menerapkan Struktur tiga Babak pada skenario yang sudah dibuat.
- Evaluasi : Menghasilkan skenario, storyboard dan animatic storyboard, menonton kembali animatic storyboard yang telah dibuat.
- Praproduksi : Menghasilkan naskah skenario, shot list, storyboard, desain karakter, animatic story board, dubbing suara, background music.
- Produksi : Menghasilkan background, key animate, cleanup dan colored shot yang siap untuk di compose.
- Pascaproduksi : Menghasilkan file animasi yang lengkap dengan efek, music, color grading dan siap untuk di evaluasi.

Kesimpulan

Penutup

Naskah film iklan animasi 2D “Depot Ayam Bu Koes” mengangkat tema kebudayaan lokal Jawa Tradisi Wiwitan sebagai ide dalam penceritaan. Tema yang diangkat menjadi sebuah naskah film tersebut diolah menjadi sebuah naskah film iklan animasi 2D yang diawali dengan berbagai tahapan seperti pembuatan premis, sinopsis, penentuan karakter, plot yang digunakan serta diterapkan dalam struktur naskah, dan sebagainya. Ide cerita yang dikembangkan menjadi tema dan naskah film iklan animasi 2D ini tentang seorang petani yaitu pak Warno yang akan melaksanakan tradisi Wiwitan namun memiliki permasalahan karena salah satu bahan sajian dalam tradisi Wiwitan harganya yang melonjak tinggi. Untuk alur cerita pada naskah film iklan animasi 2D “Depot Ayam Bu Koes” dibuat menggunakan struktur tiga babak dari Aristoteles. Adapun babak pertama berisikan pengenalan karakter tokoh utama. Selanjutnya, konflik dalam cerita mulai digiring secara perlahan-lahan sehingga tanpa disadari karakter sudah masuk ke dalam konflik cerita. Babak kedua, konflik yang dialami oleh karakter tokoh utama semakin memuncak sehingga akan sampai pada tahapan klimaks dari cerita itu sendiri. Pada babak dua ini, konflik cerita naik turun agar memudahkan dalam proses penyelesaian cerita pada naskah film iklan animasi 2D. Dan hasil durasi pada film iklan animasi “Depot Ayam Bu Koes” setelah menjadi film iklan animasi yaitu 7 menit.

Saran

Dalam film iklan animasi 2D “ Depot Ayam Bu Koes “ ini memadukan film animasi dengan iklan komersil, penulis memadukan film animasi dengan iklan bertujuan ingin membuat suatu inovasi yang baru, walaupun durasi film iklan animasi “Depot Ayam Bu Koes” masih belum memenuhi standar iklan komersil. Rencana kedepannya film iklan animasi ini dapat dikembangkan kembali dengan pematangan riset, alur cerita sehingga dapat menambah kualitas film animasi iklan ini.

Kepustakaan

- Mukhlisah, A. N., & Irfan, M. (2023). Nusantara Hasana Journal. *Nusantara Hasana Journal*, 2(9), 185–190. Wallas, G. (1926). *Wallas, G. (1926). The art of thought.*
- Juwita, L. R., Minawati, R., & Karyadi, Y. (2021). Penciptaan Skenario Film Fiksi Sibilah Lantai Dengan Menerapkan Struktur Tiga Babak Dalam Meningkatkan Suspense. *Offscreen*, 1(1). <https://doi.org/10.26887/os.v1i1.2184>
- Alfathoni, M. A. M., Syahputra, B., & Roy, J. (2021). Penulisan Naskah Dalam Pembuatan Film Pendek Fiksi “Haroroan.” *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, 7(1), 52–64. <https://doi.org/10.22303/proporsi.7.1.2021.52-64>
- Nandita sari, E., & Bagus Wahyu Setyawan. (2022). Makna Filosofis Tradisi Wiwit Panen Masyarakat Desa Murukan Kecamatan Mojoagung. *Jurnal Budaya Nusantara*, 5(3), 130–136. <https://doi.org/10.36456/b.nusantara.vol5.no3.a568>
- Prasetyo, D., & Puspytasari, H. H. (2021). Nilai-Nilai Hukum Adat Dan Kepercayaan Masyarakat Pada Tradisi Wiwitan. Prosiding Conference on ..., September, 799–809. <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/CORCYS/article/view/2082%0Ahttps://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/CORCYS/article/download/2082/1706>
- Aristo, Salman. 2017. *Kelas Skenario: Wujudkan Ide Menjadi Skenario*. Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Hmerian Pustaka.

Biodata Penulis

Woiiii brooo!!!!

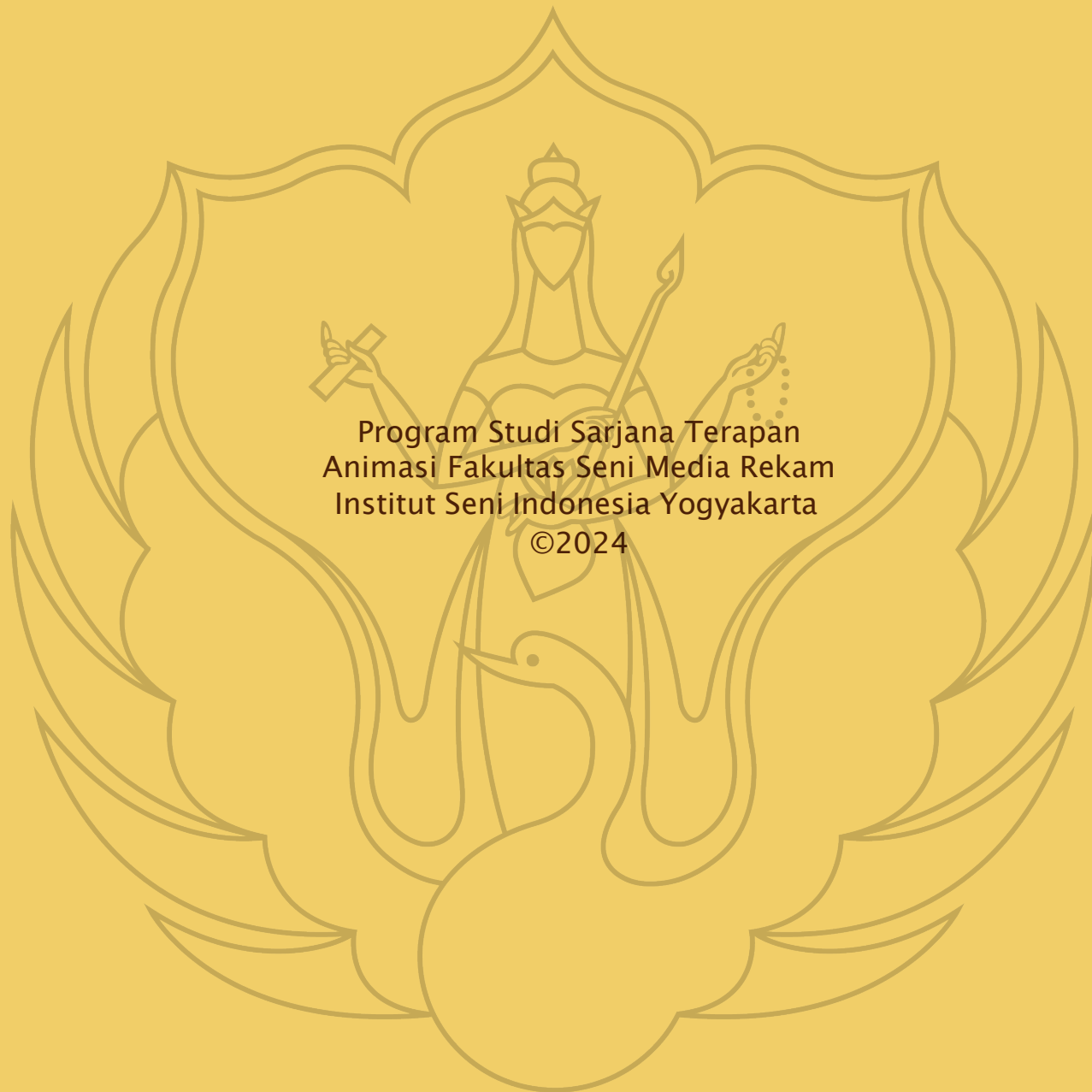
Nama saya Moh Khoirul Anwar, biasa dipanggil Irul. Dari kecil aku sangat tertarik sekali dengan film-film kartun yang tayang di televisi, nahh dari situ saya mulai tertarik untuk belajar cara membuat animasi. Semangatku untuk mendalami dunia animasi membawaku bersekolah di Sekolah Menengah Kejuruan di salah satu sekolah seni di Yogyakarta, dan mengambil jurusan animasi lalu melanjutkan studi diperguruan tinggi dengan mengambil jurusan yang sama yaitu animasi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia. Selain animasi saya juga memiliki ketertarikan dibidang seni, music, dan film. Saya berharap suatu saat nanti dapat berkontribusi banyak dalam dunia animasi dengan karya karya yang keren.



mohkhoirulanwar8@gmail.com

@rulirul060_

77



Program Studi Sarjana Terapan
Animasi Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

©2024

