

**PENYUTRADARAAN FILM ANIMASI “BUTO IJO”
DENGAN PENERAPAN PENCERITAAN TERBATAS**

SKRIPSI KARYA SENI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Diajukan oleh:
Rahadyan Pradipta
0910360032

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

**PENYUTRADARAAN FILM ANIMASI “BUTO IJO”
DENGAN PENERAPAN PENCERITAAN TERBATAS**

SKRIPSI KARYA SENI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Diajukan oleh:
Rahadyan Pradipta
0910360032

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni Penyutradaraan Film Animasi “Buto Ijo” dengan Penerapan Penceritaan Terbatas ini telah diuji dan dinyatakan lulus oleh tim penguji Prodi Televisi dan Film, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal

Pembimbing 1/Dosen Penguji 1

Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn

NIP. 19660510 198802 1 006

Pembimbing 2/Dosen Penguji 2

Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn

NIP. 19820821 201012 1 003

Penguji Ahli/Cognate

Drs. M. Suparwoto, M.Sn.

NIP: 1955 111 981031 006

Ketua Jurusan Televisi

Dyah Arum Retnowati, M.Sn

NIP.19710430 199802 2 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam

Marsudi, S.Kar., M.Hum

NIP. 19610710 198703 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini:

Nama : Rahadyan Pradipta

No. Mahasiswa : 0910360032

Angkatan Tahun : 2009

Judul Penciptaan : Penyutradaraan Film Animasi “Buto Ijo” dengan
Penerapan Penceritaan Terbatas

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian/perancangan karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan suatu karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis dalam naskah atau karya yang disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 11 Juli 2016

Yang menyatakan

Rahadyan Pradipta

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbil'alamin, penulis panjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT. Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berupa karya dengan judul ***Penyutradaraan Film Animasi “Buto Ijo” Dengan Penerapan Penceritaan Terbatas*** dengan baik. Tugas akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan kelulusan program S1 Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia.

Selama penulisan tugas akhir ini penulis menyadari banyak pihak telah memberikan bantuannya, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang tulus kepada :

1. Keluarga besar Gaguk Agus Ahmadi.
2. Marsudi, S.Kar., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku dosen wali.
4. Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn. selaku dosen pembimbing I dan Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn. selaku dosen pembimbing II
5. Semua staf pengajar dan karyawan Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta
6. Semua kru dan pemain yang terlibat dalam pembuatan karya film animasi “*Buto Ijo*”.
7. Teman teman seperjuangan TELEVISI 09 dan seluruh angkatan JURUSAN TELEVISI ISI Yogyakarta.
8. Yunita Tri Hernawati.
9. Dan semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu dan memberikan dukungan dan semangat terhadap saya.

Akhir kata, penulis berharap hasil karya yang telah diproduksi beserta analisis karya dapat bermanfaat bagi perkembangan dunia pertelevisian Indonesia pada umumnya dan Yogyakarta pada khususnya, sebagai bahan acuan dalam melihat film animasi sebagai sebuah hasil visualisasi. Apabila ada kekurangan dan kesalahan dalam penulisan laporan ini saya mohon maaf yang sebesar-besarnya, atas kritik dan saran yang membantu sempurnanya laporan ini saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Yogyakarta, 11 Juli 2016

Penulis

Rahadyan Pradipta

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR POSTER.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR <i>CAPTURE</i>	xi
DAFTAR FOTO	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Ide Penciptaan.....	4
C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan.....	7
D. Tinjauan Karya.....	8
 BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK	 17
A. Objek Penciptaan	17
1. Film Animasi.....	17
2. Buto Ijo	18
3. Wayang	18
4. Penceritaan Terbatas	19
5. Naskah	19
B. Analisis Objek.....	21
1. Masa Sekarang	22
2. <i>Flashback</i>	24

	3. <i>Scene</i> Interpretasi	26
	C. <i>Storyboard</i>	27
	D. Analisis 3 Dimensi Tokoh Cerita Buto Ijo	28
BAB III	LANDASAN TEORI.....	37
	A. Film Animasi.....	37
	B. Penyutradaraan Animasi	38
	C. Penceritaan Terbatas	40
	D. Sinematografi	41
	E. <i>Previs</i> atau <i>Animatic</i>	42
	F. Editing.....	42
	G. Artistik	43
	H. Tata Cahaya.....	44
	I. Suara	45
BAB IV	KONSEP KARYA	46
	A. Konsep Estetik	46
	B. Desain Program.....	54
	C. Desain Produksi	55
	D. Konsep Teknis.....	56
BAB V	PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	58
	A. Tahapan Perwujudan Karya	58
	1. Pra Produksi	58
	2. Produksi	70
	3. Pasca Produksi	74
	B. Pembahasan Karya	76
	1. Penyutradaraan	76

BAB VI	PENUTUP	88
	A. Kesimpulan	88
	B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA		90
LAMPIRAN		



DAFTAR POSTER

Poster 1.1. Poster film “ <i>Forrest gump</i> ”	9
Poster 1.2. Poster dari film “ <i>the walk</i> ”	12
Poster 1.3. Poster dari film pendek “Alma”	15



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bardi melawan Dipta (peran utama dalam teater)	22
Gambar 2.2. Bardi jalan di lorong dan berbincang dengan Dipta	23
Gambar 2.3. Lina merapikan <i>make up</i> Bardi	23
Gambar 2.4. Bardi bercerita kepada Lina tentang kisahnya	24
Gambar 2.5. Bardi kecil (<i>subjective shot</i> dan narator karakter).....	25
Gambar 2.6. <i>Graphical Match</i> perpindahan dari Bardi kecil ke dewasa .	26
Gambar 2.7. Tokoh Bardi Dewasa	28
Gambar 2.8. Tokoh Lina	29
Gambar 2.9. Tokoh Dipta	30
Gambar 2.10. Tokoh Bardi	31
Gambar 2.11. Tokoh Aris	32
Gambar 2.12. Tokoh Anita	33
Gambar 2.13. Tokoh Ibu Guru	34
Gambar 4.1. Narasi dari Bardi dewasa	49
Gambar 4.2. Bardi <i>flashback</i> berdialog dengan suara Bardi dewasa	49
Gambar 4.3. <i>Graphical Match</i> perpindahan dari Bardi kecil ke dewasa .	50
Gambar 4.4. <i>Graphical Match</i> perpindahan dari Bardi kecil ke wayang	50
Gambar 4.5. <i>Subjective shot</i> Bardi	51
Gambar 4.6. Visual menggunakan animasi 3D	51
Gambar 4.7. Visual menggunakan animasi 3D	52
Gambar 4.8. Referensi Visual masuk rana imajinasi	52
Gambar 4.9. Referensi Visual masuk rana imajinasi	52
Gambar 4.10. Desain model dari Ibu Guru	53
Gambar 4.11. Desain tempat tidur Bardi	54

DAFTAR CAPTURE

<i>Capture 1.1 Scene</i> dari “ <i>Forrest gump</i> ” tokoh menceritakan kisahnya ...	10
<i>Capture 1.2 Scene</i> dari “ <i>Forrest gump</i> ” tokoh masih kecil	10
<i>Capture 1.3 Scene</i> dari “ <i>Forrest gump</i> ” menjadi veteran perang vietnam	11
<i>Capture 1.4 Scene</i> dari “ <i>Forrest gump</i> ” berlari lintas negara	11
<i>Capture 1.5 Scene</i> dari “ <i>The walk</i> ” tokoh berbicara ke arah kamera.....	13
<i>Capture 1.6 Scene</i> dari “ <i>The walk</i> ” tokoh bercerita masa lalunya	13
<i>Capture 1.7 Scene</i> dari “ <i>The walk</i> ” tokoh utama masih muda	14
<i>Capture 1.8 Scene</i> dari “ <i>The walk</i> ” sang tokoh sedang beraksi.....	14
<i>Capture 1.9 Scene</i> dari “ <i>Alma</i> ”	15
<i>Capture 1.10 Scene</i> ruang boneka dari film “ <i>Alma</i> ”	16
<i>Capture 2.1 Scene</i> Interpretasi tokoh utama	26
<i>Capture 2.2</i> Tokoh Wayang Buto	35
<i>Capture 2.3</i> Tokoh Wayang Pangeran	35
<i>Capture 2.4</i> Tokoh Wayang Puteri Emas	36
<i>Capture 4.1</i> Desain wayang karakter Buto Ijo.....	53
<i>Capture 5.1.</i> Adegan Bardi ditodong	77
<i>Capture 5.2.</i> Adegan Bardi berjalan dilorong	78
<i>Capture 5.3.</i> Adegan Bardi diruang <i>make up</i> bersama Lina	79
<i>Capture 5.4. Scene 4</i> Bardi menggunakan kostum Buto Ijo	79
<i>Capture 5.5.</i> Adegan pengenalan sifat karakter Bardi ketika masih SD. .	80
<i>Capture 5.6.</i> Adegan Bardi dewasa bercerita	81
<i>Capture 5.7.</i> Bardi menjadi peran antagonis.	81
<i>Capture 5.8.</i> Bardi jalan dilorong kelas.	82
<i>Capture 5.9.</i> Adegan wayang mimpi dari Bardi.	82
<i>Capture 5.10.</i> Adegan Bardi bermain wayang	83
<i>Capture 5.11.</i> Adegan Bardi berlatih peran untuk teater	83
<i>Capture 5.12.</i> Adegan Bardi menjatuhkan topengnya	84
<i>Capture 5.13.</i> Adegan Ibu Guru mengembalikan semangat Bardi	84

Capture 5.14. Adegan Ibu Guru memberi contoh sebuah kerja tim	85
Capture 5.15. Transisi Bardi berpindah menjadi wayang	85
Capture 5.16. Adegan Wayang Buto Ijo	86
Capture 5.17. Adegan Bardi berbicara kepada Lina	86



DAFTAR FOTO

Foto 5.1. Proses pengerjaan <i>animatic</i>	69
Foto 5.2. Pembentukan properti dari 2D kedalam 3D	71
Foto 5.3. Pembentukan tulang dan menyatukan dengan karakter (<i>rigging</i>)	71
Foto 5.4. Proses animasi tanpa menggunakan <i>layout</i> terlebih dahulu	72
Foto 5.5. Proses animasi	72
Foto 5.6. Proses pengambilan gambar wayang	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. FORM KELENGKAPAN I-VII

Lampiran 2. NASKAH “BUTO IJO”

Lampiran 3. *STORYBOARD*

Lampiran 4. DESAIN POSTER

Lampiran 5. DESAIN *COVER BOX* DVD

Lampiran 6. DESAIN LABEL DVD

Lampiran 7. DESAIN KATALOG

Lampiran 8. DOKUMENTASI *SCREENING*



ABSTRAK

Buto Ijo sebagai tokoh karangan fiksi manusia yang menggambarkan sosok hitam atau jahat. Buto Ijo selalu menjadi tokoh yang paling bertanggung jawab dari segala yang sudah dilakukannya, sebagai karangan fiksi tidak luput peran Buto Ijo juga mempunyai peranan penting dalam sebuah cerita sehingga dapat menonjolkan tokoh utama dalam cerita tersebut. Pada pembuatan film animasi ini digunakan tokoh Buto Ijo sebagai tokoh utama, peran utama tersebut memerankan di teater sebagai tokoh Buto Ijo yang di cerita itu menjadi tokoh antagonis.

Penyutradaraan film animasi pada film ini memvisualkan sebuah proses dari seorang aktor yang selalu menjadi peran antagonis yang menceritakan kisah awal ia pertama kali menyentuh dunia peran sudah menjadi tokoh antagonis dan dekat dengan julukan Buto Ijo. Pada penyutradaraan tersebut digunakan konsep utama penceritaan terbatas untuk menggambarkan kisahnya secara berurutan dan fokus pada penokohan utama sehingga dari pihak penonton sendiri juga mengikuti proses dari tokoh yang diceritakan tersebut dan dapat mengambil pesan yang disampaikan dalam film ini seperti pengalaman dia sendiri.

Kata kunci : Buto Ijo, Film Animasi, Penceritaan Terbatas, Penyutradaraan.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Misteri asal usul Buto Ijo hingga kini masih menjadi perbincangan, karena Buto Ijo selama ini susah dibuktikan dengan kasat mata. Buto Ijo hingga kini tetap hidup dalam rekaan fiksi untuk menakuti anak-anak yang belum tidur walau sudah larut malam. Sebagian masyarakat Buto Ijo adalah makhluk rekaan ciptaan fiksi dari para pendahulu dan termasuk interpretasi kebudayaan akan kehidupan yang hitam dan kotor, Buto Ijo digambarkan sosok yang tinggi dan besar dengan tubuh yang berwarna hijau. Sejumlah cerita rakyat Buto Ijo selalu menjadi tokoh yang paling bertanggung jawab akan tindakannya atau tokoh antagonis, seperti Buto Ijo memakan bulan ketika terjadi gerhana bulan atau dalam dongeng Timun Emas dan Buto Ijo, dongeng Timun Emas dan Buto Ijo berasal dari Jawa Tengah, dongeng tersebut karangan fiksi dari rakyat Jawa Tengah yang diperuntukan cerita sebelum tidur atau cerita rakyat yang diceritakan kepada anak kecil, di dalam inti dari cerita Timun Emas dan Buto Ijo terdapat pesan-pesan moral yang dapat dipelajari oleh anak-anak untuk dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Timun Emas dan Buto Ijo ini sendiri menjadi sebuah sumber karya inspirasi dari film pendek yang akan dibuat karena peranan Buto Ijo yang menjadi tokoh antagonis bisa menghidupkan cerita, hal itu membuktikan bahwa setiap peran utama pasti akan membutuhkan lawan dan peran pembantu untuk dapat menghidupkan sebuah adegan dan cerita. Penetapan tokoh tersebut juga dapat dilakukan dalam pembentukan drama-drama teater, dan disetiap penokohan mempunyai peranan penting untuk penentu kesuksesan, cerita yang akan diangkat dalam film ini diperlukan sebuah kerja tim yang akan menjadi penentu mulus tidaknya perjalanan pentas teater dalam cerita itu. Sebab itu sangat diperlukan adanya kerjasama yang baik dalam melaksanakan tanggung jawab dalam pentas tersebut.

Cerita dalam pentas teater tersebut dibalut dalam cerita fiksi. Fiksi merupakan prosa naratif yang bersifat imajinatif, namun biasanya masuk akal dan mengandung kebenaran yang mendramatisasikan hubungan-hubungan antarmanusia menurut Alternbernd dan Lewis (dalam Nurgiyantoro, 1995:2). Fiksi menyajikan permasalahan manusia dan kemanusiaan, hidup dan kehidupan. Namun, betapapun saratnya pengalaman dan permasalahan kehidupan yang ditawarkan, sebuah fiksi haruslah tetap merupakan bangunan struktur yang koheren, dan tetap mempunyai tujuan estetik (Wellek dan Warren, 1956:212).

Film merupakan produk kebudayaan manusia yang dianggap berdampak besar bagi masyarakat. Ia merupakan salah satu bentuk seni, sumber hiburan dan alat yang ampuh untuk mendidik serta mengindoktrinasi para penontonnya. Melalui pengalaman mental dan budaya yang dimilikinya, penonton berperan aktif secara sadar maupun tidak sadar untuk memahami sebuah film (Pratista, 2008:3). Teknik pembuatan film sendiri sangat beragam ada yang menggunakan teknik syuting, hingga animasi.

Animasi sendiri mempunyai banyak cabang untuk penerapan dalam menyampaikan sebuah pesan, salah satunya menjadikannya film animasi. Pada dasarnya pembuatan animasi yang diperuntukan untuk film juga mempunyai unsur yang sama yaitu naratif dan sinematik karena pada prinsipnya film secara umum dibagi menjadi dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film (Pratista, 2008:1). Dan yang membedakan dari animasi adalah penerapan tekniknya atau media dalam memproduksi sebuah film. Animasi sendiri berawal dari kata "*animare*" dalam bahasa latin atau "*to animate*" dalam bahasa inggris, yang berarti menghidupkan atau memberi nafas (Wright, Jean, 2005:1). Yang dimaksudkan memberi sebuah nyawa dalam setiap karakter, benda atau apapun yang ingin dihidupkan agar mempunyai sifat seperti yang diinginkan, kita dapat memvisualkan atau menceritakan sebuah film dimana jika harus dilalui oleh proses *live-shoot* tidak mungkin bisa dilakukan, namun hal tersebut berlaku bagi film yang bersifat visual *effect*, jika untuk film dengan semua visualnya berwujud animasi semua cerita

dalam bentuk apapun bahkan tidak mengandung unsur imajinasi hingga di luar nalar tetap masih bisa dilakukan. Seperti film “*L’Illusionniste*” Karya “*Sylvain Chomet*” Sutradara dari Prancis, film tersebut mengisahkan perjuangan menjadi sang pesulap di tahun 1950-an, cerita film tersebut sama sekali tidak ada adegan eksyen atau adegan dengan imajinasi hingga diluar nalar kemampuan manusia, bahkan bentuk dari manusianya sendiri, setting dibuat hampir mirip dengan realita yang ada.

Penceritaan terbatas atau *restricted narration* adalah informasi cerita yang dibatasi dan terikat hanya pada satu orang karakter saja, penonton hanya mengetahui serta mengalami peristiwa seperti apa yang diketahui dan dialami oleh karakter yang bersangkutan (Pratista, 2008:40). Menggunakan konsep tersebut diperuntukan kepada tokoh utama dan penonton mengetahui segala kejadian sesungguhnya ketika semua hal telah terjadi dan diharapkan bisa membuktikan kepada beberapa sineas animasi yang fokus pada film bahwa film animasi tetap akan berkaitan juga dengan unsur-unsur naratif.

Seperti hal yang telah tertulis pada kalimat di atas, tokoh antagonis tidak selalu menjadi tokoh yang selalu dibenci melainkan tokoh antagonis harus mempunyai alasan yang sangat kuat untuk dapat melawan protagonis, Buto ijo mempunyai alasan yang kuat dalam setiap cerita karya fiksi untuk menjadi tokoh antagonis namun peran antagonis tidak harus tentang mempunyai sifat jahat, peran antagonis diciptakan untuk memperkuat dari peran protagonis, maka dari itu akan dibuat film animasi dengan konsep penceritaan terbatas dengan judul film “Buto Ijo” yang terinspirasi dari dongeng Timun Emas dan Buto Ijo.

B. Ide Penciptaan

Penceritaan terbatas atau *restricted narration* sendiri sudah sangat sering digunakan di film-film layar lebar yang berdurasi panjang atau pun film pendek untuk festival maupun tugas perkuliahan, penceritaan terbatas sendiri biasanya digunakan pada film – film eksyen, *thriller*, detektif, atau petualangan (Pratista, 2008:40), yang biasanya film-film tersebut menampilkan dari satu sudut pandang karakter, informasi cerita yang dibatasi dan terikat hanya pada satu orang karakter saja (Pratista, 2008:39), sehingga penonton sendiri juga mengalami peristiwa seperti apa yang dialami dan dirasakan oleh karakter yang bersangkutan (Pratista, 2008:40), biasanya para sineas menggunakan penceritaan terbatas ditujukan untuk memberi rasa penasaran para penontonya agar maksud dari penceritaan tersebut tidak mudah ditebak hingga nantinya ada plot tersendiri untuk memberikan info kepada penonton sebab dan akibat disetiap adegan penting yang tersembunyi untuk dijelaskan atau divisualkan sehingga penonton sendiri memahami sebab akibat dari setiap adegannya.

“Buto Ijo” film yang akan digarap menggunakan penceritaan terbatas dengan format film pendek. Film “Buto Ijo” terinspirasi dari sebuah dongeng Timun Emas dan Buto Ijo yang akan diproduksi dengan konsep penceritaan terbatas karena ingin menunjukkan pentingnya sebuah proses yang akan dialami seorang anak kecil dalam menjalani kehidupannya di suatu kelompok teater di sekolahnya. Untuk memperkuat dalam konsep tersebut yang memang dalam penceritaan terbatas mengharuskan memperlihatkan dari satu sudut pandang saja yaitu tokoh utamanya yang nantinya di beberapa pengadeganan menggunakan “*subjective shot*” shot yang menempatkan penonton pada film tersebut dan mengikuti alur pengadeganan sebagai pengalaman pribadinya (Mascelii, 2010:6), dimaksudkan untuk memperkuat dari konsep penceritaan terbatas yang menitik beratkan pada subyektifitas dari tokoh utama hingga penonton sendiri juga merasakan sebagai tokoh utama yang menjalani alur cerita dalam film tersebut, hingga nanti kebenaran akan sebuah cerita diungkapkan pada akhir plot. Penonton agar lebih bisa mendalami karakter dari tokoh utamanya di awal pengenalan dan

beberapa bagian pengadeganan ketika penerapan *subjective shot* dibantu juga penguatannya dengan *narator karakter* yaitu narasi yang berasal dari tokoh dibagian cerita tersebut (Pratista, 2008:42), yaitu dari tokoh utamanya di kehidupan mendatang yang sedang menceritakan kisahnya, sehingga dengan begitu penonton berkomunikasi langsung dengan tokoh utamanya dan merasakan secara langsung sebagai pengalaman pribadinya pada kilas balik dari tokoh utama.

Pola yang digunakan dalam penceritaan film “Buto Ijo” tetap menggunakan pola linear yaitu pola penceritaan waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan (Pratista, 2008:36), dalam penceritaan “Buto Ijo” yang dibuat ada kilas depan dan kilas balik namun penggunaan kilas depan dan kilas balik tidak terlalu signifikan sehingga tidak mempengaruhi urutan waktu yang berjalan, sehingga pola yang digunakan tetap pola linear.

Penggunaan animasi dalam teknik biasanya digunakan sebagai solusi pengganti adegan yang tidak bisa diproduksi jika menggunakan teknik *live-shoot*, namun tidak serta merta anggapan pembuatan animasi hanya dihitung dari rana teknik, dewasa ini banyak sineas yang memang mengkhususkan hanya memproduksi animasi meski cerita tersebut jika harus dilakukan syuting masih bisa diproduksi, Animasi sudah menjadi *genre* tersendiri animasi memang berbeda di bagian rana produksinya dengan syuting, para sineas memproduksi animasi tidak hanya karena kendala teknik melainkan sudah menjadi *passion*-nya atau mereka menginginkan visual yang berbeda dengan landasan desain grafis. Dalam film pendek animasi Buto ijo juga sangat memungkinkan jika harus diproduksi dengan cara syuting, namun yang ingin ditampilkan disini adalah visual baru dengan warna-warna baru yang tidak sesuai dengan warna yang sudah ada di dunia nyata, selain warna bentuk pun juga di buat lebih dinamis, tidak terukur seperti halnya bangunan yang berat samping dan kanan harus seimbang, penggunaan animasi nantinya juga digunakan pada adegan puncak dengan visual siluet seperti perwayangan hal tersebut ditujukan untuk menampilkan ciri khas dari Indonesia yaitu wayang dan perwayangan sebagai salah satu sejarah dalam animasi, wayang tercatat berbagai jenis yang bisa saja kemudian diklaim sebagai

cikal bakal budaya menghidupkan boneka atau benda mati menjadi hidup sekaligus memiliki jiwa yang kokoh *animated* (Prakosa, 2010:4).

Teknik animasi dalam film ini sendiri menggunakan *CGI (Computer Graphic Imagery)* yaitu animasi 2D dan animasi 3D, animasi 2D (*CGI*) Jenis animasi adalah animasi yang dikerjakan melalui media komputer, dan animasi 2D memiliki sifat *flat* secara visual atau sering pula diuraikan bahwa animasi 2D yakni obyek yang dianimasikan atau bentuk yang terlihat mempunyai ukuran panjang (x-axis) dan lebar (y-axis) saja (Prakosa, 2010:143), sedangkan animasi 3D (*CGI*) jenis ini memiliki sifat kedalaman/ruang pada objeknya yaitu yang mempunyai panjang (x-axis), lebar (y-axis), dan tinggi (z-axis), secara sepintas kita akan mudah mengenali film animasi dengan jenis tiga dimensi ini, karena bentuknya yang halus, pencahayaan yang lebih nyata dan kesan ruang yang lebih terasa (Prakosa, 2010:143). Semua itu bisa dilakukan karena dibantu dengan teknologi komputer saat ini yang sudah sangat canggih, dalam jenis animasi ini objek yang akan dianimasikan bisa dilihat dari semua sudut atau sisinya, seperti halnya boneka sungguhan namun objek dibuat secara *digital* dengan menggunakan software 3D khusus. Dengan Teknik apapun pada dasarnya konsep visual animasi bisa ditentukan oleh para sineas sendiri, dengan contoh menggunakan teknik animasi 3D visual yang dihasilkan *flat* seperti animasi 2D, hal ini terdapat pada series Avatar Korra ataupun Avatar Ang yang pengerjaan *background* menggunakan teknik 3D namun menghasilkan visual 2D, begitu juga dengan teknik 2D berlaku sebaliknya. Penggunaan animasi 3D dalam film “Buto Ijo” ditujukan pada pencapaian visual dengan kedalaman yang lebih detail, dan penggunaan 2D *motion graphic* dalam film ini untuk pembuatan pada *scene* dengan visual perwayangan.

Film animasi adalah sebuah bahasa visual yang sudah *universal*, ia bentuk komunikasi non-verbal, sebagai satu kesatuan dan juga bisa menjadi elemen visual (Prakosa, 2010:115). “Buto Ijo” judul film pendek animasi ini, menggunakan nama Buto ijo dikarenakan pelaku utama film ini ketika menjalani sebuah peran pada film tersebut dia menjadi Buto ijo tokoh dari antagonis dalam sebuah dongeng “Timun mas dan Buto ijo”, namun dalam cerita tersebut Buto ijo

juga dibalut dalam pementasan teater yang dimana biasanya tokoh utama menginginkan untuk mejadi pangeran atau tokoh utamanya, konflik dalam cerita tersebut seputar dari ketidak percayaan diri dari tokoh utama dan keinginan yang menonjol untuk memainkan peran menjadi pangeran atau protagonis bukan menjadi Buto atau antagonis dalam peran Buto ijo tersebut, konflik itu dibuat untuk menunjukan pada akhirnya nanti pentingnya sebuah kekompakan dan kesepakatan setiap *jobdesk* dalam suatu kelompok atau organisasi.

Dengan cerita diatas film ini akan dibalut dengan pola linier yang nantinya menampilkan kilas depan dan kilas balik, dengan poin utama dalam konsep yaitu *restricted narration* atau penceritaan terbatas yang akan menjadi film pendek animasi dengan durasi dibawah 60 menit.

C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

a. Tujuan

1. Menyajikan tayangan yang mempunyai pesan pentingnya peran-peran pembantu di sebuah teater ataupun organisasi lainnya.
2. Memberikan gambaran kepada calon kru yang sedang dalam proses belajar di dunia teater atau organisasi lainnya.
3. Mengaplikasikan ilmu-ilmu film (teori film) pada film animasi.

b. Manfaat

1. Memberi gambaran visual untuk dapat saling menghargai dan dapat menerima semua hal dalam berkelompok di teater atau berorganisasi lainnya.
2. Menyuguhkan film animasi yang mendidik dan menghibur
3. Dengan adanya dukungan dari sekitar, bakat dapat terasah dengan baik.

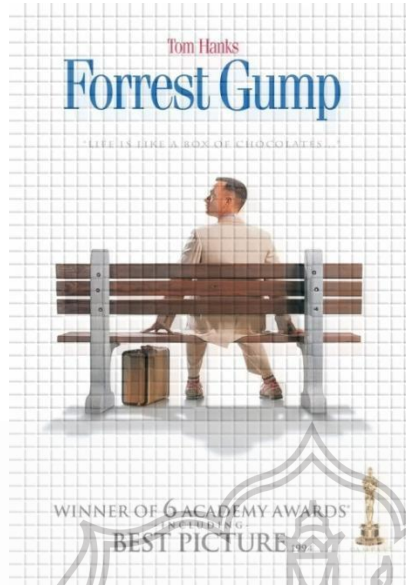
4. Menjadi bahan referensi dalam penciptaan film televisi dengan penceritaan terbatas khususnya dengan Teknik animasi.

D. Tinjauan Karya

Film animasi sudah mulai berkembang dari sisi konsep dan dan teknik yang terdahulunya tayangan animasi lebih digunakan untuk hiburan dan dewasa ini animasi juga untuk eksperimental dari segi cerita atau pun teknik (teknologi), pendidikan, atau pun penyaluran ekspresi dari para sineasnya. Tayangan animasi sendiri sudah tidak lagi hanya untuk anak kecil tayangan animasi sudah beragam dan berkembang sesuai segmen yang ingin diraih oleh produsennya, hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa orang dewasa pun juga bisa menonton tayangan animasi. Berbicara film animasi tidak jauh bedanya dengan berbicara film pada umumnya semua mempunyai naratif dan sinematik, mempunyai alur cerita, tokoh karakter, penataan kamera, pencahayaan, penataan ruang, suara, hingga penyuntingan gambar.

Beberapa contoh film animasi dan film syuting dibawah ini nantinya akan menjadi salah satu tinjauan karya untuk penunjang dari karya film pendek animasi dengan pendekatan penceritaan terbatas dengan judul “Buto Ijo”.

1. *Forrest Gump*



Poster 1.1 Poster film “*Forrest Gump*”

Forrest Gump adalah film drama Amerika Serikat tahun 1994 berdasarkan novel tahun 1986 karya Winston Groom. Film ini sukses secara komersial dan menjadi film terlaris di Amerika Utara pada tahun perilisannya. Film ini meraih total 13 nominasi *Academy Awards* dan memenangkan enam diantaranya, termasuk Film Terbaik, Sutradara Terbaik (Robert Zemeckis), dan Aktor Terbaik (Tom Hanks).

Film ini menceritakan tentang seorang pria dengan IQ 75 dan epik perjalanan hidupnya, bertemu dengan tokoh-tokoh bersejarah, memengaruhi budaya pop dan bahkan turut di dalam peristiwa-peristiwa bersejarah tanpa menyadari betapa pentingnya peristiwa itu, akibat kecerdasannya yang di bawah rata-rata. Film ini berbeda secara substansi dari karya novel aslinya.



Screen capture 1.1 Scene dari “*Forrest Gump*” tokoh menceritakan kisahnya

Tom Hank yang berperan sebagai “*Forrest Gump*” dalam film tersebut ia berperan sebagai seorang pria dengan IQ 75 yang memiliki kelebihan pada kakinya yang kuat dan mental yang tangguh sesuai pesan dari ibunya, dia duduk di kursi taman kota dan di sana ia sedang menunggu bus untuk bertujuan berkunjung ke rumah istrinya, di tempat itu *Forrest* bertemu dengan banyak orang, setiap ada orang duduk di dekatnya dia selalu bercerita tentang kisahnya yang mulai dari awal ia kecil.



Screen capture 1.2 Scene dari “*Forrest Gump*” tokoh masih kecil.

Awal kisah dari *Forrest Gump* dia adalah anak dengan IQ rendah dan memiliki kaki yang tidak terlalu kuat hingga pada suatu hari ia harus lari dari teman-temannya yang sedang mengejar *Forrest*, pada peristiwa itu *Forrest* mendapati penyangga di kakinya hancur dan ia dapat berlari dengan cepat, dengan kaki yang kuat dan mental yang tangguh *Forrest* melewati peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah tanpa ia sadari.



Screen capture 1.3 Scene dari “Forrest Gump” menjadi veteran perang vietnam.

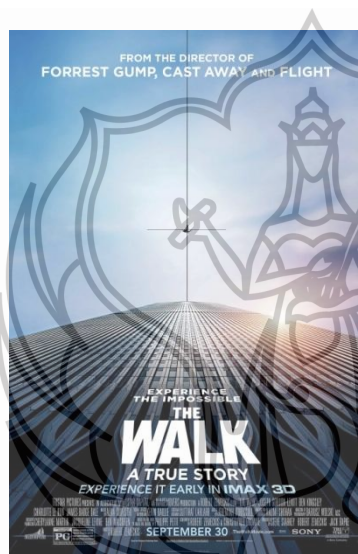
Forrest Gump menjadi referensi pada penceritaan terbatas atau *restricted narration*, karena dari awal film hingga akhir film sudut pandang film ini selalu ditujukan pada tokoh utamanya sehingga mempunyai sudut pandang subyektif kepada penonton sehingga penonton sendiri juga tidak mudah menebak kelanjutan akan film ini, sesuai dengan konsep penceritaan terbatas yaitu informasi cerita yang dibatasi dan terikat hanya pada satu orang karakter saja (Pratista, 2008:39). Selain mendukung konsep penceritaan terbatas pada film ini konsep *narator karakter* yaitu narasi yang berasal dari tokoh dibagian cerita tersebut (Pratista, 2008:42). Narasi yang dilakukan tokoh utama *Forrest Gump* menceritakan kisahnya dan visual sudah memasuki kilas balik, film pendek animasi “Buto Ijo” pada nantinya juga akan menggunakan narator karakter yang diceritakan tokoh utamanya sendiri di kilas depan. Pola cerita yang digunakan pun juga menggunakan pola linear yaitu pola penceritaan waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan (Pratista, 2008:36).



Screen capture 1.4 Scene dari “Forrest Gump” berlari lintas negara.

Forrest Gump menceritakan kisahnya secara berurutan dari kecil ketika ia masih mempunyai fisik yang lemah hingga dalam peristiwa tertentu dia mempunyai kaki yang kuat dan pada saat itu ia melalui peristiwa demi peristiwa dari kelebihan pada kakinya yang kuat, meski menggunakan kilas depan dan kilas balik penggunaannya tidak mempengaruhi urutan pola naratifnya.

2. *The Walk*



Poster 1.2. Poster dari film “The walk”.

The walk adalah sebuah film drama biografi 2015 amerika yang disutradarai oleh Robert Zemeckis dan ditulis oleh Christopher Browne dan Zemeckis . Hal ini berdasarkan pada kisah seniman tali di Prancis Philippe Petit. Ia berjalan diantara Menara Kembar World Trade Center pada tanggal 7 Agustus 1974. Film ini dibintangi Joseph Gordon - Levitt , Ben Kingsley , Charlotte Le Bon , James Badge Dale , Ben Schwartz , dan Steve Valentine. Film ini didedikasikan untuk para korban serangan 11 September pada tahun 2001.



Screen capture 1. 5 Scene dari “The walk” tokoh berbicara ke arah kamera.

Subjective shot penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadinya (Mascelli, 2010:6) pengenalan tokoh dan beberapa *shot* pada film *The walk* ini menggunakan konsep *subjective shot*. Kamera bertindak sebagai mata penonton yang tidak kelihatan, seorang di atas layar memandang ke dalam lensa membangun hubungan pemain dan penonton melalui mata ke mata (Mascelli, 2010:16), di film tersebut digambarkan tokoh utama berbicara ke arah kamera atau berbicara kepada penonton dari mata ke mata, dalam adegan tersebut penonton dilibatkan langsung untuk berkomunikasi dengan tokoh utama.



Screen capture 1.6 Scene dari “The walk” tokoh bercerita masa lalunya.

Memperkuat *subjective shot* ketika memasuki *flashback* pun suara dari tokoh utama juga masih menceritakan kisahnya dengan menggunakan narator karakter yaitu narator yang berasal dari salah satu tokoh dalam cerita dalam film (Pratista, 2008:42).



Screen capture 1.7 Scene dari “The walk” tokoh utama masih muda.

Film tersebut juga menggunakan pola linier dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan (Pratista, 2008:36). Tokoh utama menceritakan dari awal dia kenal dengan seni berjalan di tali yang membentang hingga sukses bisa melewati dua gedung pencakar langit *World Trade Center*.



Screen capture 1.8 Scene dari “The Walk” sang tokoh sedang beraksi

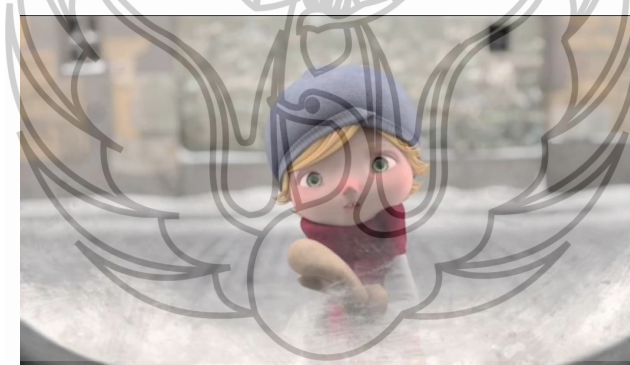
The Walk menjadi referensi dalam film pendek animasi “Buto Ijo” sebagai tinjauan visual pada saat melakukan *subjective shot* dengan dukungan kuat pada narator karakter ketika masuk ke kilas balik dengan plot linear yang sama.

3. Alma



Poster 1.3. Poster dari film pendek “Alma”

Alma adalah sebuah film pendek animasi di tahun 2009, animasi yang diproduksi oleh mantan Pixar animator Rodrigo Blaas. Ini telah menerima pengakuan penting di penghargaan Fantastic Fest. Kata "alma" dalam bahasa Spanyol berarti "jiwa". Film ini memiliki kualitas *rendering* yang baik.



Screen capture 1.9 Scene dari “Alma”

Alma merupakan film indi yang mempunyai kualitas visual yang baik, karena dalam film tersebut dapat menggambarkan lokal dari asal daerah film itu sendiri yaitu di Spanyol.



Screen capture 1.10 Scene ruang boneka dari film “Alma”

Visual dalam film pendek animasi “Buto Ijo akan dibentuk seperti visual dari film “Alma” mempunyai *setting* tempat sesuai dari lokal dari tempat yang ada cerita, sehingga karakteristik lokal tersebut dapat memperkuat konten dalam film tersebut.

