

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

JURNAL 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**

JURNAL 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

Rahadyan Pradipta

Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Km 6,5, Jalan Parangtritis Panggungharjo, Sewon, Yogyakarta, 55188, Daerah Istimewa Yogyakarta.

pradipta.rahadyan@gmail.com

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.

PENDAHULUAN

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.

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 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.

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.

Rumusan Masalah

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.

Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

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.

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.

LANDASAN TEORI

Film Animasi

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.

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).

Penyutradaraan Animasi

Dalam penyutradaraan film tidak hanya memimpin dari sisi naratif dan sinematik, tidak hanya memimpin dalam kerabat kerja dari aktor dan semua kru tetapi menjadi sutradara film juga harus dapat memimpin emosi dari para penonton (Glebas, 2009:28).

Wujud dari animasi sendiri juga digunakan wujud yang sangat dekat dengan persepsi penonton, realism adalah bentuk yang mudah dan sudah dipahami oleh penontonnya (Prakosa, 2010:356).

Untuk menyempurnakan gaya realism pada animasi tersebut juga digunakan 12 prinsip-prinsip animasi,

12 prinsip mempunyai peranan penting dalam menghidupkan suatu karakter, dua belas prinsip tersebut meliputi Squash and Strecth (Mengkerut dan Merenggang), Anticipation (Antisipasi), Staging (Penempatan/*Blocking*), Straight Ahead Action and Pose to Pose (Aksi Bergerak dengan Pasti dan Posisi Pose Pertama ke Pose Kedua, dst), Follow Trough and Overlapping Action (Mengikuti dan Gerakan Menyambung), Slow in Slow Out (Melambat Dibagian Awal Dan Melambat Dibagian Akhir), Arcs (Gerak Melingkar), Secondary Action (Gerakan Kedua/Efek dari Gerakan Utama), Timing (Ketepatan Gerakan Dalam Waktu), Exaggeration (Melebih-lebihkan Gerakan), Solid Drawing (Gambar yang Utuh), Appeal (Kesan yang Diciptakan) (Prakosa, 2010:155).

Penceritaan Terbatas

Penceritaan terbatas adalah informasi cerita yang dibatasi dan terikat hanya pada satu orang karakter saja, sehingga penonton sendiri juga mengalami peristiwa seperti apa yang dialami dan dirasakan oleh karakter yang bersangkutan (Pratista, 2008:39-40).

Penceritaan terbatas sendiri biasanya digunakan pada film – film eksyen, *thriller*, detektif, atau petualangan (Pratista, 2008:40).

Peningkatan suspense pada penggunaan penceritaan terbatas dirasa semakin efektif karena penonton tidak menyadari apa yang terjadi ditempat lain sudut pandanya ditujukan pada tokoh yang diceritakan saja (Abrams et al., 2001:141).

Teori Pendukung Penceritaan Terbatas

Struktur penceritaan menceritakan kisah tokoh utama dari awal kisah hingga masa sekarang, struktur penceritaan menggunakan pola linier, yaitu pola penceritaan waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan (Pratista, 2008:36).

narator karakter juga digunakan sebagai pendukung konsep, yaitu narasi yang berasal dari tokoh dibagian cerita tersebut (Pratista, 2008:42). 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.

Sinematografi

Seorang penata kamera dituntut untuk dapat menghasilkan gambar atau visual yang bagus dan dapat menjelaskan maksud dari visual tersebut, sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *Cinematography* yang berasal dari bahasa Latin *kinema* ‘gambar’. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut hingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide. Sinematografi tidak hanya mengambil gambar tetapi juga tentang bagaimana bisa mengontrol atau mengatur gambar sesuai adegan yang telah diciptakan. Dalam film “Buto Ijo” ini juga menggunakan unsur sinematografi terutama pada *angle subjective*.

1. Angle

Angle kamera dapat didefinisikan sebagai titik dan wilayah pandang dari kamera tersebut yang direkam oleh lensa dan kamera, pemilihan *angle* kamera yang tepat sesuai dengan adegan yang sudah ada akan bisa mempertinggi visualisasi dramatik dari cerita (Mascelii, 2010:45-46).

Pemilihan *angle* dalam film “Buto Ijo” juga berperan penting untuk memperkuat dari penokohan, dan *angle* yang digunakan menggunakan *angle subjective shot*. *Shot* yang menempatkan penonton pada film tersebut dan mengikuti alur pengadeganan sebagai pengalaman pribadinya (Mascelii, 2010:6)

Editing

Editing sebagai proses pemotongan gambar, pembangunan suasana disempurnakan untuk mendapatkan kesan yang diharapkan. *Shot* disusun sedemikian rupa, ilustrasi musik ditambahkan, pengaturan warna yang disesuaikan dengan kesan yang diharapkan, dan lain sebagainya (Naratama, 210). Terdapat beberapa jenis *editing*, yaitu *editing* kontinuiti dan *editing* kompilasi. *Editing* kontinuiti merupakan penuturan cerita yang merangkaikan *scene-scene* berurutan. *Editing* kompilasi lebih menekankan pada kesinambungan cerita, *scene* sekedar sebagai ilustrasi dari apa yang akan diceritakan.

Beberapa aspek *editing* antara lain, Kontinuitas Grafik, Aspek Ritmik, Aspek Spasial, Aspek Temporal.

1. Kontinuitas Grafik

Kontinuitas grafik atau *graphical match* dapat dibangun dengan unsur-unsur dari *mise-en-scene* dan sinematografi dengan menggunakan banyak aspek dari bentuk, komposisi, warna, pergerakan, set, tata cahaya, kostum, dll. Kontinuitas Graphic atau *graphical match* transisi antara dua *shot* yang memiliki komposisi visual yang serupa.

2. Aspek Spasial

Dengan aspek spasial sangat memungkinkan untuk memanipulasi ruang dan waktu dalam film sehingga mempunyai kesinambungan.

3. Aspek Temporal

Aspek temporal dalam *editing* dapat mempengaruhi naratif dalam memanipulasi waktu dalam *shot* sehingga dapat mempunyai kesan kontinuiti dan dapat pula terjadi lompatan waktu atau diskontinu.

4. Aspek Ritmik

Aspek ritmik dapat dilakukan dengan mengontrol panjang pendeknya (durasi) sebuah *shot* dalam *scene*, durasi *shot* sangat berhubungan dengan durasi *shot* sebelum dan sesudah, sehingga mempunyai ritme sesuai urutan naratif serta estetikanya.

Previs atau Animatic

Sebuah animatic pada dasarnya adalah bahan storyboard yang diedit, diatur untuk diberi suara (baik suara yang sudah selesai atau masih demo sesuai adegan yang telah dibuat) sehingga seluruh proyek dapat dilihat dan ditinjau pada layar atau monitor, dengan kecepatan dan struktur yang sudah dibuat (White, 2006:173)

Previs atau *animatic* dilakukan dalam tahap pra produksi, bisa didefinisikan menyusun gambar-gambar dari *storyboard* dan memasukan suara dari *dubbing* yang ditujukan agar semua kru dapat melihat struktur cerita yang sudah disusun dan durasi yang ditentukan, sehingga proses untuk produksi tidak banyak membuang waktu karena dalam pembuatan animasi sangat mementingkan dari *frame by frame*.

Artistik

Divisi artistik di animasi bertanggung jawab untuk mewujudkan benda-benda visual yang di depan penonton untuk memperjelas dari naskah dan ide sutradara. Di dalam artistik sendiri terbagi banyak divisi untuk membentuk visual yang baik, antara lain:

1. Desain Karakter

Desain karakter menjadi hal yang sangat penting, didalam karakter itu sendiri harus memiliki konflik di dalam drama-drama kehidupannya (Wright, 2005:70). Seleksi karakter tetap dilakukan untuk memperkuat penokohan dalam cerita tersebut, karakter juga disebut aktor dalam cerita atau drama (Wright, 2005: 59). Penonton membutuhkan identitas karakter dengan jelas di setiap karakter yang dibutuhkan dan bisa memberi tahu setiap bagian dari karakter itu sendiri dengan nama, *sight*, personalnya seperti : tinggi badan, berat badan, tipe etnik, suara, gaya rambut, gaya pakaian dan warna, sikap, dan gestur untuk lebih menjelaskan identitas karakter (Wright, 2005:71).

2. Desain Latar Belakang

Latar belakang akan selalu kita temui dalam setiap cerita, di setiap cerita film pasti akan memiliki ruang dan waktu tertentu, itulah yang disebut latar belakang. Latar belakang tidak hanya tentang ruang dan waktu, di dalam latar belakang terdapat status sosial yang sangat berhubungan dengan ruang dan waktu antara lain sikap moral dari setiap tempat, ekonomi, agama, etnik, dan sebagainya. Pada film *buto ijo* menggunakan latar belakang dengan karakter yang hidup di lingkungan teater untuk kilas depan, dan *flashback* digunakan set pada tahun 1996, hidup dilingkungan keluarga dalang.

Tata Cahaya

Cahaya salah satu unsur penting dalam film, karena cahaya salah satu faktor visual dapat tertangkap dengan kamera sehingga benda yang tertangkap kamera dapat teridentifikasi dengan baik. Dalam film cahaya juga menciptakan suasana, cahaya membentuk sebuah benda serta dimensi ruang (Mascelii, 2010:75).

Suara

Suara dalam film animasi bisa dipahami sebagai elemen suara yang keluar dari visual, antara lain dialog, musik, efek suara, serta suara *atmosphere*.

Dialog

Dialog yang digunakan dalam film animasi “Buto Ijo” menunjukkan sebuah realita tempat dan etika dalam berdialog seperti bahasa jawa karena berlokasi di Yogyakarta dan berbicara dengan temannya, menggunakan bahasa Indonesia karena berbicara dengan orang yang lebih tua atau berdialog bahasa Indonesia karena berbeda suku.

Musik

Musik termasuk elemen yang berperan dalam memperkuat *mood*, nuansa, dan suasana sebuah film. Musik untuk memberikan identitas pada adegan dalam filmnya, pada film animasi “buto ijo” ini musik akan mengikuti dari adegan tersebut seperti halnya pada *scene* perwayangan musik gamelan juga akan muncul dalam film tersebut.

Atmosphere

Atmosphere dalam animasi menjadi peranan penting untuk memperkuat suasana dalam setiap *shot*-nya, *Atmosphere* dapat membangun setiap *shot* menjadi adegan yang natural.

HASIL dan PEMBAHASAN

Pembahasan

Semua proses produksi yang panjang berdasarkan konsep yang telah disusun diawal belum dapat dilaksanakan hingga menjadi satu kesatuan film yang utuh karena kendala dalam manajerial waktu dan tempat yang kurang membantu. Cerita tentang seorang pemain teater dari awal kisah hingga sekarang belum dapat divisualkan sesuai yang diinginkan, namun dalam film ini yang dipertontonkan melebihi pada *animatic* atau visual dari *storyboard* yang disusun, sehingga konsep penyutradaraan pencertiaan terbatas sudah dapat terlihat.

Penyutradaraan

Tugas utama dari seorang sutradara dalam film animasi adalah menginterpretasikan naskah kedalam bentuk visual yang diinginkan. Dalam naskah “Buto Ijo” ini, sutradara menerjemahkan atau menginterpretasikan sebuah cerita kisah dari proses awal pemeran teater hingga menjadi pemain teater profesional. Kisah utama dalam film ini adalah seorang tokoh antagonis dalam teater telah selesai pentas dan kembali ke ruang *make up* dan didapati seorang *make up artist* yang sedang risau akan pekerjaannya sehingga mengharuskan tokoh antagonis tadi menceritakan kisahnya di awal dia berkarir. Dalam penceritaan tersebut tokoh Bardi menjadi benang merahnya dari dia menjadi peran antagonis, pemain teater, anak SD, peran buto ijo, hingga tokoh wayang dalam buto ijo. Sutradara menginterpretasikan peran Bardi dalam segala bentuk visual untuk memberikan kesan visual yang berbeda dimana setiap perpindahan visual selalu mempunyai kesinambungan cerita.

1. Scene 1



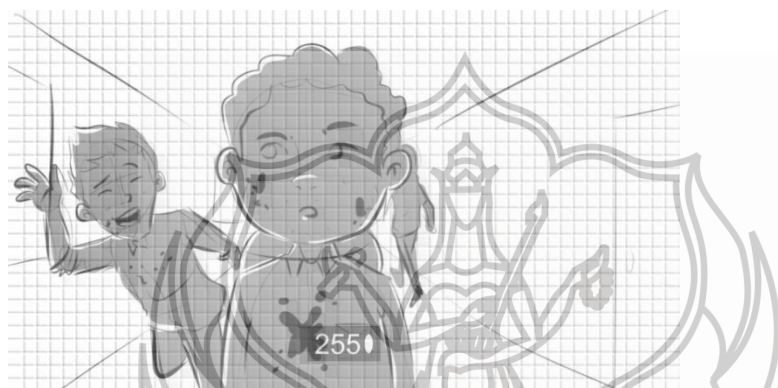
Screen capture 5.1. Adegan Bardi ditodong

Adegan diatas panggung, Bardi ditodong dengan senjata, Bardi berperan sebagai seorang tokoh yang sudah merugikan Dipta sebagai penodong, dan karena posisinya terpojok Bardi berusaha melawan Dipta dengan merebut senjatanya, mereka saling berebut dan akhirnya Bardi tertembak dan meninggal seketika, Dipta tetap berdiri dan penonton bertepuk tangan. Dalam adegan ini berfungsi sebagai adegan pembuka untuk memperkuat karkater dari peran Bardi dalam pemain teater profesional sekaligus Bardi yang menjadi peran antagonis, di *scene* ini juga ditujukan untuk pengenalan karakter Bardi. Pada *scene* ini dibangun lebih difokuskan kepada Bardi saja dengan *shot-shot* yang dilakukan lebih

menonjol kepada tokoh utama sehingga penonton sendiri lebih mengikuti dari Bardi yang sedang ditodong.

2. *Scene 2*

Adegan ini Bardi berjalan dilorong menuju ruang *make up*, ketika berjalan dilorong bardi berpapasan dengan kru dan mengobrol bersama dengan Dipta. Dalam adegan ini ditunjukkan untuk memperkuat pengadeganan bahwa Bardi adalah pemain teater profesional dengan adanya suara latar belakang dari sorakan penonton, obrolan dari Dipta dan manajemen waktu dari kru



Screen capture 5.2. Adegan Bardi berjalan dilorong

Pada adegan ini Bardi juga digambarkan aktor lebih senior dari Dipta karena tata cara bicaranya Dipta ke Bardi dan gestur dari akting Bardi, selain dalam pengadeganan di *shot* ini dibuat satu *shot* mengikuti Bardi dari ujung jalan ke ujung lain untuk memperkuat dari penokohan sehingga karakter Bardi bisa lebih menonjol, dengan fokusnya ke Bardi tersebut penonton hanya bisa mengikuti karakter dari Bardi.

3. *Scene 3*

Adegan diruang *make up* Bardi dirapikan lagi oleh Lina, dalam adegan tersebut terdapat percakapan Bardi dan Lina yang menunjukkan sikap Lina yang belum bisa menerima dari pekerjaannya. Pada *scene* ini ditunjukkan untuk mengawali konflik yang nantinya akan menjelaskan pokok permasalahan, dengan permasalahan yang dialami Lina, Bardi menceritakan kisah awal pertama ketika dia menyentuh dunia peran.



Screen capture 5.3. Adegan Bardi diruang *make up* bersama Lina

Beberapa pengadeganan ingin ditunjukkan dengan melihat ke arah cermin selain untuk memberi kesan natural dalam berakting juga untuk memperkuat penokohan dan memperkuat perpindahan waktu *flashback* yang ditujukan seperti melihat dirinya sendiri ketika masa kecil. *Scene* ini Bardi tetap memegang kendali cerita.

4. *Scene 4*

Adegan *flashback* pada *scene 4*, Bardi memakai kostum Buto Ijo dan dia melambai ke arah kamera. Pada adegan tersebut ditujukan untuk memperkuat pengenalan tokoh Bardi ketika masih duduk di kelas 4, pada *scene* ini juga diterapkan beberapa konsep untuk memperkuat karakternya yaitu *subjective shot* yang Bardi melihat ke arah kamera dan narator karakter yang terdengar suara Bardi dewasa bercerita dan visual menunjukkan Bardi ketika masih kecil.



Screen capture 5.4. *Scene 4* Bardi menggunakan kostum Buto Ijo

Penceritaan terbatas diperkuat dengan konsep-konsep pendukung, dengan adanya *subjective shot* dan narator karakter penonton tetap tidak lepas dari karakter tersebut, penonton tetap mengikuti benang merah dari karakter.

5. Scene 5

Adegan *flashback* pada *scene 5* mempunyai banyak adegan untuk pengenalan karakter, dari adegan Bardi dibangunkan dari tidurnya, siap menuju kamar mandi, sarapan, dan jalan menuju sekolah, dalam adegan ini ditunjukkan lebih mengenal sifat dari Bardi.



Screen capture 5.5. Adegan pengenalan sifat karakter Bardi ketika masih SD.

Penggunaan *subjective shot* pada *scene* ini juga dilakukan untuk dapat lebih memperkuat pengadeganan dan karakter tokoh sehingga dari sisi penonton dapat merasakan apa yang akan dialami Bardi nantinya, dalam pengadeganan ini hanya ditujukan ke Bardi jadi *shot* yang diambil selalu *medium shot* sehingga fokus dengan Bardi.

6. Scene 6



Screen capture 5.6. Adegan Bardi dewasa bercerita.

Bardi di kilas depan bercerita dengan menatap dirinya sendiri ke arah cermin. Adegan ini ditujukan untuk memperkuat karakter dengan pindahnya karakter Bardi kilas depan ke Bardi kilas balik. Scene ini penggabungannya menggunakan *graphical match* dari scene sebelumnya, hal itu dilakukan agar memiliki kesinambungan scene ketika tokoh utama bertutur.

7. Scene 7



Screen capture 5.7. Bardi menjadi peran antagonis.

Adegan ini Bardi berada di ruang kelas dan mendengarkan ibu gurunya menjelaskan tentang pentas, dalam *scene* ini Bardi juga terpilih menjadi Buto Ijo secara tidak sengaja. Dalam ruang ini konflik dalam *flashback* juga mulai dibangun, ketika dia merasa iri dengan teman sekelasnya, dan diejek oleh teman-temannya. Dari ejekan teman-temannya yang membuat Bardi kehilangan kepercayaan dirinya.

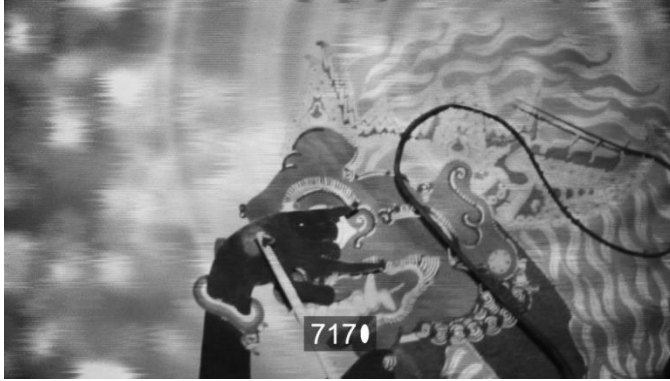
8. Scene 8



Screen capture 5.8. Bardi jalan dilorong kelas.

Adegan ini menceritakan Bardi pulang sekolah dan disapa temannya dengan panggilan buto. *Scene* ini dibangun untuk memperkuat akan ejekan teman-temannya sehingga dapat membuat Bardi menjadi lebih tidak percaya diri.

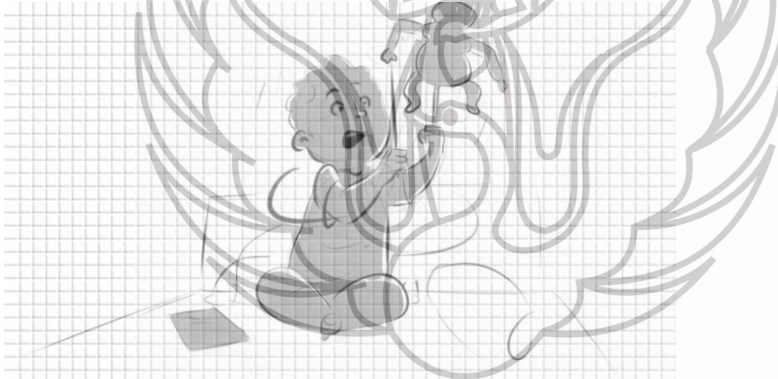
9. Scene 9



Screen capture 5.9. Adegan wayang mimpi dari Bardi.

Adegan di atas adalah interpretasi dari sutradara akan mimpi Bardi dimana dalam alam bawah sadar Bardi dia sudah terikat dengan wayang yang dikarenakan dia anak seorang dalang. Dalam mimpi ini menjelaskan akan isi hatinya Bardi yang marah karena teman-temannya dan ia bewujud wayang buto ijo.

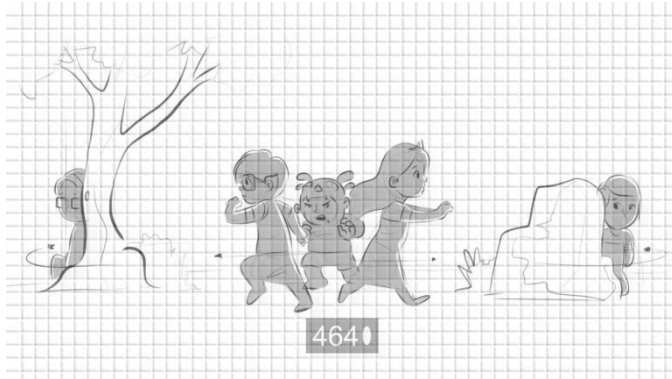
10. Scene 10



Screen capture 5.10. Adegan Bardi bermain wayang.

Adegan di atas Bardi memainkan wayang yang dibuatkan oleh ayahnya karena ayahnya juga seorang dalang, Dalam adegan ini lebih menjelaskan akan status sosial Bardi yang dia lebih dekat dengan wayang.

11. Scene 11



Screen capture 5.11. Adegan Bardi berlatih peran untuk teater.

Bardi berlatih peran untuk teater, dalam peran ini Bardi memakai kostum *monster* ijo, dalam proses berlatih itu Bardi selalu melakukan kesalahan yang mengakibatkan teman-teman Bardi juga ikut celaka. Adegan ini membuat nyali Bardi semakin takut untuk melanjutkan latihan.



Screen capture 5.12. Adegan Bardi menjatuhkan topengnya

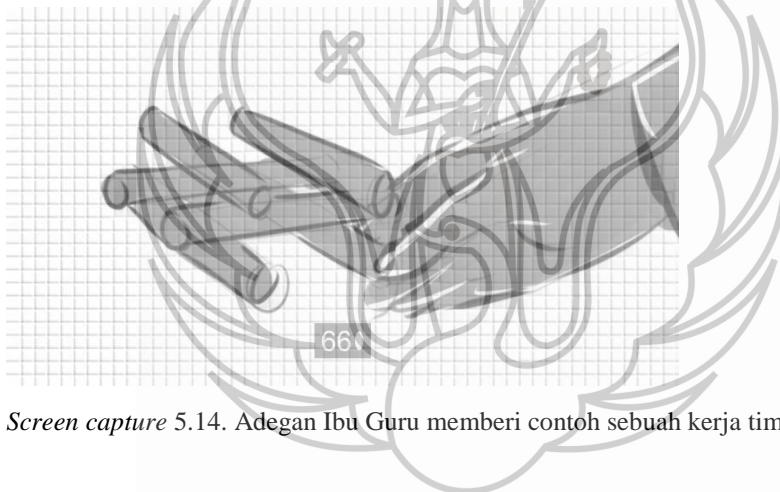
Proses dalam *scene* ini ditunjukkan secara bertahap untuk dari Bardi selalu berbuat kesalahan, mencelakai temannya, hingga dia menyerah proses ini ditunjukkan agar penonton juga mengalami proses yang dialami Bardi dengan bertahap.

12. Scene 12



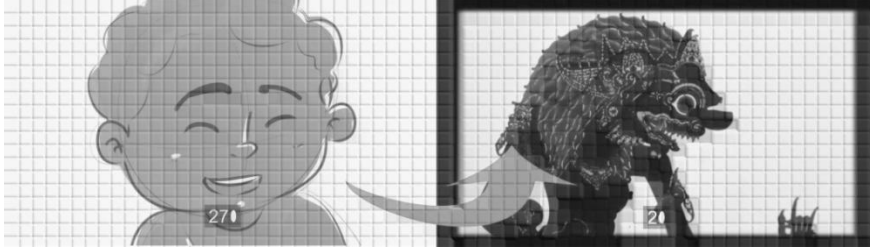
Screen capture 5.13. Adegan Ibu Guru mengembalikan semangat Bardi.

Adegan ini ditujukan untuk melihat Bardi sedang diberi nasihat dari Ibu Guru, sehingga penonton pun juga mengikuti arahan dari alur cerita yang disajikan, merasakan proses dari Bardi termenung hingga semangat lagi karena nasihat Ibu Guru.



Screen capture 5.14. Adegan Ibu Guru memberi contoh sebuah kerja tim.

Adegan ini memberikan penguatan bahwa pentingnya peranan Bardi dalam pentas tersebut dengan sebuah tumpukan kapur jika bagian bawah yang ditarik bagian atas juga akan jatuh. Simbol adegan diberikan sutradara dalam adegan ini untuk ditunjukkan bahwa peran antagonis atau peranan pembantu dalam suatu pentas sangatlah penting sehingga dapat memperkuat dari cerita atau pentas yang sudah dibangun.



Screen capture 5.15. Transisi Bardi berpindah menjadi wayang.

Adegan di atas ditujukan percaya diri Bardi mulai kembali dan sutradara menginterpretasikan adegan Bardi kedalam wayang sehingga interpretasi penonton bahwa wayang tersebut adalah Bardi dan teman-temannya ketika bermain dipentas.

13. Scene 13



Screen capture 5.16. Adegan Wayang Buto Ijo.

Adegan di atas menceritakan kisah dari pentas teater Bardi sebagai Buto Ijo, Buto Ijo mengejar Puteri Emas dan akhirnya dia kalah dengan senjata yang dimiliki Puteri Emas. *Scene* ini dibangun untuk menunjukkan interpretasi Bardi ketika kepercayaan dirinya kembali, seperti pada *scene* 10 yang menjelaskan tentang profesi ayahnya adalah seorang dalang sehingga Bardi mempunyai kedekatan secara psikis dan fisik.

14. Scene 14



Screen capture 5.17. Adegan Bardi berbicara kepada Lina.

Pada *scene* 14 menceritakan Bardi mengakhiri berceritanya kepada Lina, dalam adegan tersebut Bardi memberi nasihat kepada Lina agar dia bisa lebih mengerti akan posisi pekerjaannya. *Scene* ini ditujukan untuk *scene* kesimpulan dari semua proses yang sudah diruntut dari kisah Bardi ketika masih kecil, kesimpulan tersebut diperuntukan Lina agar dia juga dapat lebih mengerti akan posisinya dan belajar dari pengalaman Bardi.

Penceritaan di atas disusun melalui berbagai visual dengan sudut pandang Bardi ketika dewasa, Bardi ketika SD dan Bardi sebagai wayang Buto Ijo, sehingga dari awal sampai akhir film penonton mengikuti kisah Bardi. Dari pemahaman di atas disimpulkan penceritaan terbatas yaitu menceritakan sebuah kisah dari satu sudut pandang yaitu Bardi.

PENUTUP

Kesimpulan

Film animasi “Buto Ijo” ini ditujukan untuk semua kalangan masyarakat khususnya teman-teman yang sedang dalam berproses di dunia teater, dimana pembelajaran akan peran dari antagonis ataupun protagonis mempunyai peranan penting dalam lingkup peran dan dapat mempengaruhi kesuksesan dalam teater. Selain dalam lingkup peran hal itu juga membuktikan kekompakan dalam tim juga mempengaruhi tingkat kesuksesan dalam teater.

Media film animasi dipilih karena mempunyai kekuatan karakteristik dan jauh bisa lebih bereksperimen dalam visualisasi, dalam animasi sendiri dewasa ini mempunyai gairah untuk bangkit, oleh karena itu media film animasi dipilih untuk dapat menggapai segmentasi dengan visual-visual yang disajikan dan mempunyai pesan dan kesan dalam film tersebut.

Selain dalam lingkup teater juga dapat ditinjau dari lingkup produksi animasi seperti dalam proses produksi film *Buto Ijo* ini sendiri juga dapat memberikan sebuah contoh dalam sebuah kerja tim sendiri, bahwa menunjukkan ketidak kompakannya dalam tim juga bisa menjatuhkan tujuan utama dalam berproses sehingga tidak tercapainya tujuan utama. Proses animasi memang mempunyai tingkat pengerjaan yang panjang dan butuh tingkat multidisiplin yang tinggi, dan dalam berproses animasi juga mempunyai proses yang bergantian jika terhambatnya proses diawal proses dibagian berikutnya juga akan terhambat, pengerjaan animasi dibutuhkan sebuah tingkat disiplin yang tinggi dan harus menjadi satu dalam satu ruangan, sehingga kontrol kualitas dan manajerial waktu sendiri dapat ditata dengan rapi.

Saran

Film Animasi “Buto Ijo” diproduksi dengan menekankan pada pencertiaan terbatas melalui unsur naratif dan sinematik, baik naratif maupun sinematik memiliki kekuatan yang sama untuk membangun sebuah cerita. Dalam karya ini mempunyai banyak kekurangan oleh karena itu diharapkan karya selanjutnya dapat lebih baik dalam menganalisis sebuah karya dan mengurai dari unsur lain yang terkait dengan pembangunan karakter dan cerita. Juga dapat men-visual-kan dari setiap gagasan dan konsep dengan memperhatikan unsur-unsur yang terkait.

Proses produksi animasi hendaknya dapat diperhitungkan secara matang sehingga segala hambatan dapat diantisipasi, terutama dalam hal manajerial waktu tidak hanya dalam proses produksi namun juga dalam kesepakatan terhadap individu yang terlibat. Kesepakatan dalam kerja tim harus dapat diterapkan dengan multidisiplin dan menyediakan tempat untuk bekerja dalam satu ruangan, jika memang tidak dalam satu ruangan setidaknya ditekankan pada kesepakatan lainnya yang bisa membawa setiap individu dapat konsisten terhadap tanggung jawabnya. Tidak dipungkiri bekerja dalam dunia animasi memang dibutuhkan waktu yang sangat panjang sehingga harus banyak meninggalkan kegiatan lainnya, sehingga dari setiap individu harus dapat menerima kondisi tersebut jika dalam berproses animasi sangat dibutuhkan multidisiplin dan minat yang sangat tinggi.

Hal-hal diatas tidak dapat dijumpai dalam rumus-rumus bakunya dalam buku, hal tersebut datang dari pengalaman setiap berproses dan mental dari setiap individunya, dalam berproses perlu dilakukan fokus dan turut ikhlas dalam mengalami susah dan senang dalam kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, Nathan, et al. 2001. *Studying Film*. London: Arnold, a member of the Hodder Headline Group
- Dethridge, Lisa. 2003 *Writing Your Screenplay*: Australia: National Library of Australia.
- Glebas, Francis. 2009. *Directing the Story, Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. United Kingdom: British Library.
- Harymawan. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mascelii, Joseph V. 2010. *The Five C's of Cinematography, Lima Jurus Sinematografi*. Trans. Misbach Yusa Biran. Jakarta: Fakultas Film dan FFTV (IKJ).
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: Grasindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Prakosa, Gotot. 2010. *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan FFTV (IKJ).
- Pratista, Hiwaman. 2008. *Memahami Film*. Jakarta: Homerian Pustaka.
- Rene Wellek and Austin Warren. 1956. *Theory of Literature*. United States: Harcourt, Brace, and Company.
- Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development, From Script Development to Pitch*. United Kingdom: British Library.

WEBSITE :

<http://legenda-unik.blogspot.co.id/2015/11/misteri-asal-usul-legenda-buto-ijo.html?m=1> –
diakses pada tanggal 6 Maret 2016 pukul 01:29 WIB