

# Perancangan Video Trailer ‘Pandawa Sokalima’ dengan Teknik Stop Motion

Latifah Rien Yulianti dan Sayatman

Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

*e-mail*: rien.latifah10@mhs.prodes.its.ac.id; sayatasik@prodes.its.ac.id

**Abstrak**—Penelitian ini didasari atas kurangnya tayangan animasi di televisi Indonesia yang mengangkat konten lokal karena sebagian besar serial animasi yang ditayangkan merupakan tayangan impor. Hal ini dikarenakan pihak stasiun televisi masih ragu akan kualitas animasi karya dalam negeri. Selain itu, teknik dan konten yang monoton juga menjadi hal yang dipertimbangkan, hingga akhirnya muncul sebuah serial animasi dengan jenis stop motion yang menduduki peringkat utama dalam Top 5 Program Anak berdasarkan survey AGB Nielsen. Banyaknya prosentase jumlah penonton anak usia 7-12 tahun juga mempengaruhi konten dalam tayangan televisi tersebut. Dalam melengkapi tujuan akhir dari penelitian ini, dilakukan depth interview kepada psikolog anak, dalang, serta animator stop motion. Dilakukan pula observasi terhadap literatur dan trailer animasi lain untuk mendapatkan referensi mengenai konsep trailer, teknik animasi stop motion dan konten yang sesuai dengan karakteristik audiens dimana mereka dinilai mampu berfikir secara logis serta terikat dengan sesuatu yang konkret, suka berkompetisi, serta mampu membedakan konsep baik-buruk dan sebab-akibat. Luaran dari hasil penelitian ini adalah serial animasi stop motion yang mengangkat kisah Pandawa Sokalima yang dirangkum dalam sebuah video trailer dengan pesan cerita yang mengandung unsur informatif, normatif, dan edukatif yang dapat dipahami oleh audiens. Mereka juga mampu membedakan karakter yang ditampilkan dengan mengenali karakteristik secara fisik, maupun sifat. Selanjutnya, diharapkan penelitian ini mampu memberi inspirasi kepada animator lainnya untuk mengembangkan industri animasi Indonesia.

**Kata Kunci**—Animasi, Mahabharata, Pandawa, Stop Motion, Trailer, Wayang.

## I. PENDAHULUAN

**P**ERINDUSTRIAN animasi di Indonesia sedang berkembang dengan ditandai banyaknya studio animasi yang bermunculan dari seluruh daerah di Indonesia. Namun, 90% dari tayangan animasi di televisi lokal Indonesia didominasi oleh serial impor. Menurut Menteri Perdagangan Indonesia (2004-2011), Mari Elka Pangestu, hal tersebut dikarenakan pihak stasiun televisi yang masih merasa ragu akan kualitas dan cenderung bersifat resistan terhadap animasi dalam negeri.

Berdasarkan data survey AGB Nielsen pada tahun 2008 mengenai komposisi penonton televisi Indonesia berdasarkan usia, 30% merupakan anak-anak dari range usia 5-15 tahun. Pada Juni 2011, jumlah penonton anak-anak meningkat hingga 41% yang akhirnya menjadikan Shaun The Sheep menduduki

peringkat pertama pada survey Top 5 Program Anak oleh AGB Nielsen. Munculnya ‘Shaun The Sheep’, yang merupakan animasi berjenis stop motion ini, ternyata mendapat sambutan baik oleh audiens anak-anak, yang akhirnya menginspirasi animator lokal untuk membuat serial animasi dengan jenis dan konten yang hampir serupa, berjudul ‘Petok Si Ayam Kampung’.

Di waktu yang sama, muncul sebuah serial animasi yang menyajikan konten lokal India dengan genre drama-fantasi, berjudul ‘Little Krishna’. Serial animasi tersebut mendapatkan score cukup tinggi IMDB, yakni 7,5/10 [5]. Selain ‘Little Krishna’, tayangan lain yang mengangkat konten hampir serupa, dengan tema dan judul yang sama, ‘Mahabharata’. Tayangan tersebut mampu menembus 10 besar rating harian AGB Nielsen dan semakin naik tiap harinya [6]. Sayangnya, serial ini hanya ditujukan kepada audiens usia 16 tahun ke atas.

Indonesia sendiri memiliki kisah Mahabharata yang sudah diakulturasi dan diasimilasi dengan budaya dan norma yang berlaku di Indonesia. Dari banyak kisah wayang ada, Mahabharata merupakan yang terpopuler. Hal ini didukung dengan data jumlah perbandingan buku/novel/komik bertema wayang yang diterbitkan oleh Penerbit Diva Press Jogjakarta di bawah ini.

Selain dari data perbandingan jumlah buku, kepopuleran Mahabharata juga dapat dilihat dari perbandingan banyaknya dalang yang memilih menyajikan kisah Mahabharata pada acara tahunan yang diselenggarakan oleh Pepadi Jawa Timur.

Kepopuleran kisah Mahabharata ini juga diperkuat dengan pernyataan Ki Subiantoro, seorang dalang dan komposer musik kontemporer.

### A. Batasan Masalah

1. Perancangan tidak mencakup penjualan dan pemasaran.
2. Perancangan tidak mencakup pembahasan karakter.
3. Cerita yang diangkat adalah cerita Mahabharata yang mengisahkan masa kecil Pandawa dan Kurawa yang tengah belajar menjadi ksatria kepada Resi Durna.
4. Perancangan hanya mencakup video trailer dengan durasi kurang lebih 2.30 menit

### B. Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang sebuah video trailer animasi stop motion yang mengangkat kisah wayang Mahabharata?”

### C. Maksud dan Tujuan

1. Mendukung perkembangan industri animasi di Indonesia.
2. Meningkatkan kualitas animasi Indonesia.
3. Mengembangkan teknik animasi yang baru di dunia animasi dalam negeri.
4. Meningkatkan rasa cinta terhadap budaya lokal Indonesia.
5. Sebagai media hiburan masyarakat.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori Subjek Desain

Subjek yang disasar dalam desain ini adalah anak-anak usia 7-12 tahun yang tinggal di wilayah Surabaya, Jawa Timur. Pemilihan target audiens dengan anak-anak usia sekolah dasar, adalah karena mereka telah memasuki masa pemikiran operasional konkret, sehingga mampu berfikir secara logis. Membedakan antara realita dan fantasi juga sudah dapat mereka lakukan. Selain itu, mereka juga mulai senang untuk berkompetisi, bergerak, serta bermain.

Jenis permainan yang disukai adalah permainan yang dikemas dalam sebuah cerita, seperti bermain peran-peranan dengan memerankan profesi. Mereka juga sudah bisa mengasosiasikan setiap bentuk perilaku dengan konsep baik – buruk, benar – salah, serta konsep sebab – akibat, sehingga mereka mulai memperhatikan waktu dengan membuat jadwal-jadwal atau rencana yang harus dia lakukan untuk mencapai tujuan yang mereka inginkan.

Selain hal-hal di atas, sifat empati anak-anak usia 7-12 tahun terhadap lingkungan sekitar pun mulai tumbuh. Mereka mulai berani menyatakan pendapat tentang suatu hal, sehingga, keberadaan teman, orang tua, dan bahkan tokoh idola menjadi cukup penting dalam masa pertumbuhan ini karena mampu mempengaruhi sudut pandang berpikir mereka. Peranan tokoh idola ini dapat ditemui pada tontonan yang dikonsumsi mereka sehari-harinya.

### B. Kajian Teori Objek Desain

Animasi stop motion merupakan sebuah teknik animasi yang dibuat dengan cara memanipulasi obyek/mode agar terlihat bergerak dengan sendirinya. Obyek ini digerakkan sedikit demi sedikit (per frame) hingga menghasilkan sebuah gerakan halus dan setiap gerakan diambil gambarnya. Setelah semua adegan selesai, barulah gambar-gambar tersebut dikompilasikan menjadi sederet adegan animasi yang runtut menggunakan perangkat lunak [1].

Elemen-elemen lain yang tidak kalah penting untuk diperhatikan adalah mengenai set dan properti, sound effect, voice over, dan backsound yang disesuaikan dengan konsep [2]. Musik yang digunakan lebih baik escalate di akhir trailer untuk memompa rasa penasaran audiens. Adapula elemen pencahayaan yang intensitasnya disesuaikan dengan setting waktu dan tempat pada adegan. Selain itu, intensitas cahaya juga mempengaruhi proses editing virtual set green screen [3].

### C. Studi Kompetitor dan Komparator

#### 1) Kompetitor

Studi kompetitor dilakukan pada video trailer dari Shaun The Sheep: The Movie (2015). Trailer ini berdurasi 2:27 dengan menyajikan potongan-potongan klip dari filmnya yang dihadirkan secara runtut, kemudian dilakukan proses editing dengan ditambahkan narasi, efek suara, serta backsound. Narasi dan efek suara dalam trailer ini sangat membantu audiens mendapatkan atmosfer yang disampaikan karena tidak ada percakapan sama sekali dari karakter.

Backsound yang digunakan bergenre country, disesuaikan dengan setting tempat, yaitu daerah rural yang memiliki banyak peternakan dan perkebunan. Ada empat belas set yang dibangun agar masing-masing animator dapat menganimasikan secara bersamaan sehingga dapat menghemat waktu masa produksi. Para animator ini mampu memproduksi dua detik setiap harinya dan bila tidak ada kendala, dalam satu minggu mereka mampu memproduksi hingga dua menit.

#### 2) Komparator

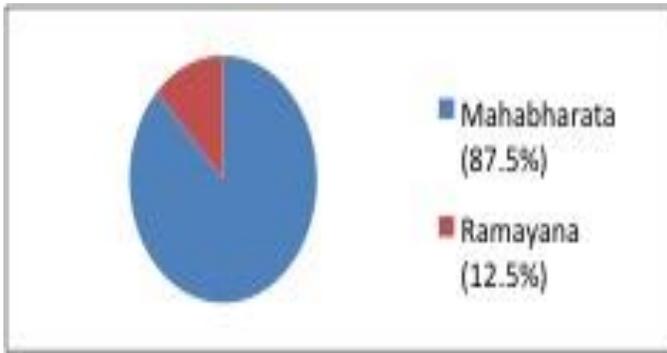
Untuk aspek konten, studi komparator dilakukan pada serial animasi Little Krishna di mana animasi tersebut menayangkan cerita yang mudah dicerna oleh anak-anak tanpa permasalahan yang rumit. Garis besar dari serial animasi ini adalah menayangkan sesosok tokoh protagonis sebagai pahlawan yang berhasil menyelesaikan permasalahan yang ditimbulkan oleh tokoh antagonis yang mana memiliki misi untuk menyingkirkan si tokoh protagonis. Dengan kata lain, sesuatu yang baik selalu menang dari hal-hal yang buruk.

Selain itu, dilakukan pula studi komparator terhadap video trailer dari Kubo and The Two Strings, sebuah film animasi stop motion yang akan segera tayang. Dalam trailer, menayangkan potongan klip yang tidak berurutan dari adegan kunci, namun tidak semua plot ditayangkan. Klimaks cerita pun ditayangkan di akhir trailer untuk memancing rasa penasaran audiens agar mereka menonton filmnya untuk mengetahui kelanjutan cerita.

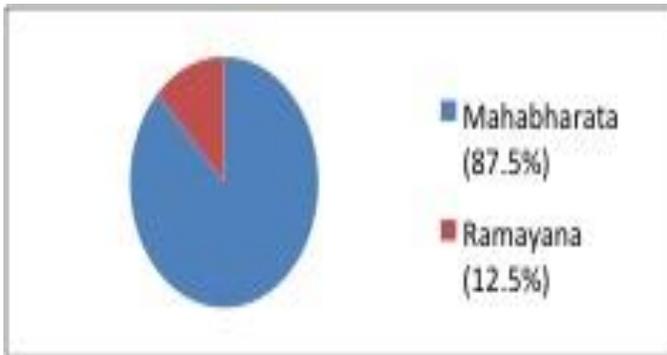
## III. METODE PENELITIAN

### A. Wawancara Mendalam

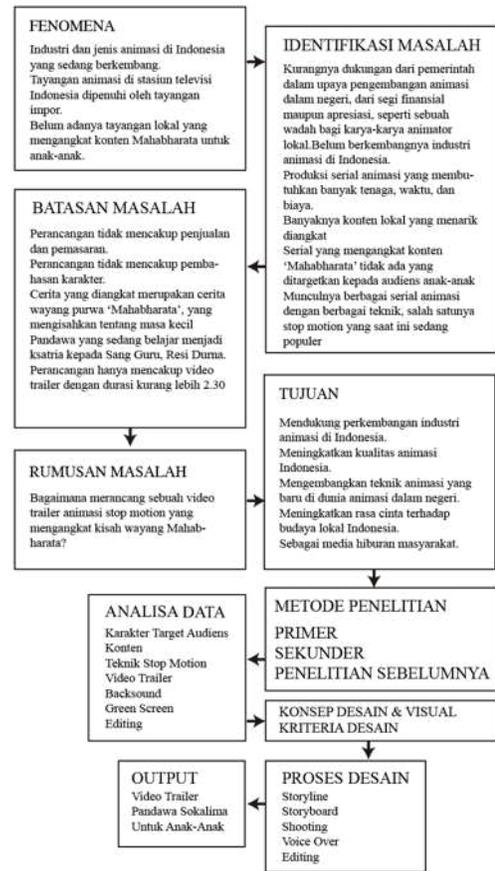
Wawancara mendalam dilakukan kepada psikolog anak, dalang, dan animator stop motion. Wawancara kepada psikolog anak dilakukan untuk mendapatkan data karakteristik anak-anak usia 7-12 tahun, dari perkembangan kebiasaan, personality, dan interests. Pada usia ini, mereka mampu berpikir logis serta terikat dengan hal-hal yang konkret. Mereka juga mulai menyukai kompetisi, dan bermain yang dikemas dalam sebuah cerita. Konsep benar-



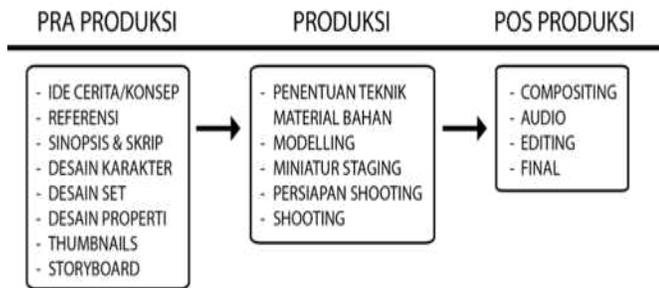
Gambar 1. Diagram Perbandingan Jumlah Buku Mahabharata Dan Ramayana yang Diterbitkan oleh Diva Press Jogjakarta



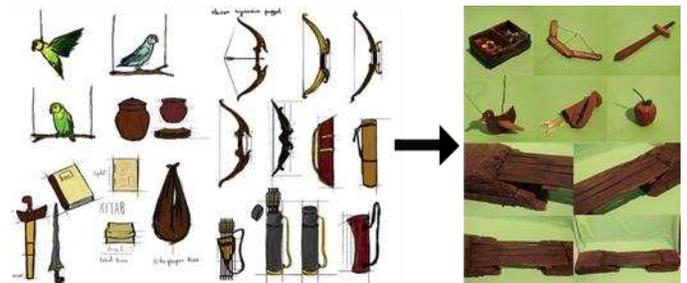
Gambar 2. Diagram Perbandingan Jumlah Dalang Yang Membawakan Kisah Mahabharata Dan Ramayana Pada Pagelaran Wayang Periodik Tahun 2013 Yang Digelar Oleh Pepadi Jawa Timur



Gambar 5. Bagan Pemikiran



Gambar 3. Pipeline Produksi Animasi Stop Motion Oleh Firman Widyasmara, Animator Stop Motion

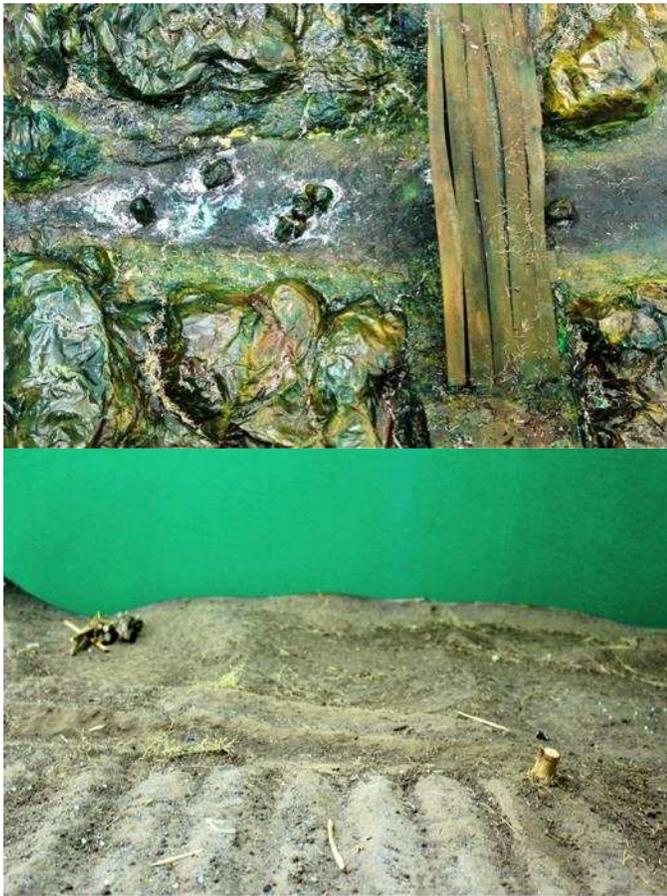


Gambar 6. Sketch Properti dan Penerapannya

NO.	PROSES	MINGGU KE-															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1.	RISET KONTEN <sup>1)</sup>	█															
2.	SCRIPT TRAILER <sup>2)</sup>	█	█														
3.	STORYBOARD <sup>1)</sup>	█	█	█													
4.	KARAKTER <sup>1)</sup>	█	█	█	█	█											
5.	ENVIRONMENT & PROPERTI					█	█										
6.	VOICE OVER, RISET SFX & BACKSOUND					█											
7.	STAGE SETTING & PERSIAPAN SHOOT							█									
8.	SHOOT								█	█	█	█	█	█	█		
9.	EDITING & COMPILING															█	█

Gambar 4. Timeline Produksi Video Trailer Pandawa Sokalima.





Gambar 7. Set Jembatan Menuju Hutan dan Halaman Kerajaan

Title TRAILER PANDAWA SOKALIMA Sheet # 2

<p>00:38 - 00:41</p> <p><b>SCENE # 7</b> SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura SHOT : Medium Shot MOVEMENT : TRANSITION : ACT : Apel yang digantung di dahan pohon dengan banyak anak panah yang sudah menancap di dahan. BACKGROUND : SFX :</p>	<p>00:41 - 00:53</p> <p><b>SCENE # 8</b> SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura SHOT : Low Angle MOVEMENT : TRANSITION : ACT : Arjuna mencoba memarah target apel tersebut. Mencoba fokus, meluruhkan anak panahnya. Menembuk. BACKGROUND : SFX :</p>	<p>00:53 - 01:11</p> <p><b>SCENE # 9</b> SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura SHOT : Medium Shot MOVEMENT : TRANSITION : ACT : dan Bima duduk di sebelah Yudhisira, sedang sibuk makan makanan kecil dari kotak kecilnya. "Apa?" dengan wajah polos. BACKGROUND : SFX : Mengunyah makanan</p>
<p>01:11 - 01:15</p> <p><b>SCENE # 10</b> SETTING : Siang hari, halaman Kerajaan Hastinapura SHOT : Medium Shot - Duma MOVEMENT : TRANSITION : ACT : Duma "Dimana kakak-kakak kalian?" BACKGROUND : SFX :</p>	<p>01:15 - 01:18</p> <p><b>SCENE # 11</b> SETTING : siang hari, halaman Kerajaan Hastinapura SHOT : MOVEMENT : Nakula Sadewa TRANSITION : ACT : Pandawa berdiri hadapan Duma, mengangkat bahu, berpanda tidak mengesahkan keberadaan Kurawa. BACKGROUND : SFX :</p>	<p>01:18 - 01:24</p> <p><b>SCENE # 12</b> SETTING : Siang hari, Kamar Kurawa SHOT : Close up MOVEMENT : TRANSITION : ACT : Duryudana dan Dursasana tidur siang dengan mulut terbuka dan mendengkur. BACKGROUND : SFX : Denguran keras dan beraturan</p>

Title TRAILER PANDAWA SOKALIMA Sheet # 3

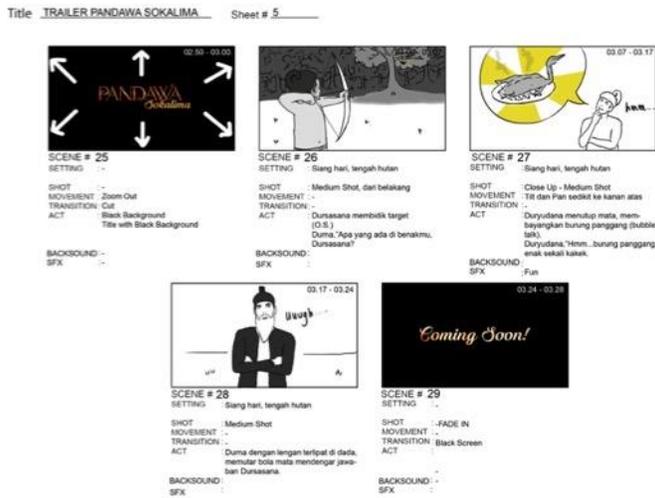
<p>02:28 - 02:34</p> <p><b>SCENE # 13</b> SETTING : Siang hari, jalan menuju tengah hutan Kerajaan Hastinapura SHOT : Long Shot MOVEMENT : TRANSITION : ACT : Pandawa, Duryudana, Dursasana, dan Duma berjalan menuju hutan. BACKGROUND : (G.S.) Duma memberi pengumuman bahwa mereka akan melakukan perjalanan kependaera memarah. SFX :</p>	<p>02:34 - 02:40</p> <p><b>SCENE # 14</b> SETTING : Siang hari, Tengah Lapangan SHOT : Cut in MOVEMENT : TRANSITION : ACT : Duma, Arjuna, Duryudana, Dursasana, Sadewa, Yudhisira, Nakula dan Bima berjalan berurutan sebuah sebuah jembatan kayu kecil. "Rumpit yang lemah" "Gara-sarwa alam (burung, angin, sungai)" BACKGROUND : SFX :</p>	<p>02:40 - 02:46</p> <p><b>SCENE # 15</b> SETTING : Siang hari, Tengah hutan Kerajaan Hastinapura SHOT : Close Up MOVEMENT : TRANSITION : ACT : Bangun makan dari kayu sebagai target untuk sayembara digantung di sebuah pohon di pinggir tengah lapang. BACKGROUND : SFX :</p>
<p>02:46 - 02:52</p> <p><b>SCENE # 16</b> SETTING : Siang hari, Tengah hutan Hastinapura SHOT : Long shot MOVEMENT : Zoom out TRANSITION : ACT : Pandawa berdiri di tengah lapangan dengan jarak 12m dan target. BACKGROUND : SFX :</p>	<p>02:52 - 02:58</p> <p><b>SCENE # 17</b> SETTING : Siang hari, tengah hutan SHOT : Medium Shot MOVEMENT : TRANSITION : ACT : Yudhisira fokus membidik target sebelum melepaskan kayu kecil. "Mau ke arah mana" BACKGROUND : SFX : Anak panah meluncur</p>	<p>02:58 - 03:04</p> <p><b>SCENE # 18</b> SETTING : Siang hari, tengah hutan SHOT : Medium Shot MOVEMENT : TRANSITION : ACT : Target, Meluncur dan menancap 3 anak panah (Y, N, S) beraturan di dahan dan belat. BACKGROUND : SFX : Anak panah yang meluncur dan menancap</p>

Title TRAILER PANDAWA SOKALIMA Sheet # 4

<p>02:04 - 02:13</p> <p><b>SCENE # 19</b> SETTING : Siang hari, tengah hutan SHOT : Extreme Close up MOVEMENT : TRANSITION : ACT : Sebuah anak panah tiba-tiba berhad menancap ke kepala target. "Target bergoyang menghibur anak panah." BACKGROUND : SFX : Anak panah meluncur dan menancap</p>	<p>02:13 - 02:17</p> <p><b>SCENE # 20</b> SETTING : Siang hari, tengah hutan SHOT : Extreme Close up MOVEMENT : TRANSITION : ACT : Mata Duryudana yang penuh dengan ketenangan dan kemarahan. "Mau ke arah mana" BACKGROUND : SFX : Tokuk bergemuruh dan teriak penuh semangat Pandawa</p>	<p>02:17 - 02:22</p> <p><b>SCENE # 21</b> SETTING : Siang hari, tengah hutan SHOT : Extreme Close Up MOVEMENT : TRANSITION : ACT : Stengah wajah Dursasana (hidung hingga dagu), tersenyum menyeringai. BACKGROUND : SFX : Senius</p>
<p>02:22 - 02:37</p> <p><b>SCENE # 22</b> SETTING : Siang hari, tengah hutan SHOT : Medium angle - slow motion MOVEMENT : TRANSITION : ACT : Bima sudah berpose siap membidik target. Sebuah tangan menyenggol Bima yang sedang membidik. Menengangkan BACKGROUND : SFX : Anak panah yang meluncur</p>	<p>02:37 - 02:40</p> <p><b>SCENE # 23</b> SETTING : Siang hari, tengah hutan SHOT : Fast - Slow Motion - Fast MOVEMENT : TRANSITION : ACT : Bima tidak sengaja melepaskan anak panahnya, yang kemudian meluncur menuju ke arah Duma. Menengangkan BACKGROUND : SFX : Anak panah yang meluncur</p>	<p>02:40 - 02:50</p> <p><b>SCENE # 24</b> SETTING : Siang hari, tengah hutan SHOT : Long shot - Medium shot MOVEMENT : TRANSITION : ACT : Duryudana &amp; Dursasana Pandawa Duma BACKGROUND : SFX : Menengangkan</p>

Title TRAILER PANDAWA SOKALIMA Sheet # 1

<p>00:00 - 00:03</p> <p><b>SCENE # 1</b> SETTING : SHOT : MOVEMENT : TRANSITION : FADE OUT ACT : BLACK SCREEN BACKGROUND : SFX :</p>	<p>00:03 - 00:08</p> <p><b>SCENE # 2</b> SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura SHOT : Wide Shot MOVEMENT : Tilt TRANSITION : FADE IN ACT : Awan dan matahari di langit tilt ke halaman belakang BACKGROUND : SFX : Dentingan pedang kayu</p>	<p>00:08 - 00:13</p> <p><b>SCENE # 3</b> SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura SHOT : Wide Shot, High Angle MOVEMENT : TRANSITION : ACT : Pandawa sedang berlatih: Nakula-Sadewa berlatih dengan pedang kayu, Arjuna berlatih memanah, Yudhisira membaca kitab jurannya. BACKGROUND : SFX :</p>
<p>00:19 - 00:26</p> <p><b>SCENE # 4</b> SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura SHOT : Medium Two Shot MOVEMENT : TRANSITION : ACT : Nakula &amp; Sadewa bertukar pedang kayu mereka saling menyering satu sama lain. BACKGROUND : SFX : Dentingan pedang kayu</p>	<p>00:26 - 00:35</p> <p><b>SCENE # 5</b> SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura SHOT : Over The Head Yudhisira - Kitab MOVEMENT : TRANSITION : ACT : Yudhisira membaca kitab jurannya di bawah pohon. Membalik satu halaman. BACKGROUND : SFX : Kertas yang dibalik</p>	<p>00:35 - 00:41</p> <p><b>SCENE # 6</b> SETTING : Siang hari, Halaman Kerajaan Hastinapura SHOT : Closeup MOVEMENT : TRANSITION : ACT : Apel yang digantung di atas pohon. Satu anak panah lag yang diturunkan dan menancap di dahan. BACKGROUND : SFX : Anak panah yang meluncur dan menancap</p>



Gambar 8. Storyboard Video Trailer 'Pandawa Sokalima'



Gambar 9. Replacement Face Pada Karakter Bima

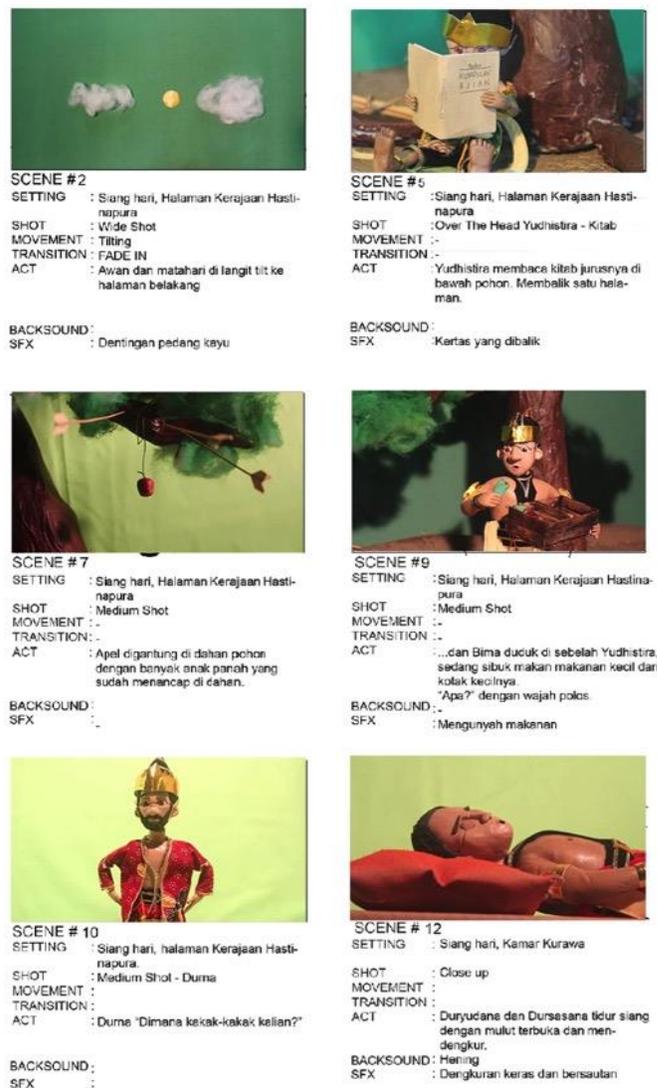
salah, baik-buruk dan sebab-akibat sudah dapat diterima oleh mereka. Begitu pula kemampuan dalam membedakan realita dan fantasi. Keberadaan teman, orang tua dan tokoh idola mulai menjadai hal penting dalam masa pertumbuhannya.

Sedangkan untuk mendapatkan data mengenai cerita Mahabharata (aspek konten), dilakukan wawancara kepada seorang dalang yang juga merupakan seorang komposer musik kontemporer. Di sini, didapatkan karakteristik penokohan dalam kisah wayang Mahabharata.

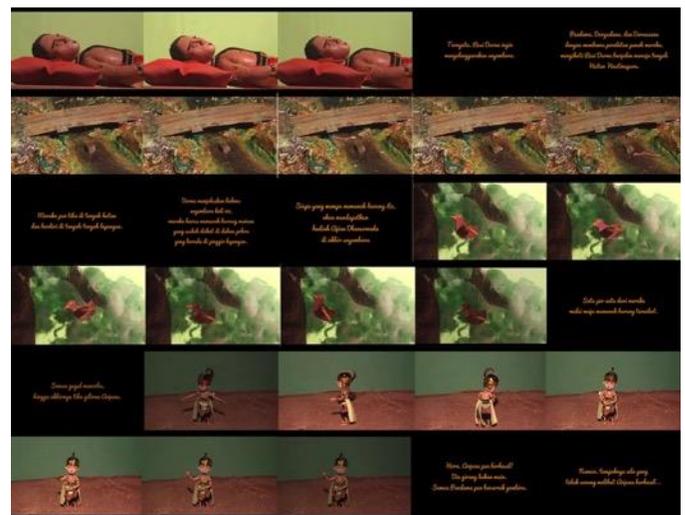
Wawancara kepada animator stop motion dilakukan untuk mendapatkan data referensi mengenai teknik animasi stop motion juga langkah-langkah yang perlu diambil dalam proses pra produksi, produksi, maupun pos produksi.

A. Observasi/Studi Visual

Observasi visual dilakukan pada trailer dari Shaun The Sheep The Movie dan Kubo and The Two Strings. Dalam pembuatan animasi stop motion, hal-hal yang perlu diperhatikan secara visual, di antaranya adalah konsep dari set dan properti yang haruslah harmoni, tone warna dan pencahayaan yang sesuai dengan setting waktu dan mood, proses animasi yang sesuai dengan prinsi-prinsip dasar animasi, kostum disesuaikan dengan masa dari kisah yang diceritakan, tiap karakter lebih baik memiliki ciri khas masing-masing, adanya alur cerita sehingga cerita yang disampaikan tidak langsung to the point, dan konflik yang dibuat tidak perlu terlalu kompleks mengingat target audiens merupakan anak-anak.



Gambar 12. Implementasi Scene Pada Video Trailer 'Pandawa Sokalima'



Gambar 13. Screenshot dari Beberapa Adegan dalam Trailer

## B. Literatur

Data sekunder didapatkan dari beberapa literatur dan artikel online, di antaranya untuk referensi teknik stop motion: 'The Advanced Art of Stop Motion Animation' oleh Ken A. Priebe dan 'Cracking Animation' oleh Peter Lord dan Brian Sibley, untuk referensi konten Mahabharata: Serial Komik 'Mahabharata' karya R.A. Kosasih, untuk referensi Virtual Set atau Green Screen: 'The Green Screen Handbook: Real World Production Techniques' oleh Jeff Foster, Artikel dan berita dari berbagai sumber dari internet sebagai referensi teknik stop motion, konten cerita, dan virtual set.

## IV. KONSEP DESAIN

### A. Konsep Cerita

Konsep cerita yang diangkat disesuaikan dengan karakteristik target audiens yang sudah mampu berpikir konkret sehingga kisah yang diangkat merupakan kisah yang memiliki unsur edukasi, informatif, dan normatif. Mereka juga sudah mulai memiliki rasa kompetitif dan senang berkompetisi, sehingga kisah dalam epos 'Mahabharata' yang diangkat adalah bagian dari Kitab Adiparwa, yang menceritakan tentang masa dimana Pandawa dan Kurawa sedang belajar untuk menjadi ksatria kepada Sang Guru, Resi Durna, yang berjudul 'Pandawa Sokalima', yang merupakan tempat bergurunya Pandawa dan Kurawa kepada Resi Durna untuk menjadi ksatria.

Dalam trailer, diceritakan bahwa suatu hari Durna mengadakan sayembara memanah yang diikuti oleh Pandawa dan dua Kurawa, Duryudana dan Dursasana, dengan pemenang akan mendapatkan Ajian Dhanurweda. Pandawa yang rajin berlatih memenangkan sayembara tersebut melalui kemampuan memanah Arjuna, sedangkan perwakilan Kurawa yang bermalas-malasan hanya bisa menggerutu dan iri akan keberhasilan Pandawa.

### B. Konsep Visual

Setting waktu yang diangkat dalam cerita adalah jaman pewayangan atau jaman dulu, di mana properti kebanyakan masih berbahan dasar kayu. Bahan yang digunakan disesuaikan dengan fungsi dari properti itu sendiri. Untuk properti solid, seperti pedang-pedangan dan burung-burungan, bahan yang digunakan adalah kayu balsa yang bersifat mudah dibentuk karena lembut, sedangkan untuk busur panah, bahan yang digunakan adalah stik es krim karena dibutuhkan material keras dan solid agar saat busur panah dipasang tali, tidak akan rapuh.

Untuk bentuk-bentuk makanan, dibuat menggunakan rubber clay yang mudah dibentuk dengan akrilik sebagai pewarna. Sedangkan sarung panah dibuat menggunakan bahan busa hati agar mudah dijahit, dengan ketebalan yang sesuai.

Set yang digunakan merupakan outdoor, di mana pembuatannya fokus pada landscape dan metode pembuatannya menggunakan teknik paper mache.

### C. Konsep Trailer

Konsep trailer yang diangkat tidak menampilkan semua plot cerita yang ada, hanya beberapa plot kunci yang mewakili namun tetap bersinergi dan mudah dipahami oleh audiens. Plot ditampilkan secara berurutan dan ditambahkan sedikit *twister scene* di bagian akhir agar tidak terlalu monoton.

Background yang dipilih adalah instrument gamelan kontemporer agar tema yang dibawakan dalam trailer ini semakin kuat. Ritme musik yang dimainkan juga disesuaikan dengan mood yang sedang berlangsung dalam adegan sehingga atmosfer semakin terasa.

### D. Proses Desain

Berikut merupakan storyboard dari trailer 'Pandawa Sokalima'.

## V. PEMBAHASAN

### A. Implementasi Storyboard

Proses penganimasian karakter dilakukan dengan pengambilan gambar tiap frame, dimana karakter digerakkan sedikit demi sedikit yang kemudian dikompilasikan menjadi sebuah gerakan. Gerakan tiap frame pun tidak banyak berbeda mengingat hal tersebut mempengaruhi hasil animasi. Semakin sedikit karakter digerakkan tiap frame, semakin halus animasi yang dihasilkan. Selain itu, untuk ekspresi, menggunakan metode *replacement face*. Berikut merupakan salah satu *scene* dengan *replacement face*.

## VI. KESIMPULAN

### A. Kesimpulan

Pengenalan karakter yang disuguhkan dalam trailer berhasil disampaikan kepada audiens dimana mereka mampu membedakan tiap karakter dengan dibantu adanya ciri khas yang ditonjolkan secara fisik, maupun sifat pada *puppet*. Video trailer 'Pandawa Sokalima' ini juga mampu memberikan tayangan yang tidak hanya memberikan hiburan, tapi juga wawasan lebih banyak kepada anak-anak Indonesia kisah Pandawa Sokalima, dan pesan yang ingin disampaikan dalam cerita mampu dicerna karena disampaikan secara jelas.

Selain itu, penggunaan animasi stop motion diharapkan mampu menarik animator lain serta dapat ikut serta mengembangkan jenis animasi ini di perindustrian animasi Indonesia.

### B. Saran

Dalam membuat animasi stop motion dibutuhkan tenaga personel untuk masing-masing divisi produksi animasi sehingga setiap elemen yang dibutuhkan dapat dipenuhi secara maksimal. Selain itu, sebelum memulai proses produksi, sebaiknya semua peralatan yang dibutuhkan telah disiapkan, seperti kamera DSLR, perangkat lunak, maupun perlengkapan pencahayaan. Waktu produksi juga perlu diestimasi karena pembuatan animasi stop motion membutuhkan waktu, tenaga, dan biaya yang tidak sedikit.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis L.R.Y mengucapkan terima kasih dan syukur kepada Allah SWT karena telah diberi kesempatan untuk menyelesaikan penelitian ini. Tidak lupa ucapan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada Bapak, Ibu, dan kedua kakak yang selalu memberi semangat, dukungan, serta doa sehingga penelitian ini bisa diselesaikan. Bapak Sayatman, S.Sn., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah berbaik hati dan bersabar membimbing penulis dalam menyelesaikan permasalahan dan kesulitan yang dihadapi selama penelitian. Kepada Bapak Nugrahadi Ramadhani, S.Sn., M.T., selaku pengelola Lab. Audio Visual DKV-ITS, yang telah memberi ijin dalam penggunaan laboratorium untuk proses produksi. Restia Dewi, selaku partner dalam Tugas Akhir ini, terima kasih banyak telah menjadi partner yang baik, semoga karya besarmu bisa bermanfaat di dunia industri animasi ini. Teman dan sahabat seperjuangan TA DKV ITS 2015/2016 yang tak henti-hentinya saling menyemangati hingga kita menyelesaikan segalanya dengan lancar.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lord, Peter, Sibley, Brian. 2010. *Cracking Animation*. London: Thames and Hudson.
- [2] Priebe, Ken A. 2011. *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. Boston: Course Technology PTR.
- [3] Foster, Jeff. 2010. *The Green Screen Handbook: The Real-World Production Techniques*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons.