

Perancangan Animasi *Stopmotion* Pangeran Diponegoro Berbasis Sinematografi

Supriyadi

STMIK NUSA MANDIRI Jakarta
spy2adi@gmail.com

Cara Sitasi: Supriyadi. Perancangan Animasi *Stopmotion* Pangeran Diponegoro Berbasis Sinematografi. *Jurnal Komunikasi* 10(2). 145-152.

Abstract - Nowadays animated films are developing rapidly in Indonesia. Animated films are in demand because they are entertaining, but rarely found educative animated films that tell about history. In general, historical documentation is only based on thick textbooks, and the placement of photos of heroes on classroom walls is generally not interesting for students to enjoy. This encourages researchers to make an animated film that has historical and educational value. With appropriate cinematography, a film can have high artistic value. In addition, the film can also convey information and implied messages that can be used as lessons in life. To attract students, stopmotion technique was chosen. This stopmotion animation is created by applying the sine matography technique so that what will be conveyed in this animated film can be conveyed well to the audience. All of this aims to make the animation look livelier, smoother in its movements, and produce a more attractive appearance and is liked by the audience. It is better to make a stopmotion animation in a detailed storyboard design, so there are no mistakes when making motion, camera angles, type shots, and video translation. Stopmotion filmmaking is inseparable from photography and cinematography.

Keywords: animation, stopmotion, sinematografi

PENDAHULUAN

Pangeran Diponegoro adalah putra sulung dari Sultan Hamengkubuwana III, raja ketiga di Kesultanan Yogyakarta. Lahir pada tanggal 11 November 1785 di Yogyakarta dengan nama Mustahar dari seorang selir bernama R.A. Mangkarawati, yang berasal dari Pacitan. Semasa kecilnya, Pangeran Diponegoro bernama Bendara Raden Mas Antawirya. Diponegoro lebih tertarik pada kehidupan keagamaan dan merakyat sehingga ia lebih suka tinggal di Tegalrejo tempat tinggal eyang buyut putrinya, permaisuri dari Sultan Hamengkubuwana I, Gusti Kangjeng Ratu Tegalrejo, daripada di keraton.

Perang Diponegoro berawal ketika pihak Belanda memasang patok di tanah milik Diponegoro di desa Tegalrejo. Saat itu, ia memang sudah muak dengan kelakuan Belanda yang tidak menghargai adat istiadat setempat dan sangat mengeksploitasi rakyat dengan pembebanan pajak.

Sikap Diponegoro yang menentang Belanda secara terbuka, mendapat simpati dan dukungan rakyat. Atas saran GPH Mangkubumi, pamannya, Diponegoro menyingkir dari Tegalrejo, dan membuat markas di sebuah gua

yang bernama Gua Selarong. Saat itu, Diponegoro menyatakan bahwa perlawanannya adalah perang sabil, perlawanan menghadapi kaum kafir. Semangat "perang sabil" yang dikobarkan Diponegoro membawa pengaruh luas hingga ke wilayah Pacitan dan Kedu. Salah seorang tokoh agama di Surakarta, Kyai Maja, ikut bergabung dengan pasukan Diponegoro di Gua Selarong. Kyai Mojo yang lahir di Desa Mojo di wilayah Pajang, dekat Kota Surakarta tertarik berjuang bersama Pangeran Diponegoro karena Pangeran Diponegoro ingin mendirikan kerajaan yang berlandaskan Islam. Kyai Mojo dikenal sebagai ulama besar yang sebenarnya masih memiliki hubungan kekerabatan dengan Diponegoro. Ibu Kyai Mojo, R.A. Mursilah, adalah saudara perempuan dari Sultan Hamengkubuwana III. Akan tetapi, Kyai Mojo yang aslinya bernama Muslim Mochamad Khalifah semenjak lahir tidak mencicipi kemewahan gaya hidup keluarga istana. Jalinan persaudaraan Diponegoro dan Kyai Mojo kian erat setelah Kyai Mojo menikah dengan janda Pangeran Mangkubumi yang merupakan paman dari Diponegoro. Tak heran, Diponegoro memanggil Kyai Mojo dengan sebutan "paman" meski relasi keduanya adalah saudara sepupu.

Selain Kyai Mojo, perjuangan Diponegoro juga didukung oleh Sunan Pakubuwono VI dan Raden Tumenggung Prawiradigdaya Bupati Gagatean. Meski demikian, pengaruh dukungan

Kyai Mojo terhadap perjuangan Diponegoro begitu kuat karena ia memiliki banyak pengikut dari berbagai lapisan masyarakat. Kyai Mojo yang dikenal sebagai ulama penegak ajaran Islam ini bercita-cita, tanah Jawa dipimpin oleh pemimpin yang mendasarkan hukumnya pada syariat Islam. Semangat memerangi Belanda yang merupakan musuh Islam dijadikan taktik Perang Suci. (Peter, 2016)

Animasi

Animasi yang berasal dari Bahasa Yunani *Anima* yang berarti memberi nyawa. Sedangkan animasi sendiri yaitu sebuah film dari benda yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambar, boneka atau tulisan, dengan perbedaan tipis antar *frames*, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan. Secara umum animasi bisa dikatakan sebagai sebuah tayangan yang memanfaatkan permainan dari perbedaan gerakan dari beberapa gambar yang sudah ada sehingga membentuk suatu ilusi gerakan yang dinamis dan nyata. Melalui proses-proses yang dilalui, gambar yang telah ada disatukan sehingga menghasilkan sebuah gerakan yang alami. (W. Nugroho, 2011)

Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan baik untuk kegiatan yang bersifat formal maupun rekreatif. Pemakaian unsur animasi di dalam sebuah aplikasi mult imedia sangat menjanjikan suatu tampilan visual yang lebih dinamis, dapat menampilkan sesuatu tampilan visual yang imajinatif dan mustahil dalam kehidupan yang sebenarnya tetapi dapat divisualisasikan secara meyakinkan dalam animasi.

Prinsip dasar animasi adalah Prinsip-prinsip yang digunakan seorang animator untuk mengetahui dan memahami bagaimana sebuah animasi dibuat sedemikian rupa sehingga didapatkan hasil animasi yang menarik, dinamis dan tidak membosankan. Prinsip dasar ini animasi ini sebenarnya paling pas digunakan untuk animasi kartun. Modal utama seorang animator adalah kemampuan meng-capture momentum ke dalam runtutan gambar sehingga seolah-olah menjadi bergerak atau hidup. Sedikit berbeda dengan komikus, ilustrator, atau -katakanlah- karikaturis yang menangkap suatu momentum ke dalam sebuah gambar diam (still). Animator harus lebih memiliki 'kepekaan gerak' daripada 'hanya' sekedar kemampuan menggambar. Gambar yang bagus akan percuma tanpa didukung kemampuan meng-'hidup'-kan. Sebagaimana definisi dasar animasi yang berarti: membuat seolah-olah menjadi hidup.

Alasan penulis menggunakan teknik *stopmotion* dalam pembuatannya, yaitu:

1. Teknik *stopmotion* menggunakan kreatifitas yang

tinggi dalam pembuatan karakter dan desain gambar.

2. Teknik *stopmotion* menggabungkan berbagai teknik

pengolah media seperti desain grafis, teknologi audio, teknologi video, sinematografi, animasi, fotografi.

Stopmotion memiliki beberapa kelebihan, berikut kelebihan penggunaan teknik *stopmotion*:

1. Tidak menggunakan banyak gambar
2. Tidak memerlukan peralatan yang sulit
3. Kreatifitas dalam pembuatan desain objek dan pengembangan animasi.

Sinematografi

Menurut Kamus Ilmiah Serapan Bahasa Indonesia Sinematografi diartikan sebagai ilmu dan teknik pembuatan film atau ilmu, teknik, dan seni pengambilan gambar film dengan menggunakan alat perekam. Film atau *Cinema* merupakan produk atau buah karya dari kegiatan sinematografi. Film sebagai karya sinematografi merupakan hasil perpaduan antara kemampuan seseorang atau sekelompok orang dalam penguasaan teknologi, olah seni, komunikasi, dan manajemen berorganisasi. (Naratama Rukmananda, 2014)

Secara detail keempat kompetensi tersebut berikut ruang lingkupnya dapat disajikan dalam Tabel berikut.

Tabel 1. Komposisi Sinematografi

No	Kompetensi	Ruang Lingkup
1	Teknologi	Teknologi optik, mekanik, hingga olah digital
2	Olah Seni	Peran(drama), tata cahaya(warna), tata suara, art desain indoor/outdoor, dan sebagainya
3	Komunikasi	Termasuk seluruh komponen komunikasi dan teknik penyampaiannya
4	Manajemen	Organisasi dan komponennya, termasuk manajemen sumber daya manusia (SDM), manajemen anggaran, produksi, dan pemasaran

Sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Karena objeknya sama maka peralatannyapun mirip. Perbedaananya, peralatan fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar.

Penyampaian ide pada fotografi memanfaatkan gambar tunggal, sedangkan pada sinematografi memanfaatkan rangkaian gambar. Jadi sinematografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar atau dalam sinematografi disebut montase (*montage*).

Sinematografi sangat dekat dengan film dalam pengertian sebagai media penyimpanan maupun sebagai genre seni. Film sebagai media penyimpan adalah pias (lembaran kecil) selluloid yakni sejenis bahan plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya. Benda inilah yang selalu digunakan sebagai media penyimpan di awal pertumbuhan sinematografi. Film sebagai genre seni adalah produk sinematografi.. Sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Karena objeknya sama maka peralatannya pun mirip. Perbedaannya, peralatan fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar. Penyampaian ide pada fotografi memanfaatkan gambar tunggal, sedangkan pada sinematografi memanfaatkan rangkaian gambar. Jadi sinematografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar atau dalam sinematografi disebut montase (*montage*). Sinematografi sangat dekat dengan film dalam pengertian sebagai media penyimpanan maupun sebagai genre seni. Film sebagai media penyimpan adalah pias (lembaran kecil) selluloid yakni sejenis bahan plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya. Benda inilah yang selalu digunakan sebagai media penyimpanan di awal pertumbuhan sinematografi. Film sebagai genre seni adalah produk sinematografi. (Naratama Rukmananda, 2014)

METODOLOGI PENELITIAN

Sebelumnya telah dibuat film animasi dengan judul “Penciptaan Karya Animasi Kobarkan Semangat Bung Tomo “ oleh Lailatur Ristagama. (Lailatul Ristagama, 2014)

Film animasi tersebut sudah ada pembahasan mengenai pembuatan film animasi 2 dimensi mengenai sejarah tetapi belum ada pembahasan tentang *stopmotion*. Namun masih belum ada yang membahas secara spesifik mengenai penerapan sinematografi dalam pembuatan film *stopmotion*. Maka dari itu dibuatlah Film animasi edukasi yang dapat mengenalkan sejarah dengan menggunakan teknik yang modern, yaitu teknik *stopmotion* dengan judul Pangeran Diponegoro. Animasi ini dibuat dengan konsep *stopmotion* agar menarik untuk disajikan, sehingga semua orang tertarik untuk mempelajari cerita sejarah Pangeran Diponegoro. Film animasi ini dibuat dengan menerapkan prinsip animasi dan *sinematografi* sehingga nilai-nilai edukasi dan nilai-nilai seni dari film tersebut dapat tersampaikan kepada para penonton. (Ruslan, 2016)

Metode penelitian memiliki ruang yang sangat luas. Dilihat dari jenis penelitian, maka penelitian dapat dibedakan menjadi 3 klasifikasi, yaitu penelitian aplikatif, penelitian maksud, dan penelitian berdasarkan jenis informasi. Pada penelitian aplikatif, terdapat 2 jenis penelitian, yaitu penelitian murni dan terapan. Dalam pembuatan karya ini yang di gunakan adalah penelitian terapan. Penelitian terapan adalah penelitian yang hasilnya dapat digunakan langsung untuk menyelesaikan permasalahan yang di hadapi. (Arikunto, 2013)

Metode yang dapat digunakan didalam perancangan ini yaitu:

1. Tahap analisa

Tahapan analisa disini meliputi pengambilan data dari *storyboard*, dan referensi akan film animasi yang digunakan.

2. Perancangan Karya

Untuk tahapan perancangan karya yang digunakan adalah proses desain, proses pengumpulan material, menyusun frame, menggabungkan scene, export media dan mastering editing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film Pangeran Diponegoro ini merupakan film animasi yang dibuat menggunakan teknik *stopmotion*, film animasi *stopmotion* ini ditujukan untuk kalangan pelajar yaitu pada usia 10-25 tahun, Film ini dibuat bertujuan sebagai media pembelajaran sejarah, sehingga animasi ini dibuat dengan menggunakan teknik yang baru dan menarik yaitu teknik *stopmotion* sehingga para penonton berminat dan tertarik untuk menyaksikan dan mempelajari sejarah dari Pangeran Diponegoro. Film animasi ini disajikan dengan menggunakan diorama sebagai desain latar berbentuk 3 dimensi dan menggunakan media kertas dalam bentuk 2 dimensi sebagai objek karakter yang kemudian digeserkan sedikit demi sedikit (*frame by frame*), kemudian di sempurnakan dengan *editing* menggunakan Adobe Premiere dan After Effect untuk pemberian efeknya, animasi ini juga di lengkapi dengan *sountrack* dan efek suara yang berkualitas.

Tahap Analisa

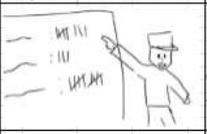
Storyboard

Storyboard merupakan kumpulan sketsa gambar yang disusun secara berurutan dan disesuaikan dengan naskahnya sehingga ide cerita bisa disampaikan dengan mudah. (Hart, 2008)

Di jaman sekarang *storyboard* dipakai di berbagai bidang, seperti perfilman, animasi, hingga dunia advertising. Pada prosesnya, sutradara dan pengarah fotografi akan membahas adegan-adegan secara lengkap, kemudian mereka akan menghubungi seniman *storyboard* untuk menerjemahkan idenya dalam rangkaian gambar. Dari sini akan tercipta rancangan shooting. Secara gamblangnya, *storyboard*

ini akan memberikan gambaran jelas pada pemain serta kru supaya bisa bekerja dengan baik. Umumnya dalam storyboard ini ada tata letak visual adegan yang akan diambil. Tidak hanya itu, storyboard juga penting bagi editor agar ia bisa menyusun scene yang berbeda sesuai dengan skenario yang ditetapkan. Dalam pembuatan *storyboard*, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, antara lain ; prinsip penulisan, konsep, strategi dan proses perancangan grafis. Prinsip penulisan *storyboard* yang baik adalah Pesan visual harus kreatif (asli, luwes dan lancar), komunikatif, efisien dan efektif, sekaligus indah/estetis. Sedangkan konsep, strategi dan proses perancangan grafis yang baik untuk *storyboard* adalah 5W dan 1H (*what, where, when, who, why* dan *how*) serta mempunyai penyampaian pesan yang efektif dan efisien. (Dhimas, 2013).

Desain Storyboard pembuatan animasi Pangeran Diponegoro dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

1.		Melaksanakan TRR 12 November 1948 00:00 +20s Camera: Flanning right
2.		00:20 +20s Camera: long shot Tentara: Hasil akhir dari pemungutan suara Sri Sultan dengan jumlah suara 22 untuk seahaja dan jumlah suara 21 seadimian dengan jumlah suara 22
3.		00:30 +15s Camera: medium shot Tentara: tunggu pemungutan suara ini belum selesai Tentara: semua suara sudah habis dihitung, dan jumlah suaranya sudah sesuai dengan yang hadir di ruangan ini
4.		00:45 +15s Tentara: tapi saya meminta mendat suara dari komandan divisi dan komandan rezimen dari sumatra, semua secepat untuk memberikan suara kepada..... seadimian
5.		01:00 +7s Camera: long shot seluruh ruangan berorak

Gambar 1. Bentuk Storyboard

Material Collecting (Pengumpulan Materi)

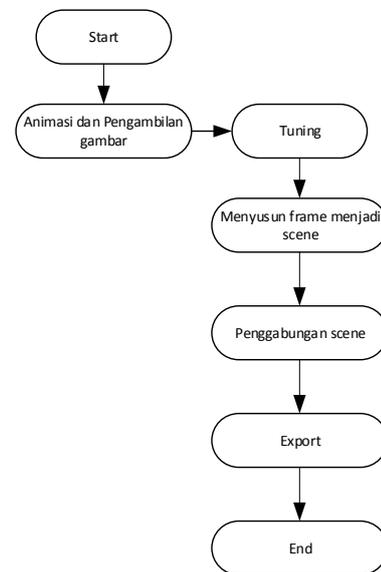
Aset-aset yang dibutuhkan dalam pembuatan film animasi *stopmotion* Pangeran Diponegoro ini, diambil dari aset yang telah dibuatkan dalam bentuk boneka-boneka.

No	Objek	Keterangan
1	Pip-pip Wayang tokoh	
2	Properti Pembantu	

Gambar 2. Material Stopmotion

Perancangan Karya Realisasi Produk Multimedia

Tahap realisasi ini merupakan fase *Assembly* dalam metode Luther. Setelah menyiapkan *Storyboard* dan aset-aset yang telah di kumpulkan pada tahap *Material collecting*, maka dapat di lanjutkan ke tahap realisasi. Adapun alur pembuatan film animasi *stopmotion* “Pangeran Diponegoro” ini, digambarkan dalam bentuk *flowchart* pada gambar berikut.



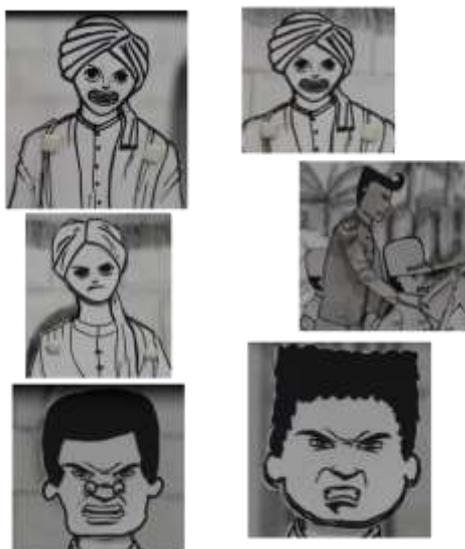
Gambar 3. Alur Pembuatan Animasi

Animasi dan Pengambilan Gambar

Tahap ini merupakan tahap dimana aset-aset yang telah dikumpulkan akan dianimasikan dan akan diambil gambarnya dengan teknik *stopmotion (frame-by-frame)* sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Proses animasi dilakukan dengan menerapkan prinsip animasi, dan pengambilan gambar dilakukan dengan menerapkan sinematografi, seperti *angle camera, camera movement, dan type of*

shot. Pengambilan gambar dilakukan menggunakan kamera Canon DSLR EOS 700D yang menggunakan fitur *Tethering* disambungkan langsung ke *software* Adobe Lightroom 6. (Wary, 2010)

Adapun alat-alat pendukung yang digunakan dalam tahap pengambilan gambar yaitu, *Tripod*, *Shoot Through Umbrella* (flash payung), dan *continuous lamp*. Dengan fitur *Tethering* yang ada pada *software* Adobe Lightroom 6, kamera Canon DSLR EOS 700D dapat disambungkan menggunakan kabel *tethering* dapat dioperasikan secara langsung dari *software* Adobe Lightroom 6. Setelah melakukan pengaturan dan menyambungkan kabel *tethering*, maka akan muncul *tethering navigation* secara otomatis. *Tethering navigation* berfungsi sebagai pengaturan kamera, seperti pengaturan ISO, *aperture*, dan *shuter speed*. Selain menyiapkan *software* yang digunakan, diperlukan juga alat-alat pendukung, seperti, *continous lamp*, *shot trough umbrella* dan *tripod*, untuk menunjang dalam proses pengambilan gambar. Tahap selanjutnya adalah tahap animasi, dimana aset-aset yang telah dikumpulkan seperti, set diorama dan *puppet*/wayang dirangkai sedemikian rupa, sehingga sesuai dengan tampilan yang ada dalam desain *storyboard*. Setiap gerakan tubuh/*gesture* yang dianimasikan akan diambil gambarnya dengan teknik *frame-by-frame*. Agar objek yang dianimasikan terlihat seolah olah bergerak dengan sendirinya. Selain gerakan tubuh/*gesture*, juga diperlukan pembuatan gerakan mulut (*lypsinc*). *Lypsinc* dibuat dengan cara merubah kepala dari objek wayang, secara satu persatu, kemudian kembali diambil gambar dengan teknik *frame-by-frame*. (Peterson, 2010)



Gambar 4. Objek Aset

Setelah animasi dan pengambilan gambar, tahap selanjutnya adalah proses *tunning* gambar, bertujuan untuk mempertajam warna dari gambar yang telah diambil, proses *tunning* ini meliputi pengaturan *brightness*, *contrast*, *curves*, dan *level* yang ada pada *software* Adobe Lightroom 6. Pada Adobe Lightroom 6 terdapat fitur *preset*, *preset* adalah sample pengaturan yang diberikan oleh Adobe Lightroom untuk mempermudah pengguna dalam melakukan proses *tunning*. Selain mempertajam warna, dalam proses *tunning* ini juga dilakukan pemberian *color effect*. Untuk memberikan efek suasana malam hari untuk beberapa *scene* yang akan dibuat seakan-akan terjadi di malam hari. Pemberian *color effect* ini menggunakan fitur *PenTool* dan *color lookup* yang ada dalam *software* Adobe Photoshop CS6. *Pentool* digunakan untuk menseleksi area yang akan diberikan *color effect* dengan menggunakan fitur *color lookup*. Untuk mendapatkan *color effect* malam hari, dapat menggunakan *color lookup* Moonlight 3DL. (Perisic, 2013)

Menyusun Frame Menjadi Scene

Setelah gambar/*frame* telah di-*tunning*, maka dapat dilanjutkan ke tahap penyusunan *frame* menjadi sebuah *scene*. Tahap ini merupakan proses yang dilakukan untuk menyatukan semua *frame* menjadi satu *scene*. *Frame-frame* yang telah di ambil pada tahap animasi akan dimasukkan ke *software* Adobe Premiere Pro CS6 kemudian digabungkan menjadi sebuah *scene*. *Frame-frame* yang saling berkaitan akan digabungkan menjadi sebuah *scene*, yaitu dengan cara nyusun *frame-frame* tersebut secara berurutan, sehingga gerakan-gerakan dari objek dapat terlihat gerakan aslinya.

Penggabungan Scene

Setelah semua *frame-frame* disusun menjadi *scene*, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah, menggabungkan *scene* menjadi sebuah film animasi. *Scene* akan disusun sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan dalam *storyboard*. Setelah semua *scene* sudah tersusun sesuai dengan alur cerita yang telah di buat dalam *storyboard*, yang selanjutnya dilakukan adalah memberikan *video translation* diantara dua *scene*. Caranya dengan menggunakan *fitur effect* yang sudah tersedia di dalam *software* Adobe Premiere Pro CS6, yaitu *video translation*. (Hendratman, 2017)

Tunning



Gambar 5. Hasil gabungan scene

Export

Setelah semua scene digabungkan menjadi sebuah film animasi, tahap terakhir yang dilakukan adalah tahap *export*, dimana film animasi yang telah dibuat akan di-export file menjadi sebuah video. Format yang dipilih peneliti adalah H.264 (.mp4) dengan kualitas HD 1080p.

Setelah proses produksi selesai, maka akan dilakukan pengujian. Proses pengujian dilakukan untuk setiap proses pembuatan animasi *stop motion* yang telah dibuat. Pengujian dilakukan melalui beberapa tahap sesuai dengan *flowchart* dibawah ini.

1. Animasi dan Pengambilan gambar

Proses ini dilakukan untuk mengatur objek yang akan dianimasikan sesuai dengan kebutuhan yang nantinya akan dijadikan *stopmotion*, yaitu pengambilan gambar dengan cara *frame-by-frame* dan dengan *angle* serta *camera movement* yang disesuaikan. Jika pada proses testing tidak sesuai dengan keinginan maka dilakukan kembali proses pengambilan gambar ini.

2. Tuning

Tahap *tuning* merupakan proses yang dilakukan untuk mempertajam warna gambar dari *frame* yang telah diambil. Dimana ketajaman warna gambar diatur didalam *software* Adobe Lightroom 6. *Tuning* yang dilakukan antara lain adalah, *brightness*, *contrast*, dan *curves*.

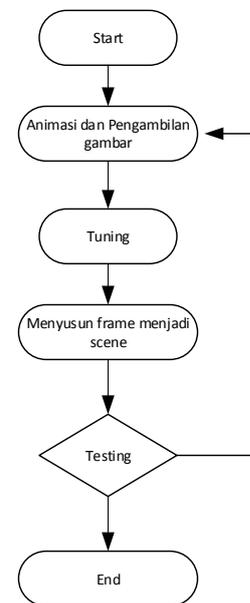
3. Menyusun frame

Tahap ini merupakan proses yang dilakukan untuk menyatukan semua *frame* menjadi satu *scene*. Dimana *frame-frame* yang telah diambil pada tahap animasi akan dimasukkan ke dalam *software* Adobe Premiere Pro CS6 kemudian di gabungkan menjadi sebuah *scene*.

4. Testing

Tahap *Testing* ini adalah tahap dimana hasil dari *scene* yang telah dibuat disesuaikan dengan *storyboard* yang telah ditentukan. Bila *scene*

tersebut tidak sesuai dengan *storyboard*, maka kembali ke proses animasi untuk pengambilan ulang *frame-frame stopmotion* yang tidak sesuai tersebut.



Gambar 6. Alur Pengujian

Mastering Editing

Salah satu kunci keberhasilan sebuah film atau video adalah proses editing. Editing video merupakan proses memilih, merangkai, menyusun ulang, dan memanipulasi video-video yang sudah direkam menjadi satu rangkaian video sehingga menjadi sebuah cerita utuh sebagaimana yang diinginkan sesuai konsep yang telah ditentukan. Ketika proses editinglah inilah gambar-gambar yang tidak penting dan tidak sesuai dengan konsep harus dihilangkan, susunan video harus dirangkai sesuai dengan durasi yang telah ditentukan, dan hal-hal yang kurang enak dilihat akan didedit dan ditambahkan, sehingga akhirnya menjadi rangkaian video utuh yang layak ditampilkan ke publik. Ketika proses editing, editor adalah orang yang paling bertanggung jawab terhadap kualitas sebuah video. Editor video harus mampu memahami maksud dan menerjemahkan keinginan sutradara. Berikut ini akan dibahas mengenai tugas-tugas mendasar seorang video editor.

Menyunting Video

Menyunting atau mengumpulkan video yang sudah diambil atau direkam merupakan hal pertama yang harus dilakukan oleh seorang video editor. Video-video tersebut adalah hasil kerja para kameraman yang masih belum diolah, atau masih sesuai dengan bentuk aslinya. Semua video yang berkaitan dengan naskah atau skenario harus dikumpulkan di dalam satu hardisk atau memori penyimpanan untuk memudahkan kinerja selanjutnya.

Menyusun Ulang

Setelah semua video yang direkam selama proses shooting sudah dikumpulkan, editor harus menyusun ulang video-video tersebut sesuai dengan urutan sebagaimana tercantum dalam naskah atau skenario. Untuk memudahkan penyusunan ulang video-video tersebut, biasanya seorang editor akan berpatokan pada clapperboard (papan clip) yang biasanya dishooting di awal adegan. Dalam clapperboard tersebut terdapat catatan mengenai nomor urut adegan, scene, dan data-data lain mengenai pengambilan gambar. Dalam kegiatan menyusun ulang video, seorang editor harus memotong gambar-gambar yang tidak penting yang tidak termasuk ke dalam skenario.

Memfilter Video

Memfilter video berarti memilih gambar-gambar yang penting saja dan memberikan efek dan manipulasi grafik lainnya untuk meningkatkan tampilan video agar lebih enak dilihat, juga agar terhindar dari gambar-gambar yang mengganggu jalannya cerita. Selain itu, pada proses filterasi ini seorang editor juga harus mengatur transisi atau perpindahan dari satu adegan ke adegan lain menjadi lebih halus. Filter video juga berkaitan dengan tata cahaya pada gambar-gambar yang sudah dikumpulkan. Pada proses ini, editor harus memilah dan memilih kualitas video yang paling baik dan paling sempurna sesuai dengan naskah, sebab sebuah adegan biasanya harus mengalami beberapa kali take atau pengambilan gambar.

Olah Suara

Setelah memfilter video, tugas selanjutnya dari seorang editor video adalah mengolah suara, baik suara asli yang muncul ketika proses pengambilan gambar atau suara-suara tambahan yang perlu ditambahkan untuk memperkuat suasana video, misalnya sound effect atau musik. Dalam hal ini, seorang editor harus bekerja sama dengan penata suara dan penata musik agar menghasilkan suara yang sesuai dengan konsep.

Membuat Titel

Setelah semua gambar atau video sudah tersusun menjadi kesatuan cerita yang utuh dan sesuai dengan skenario, tugas selanjutnya adalah membuat titel pada video tersebut, yaitu informasi teks atau keterangan yang berkaitan dengan materi video.

Finishing

Setelah tahapan-tahapan di atas selesai dikerjakan, video editor harus melakukan pekerjaan akhirnya, yaitu tahap finishing. Pada tahap finishing, semua crew inti dari pembuatan video tersebut, mulai dari Sutradara, penata suara, penata artistik, dan crew-crew lainnya harus menyaksikan bersama video yang sudah diedit untuk memastikan bahwa video atau

film yang sudah dihasilkan sudah terangkai dengan sempurna.



Gambar 7. Mastering Scene

Tahapan ini adalah tahapan terakhir yang dilakukan dalam pengerjaan film animasi ini. *Rendering* merupakan tahapan dimana dilakukannya pengkonversian atau proses untuk mengubah *file project* menjadi sebuah *file* yang dapat dijalankan di media lain. Pada karya penulis ini, *file project* yang dimaksud adalah hasil dari *mixing* dan *editing* pada *Adobe Premiere*, kemudian dirubah menjadi *file video (movie trailer)* sehingga dapat dijalankan di media/player lainnya (tidak hanya pada *Adobe Premiere*). Format video yang dihasilkan ditentukan pada tahapan *rendering* ini. Pada proyek akhir ini, video yang dihasilkan menggunakan format video *quick time* dengan menggunakan *video codec H.2624* seperti yang sudah penulis sampaikan diatas.

KESIMPULAN

Film merupakan salah satu alat yang ampuh di tangan orang yang mempergunakannya secara efektif untuk sesuatu maksud terutama terhadap masyarakat kebanyakan dan juga anak-anak yang memang lebih banyak menggunakan aspek emosinya dibanding aspek rasionalnya, dan langsung berbicara ke dalam hati sanubari penonton secara meyakinkan. Film juga sangat membantu dalam proses pembelajaran, apa yang terpandang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja.

Berdasarkan penelitian penulis dalam perancangan karya film animasi *stopmotion* "Pangeran Diponegoro" yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, bahwa setelah dipertontonkan oleh para penonton bahwa film

animasi Pangeran Diponegoro ini bagus untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dan bisa dijadikan media edukasi dikalangan pelajar.

Semua teknik yang dilakukan untuk menerapkan sinematografi dalam pembuatan film animasi *stopmotion* “Pangeran Diponegoro” ini berhasil, berdasarkan survey pemirsa menyetujui bahwa sinematografi yang diterapkan sudah bagus. Semua testing berhasil dilakukan dengan hasil sesuai dengan *storyboard* yang dibuat. Sehingga menghasilkan film animasi *stopmotion* yang dapat menyampaikan nilai edukasi kepada *audience* dengan baik, dan *audience* dapat memahami isi dari film ini. Penulis menyadari masih banyak ke kurangan dalam proses merancang film animasi *stopmotion* Pangeran Diponegoro ini. Untuk itu penulis memberikan saran yang diharapkan dapat disempurnakan pada masa mendatang, diantaranya teknik animasi *stopmotion* ini dapat diterapkan dengan menggunakan media yang lebih baik dari kertas, seperti *clay/lilin*. Semua ini bertujuan agar animasi yang dibuat terlihat lebih hidup, lebih halus gerakannya, dan menghasilkan tampilan yang lebih menarik dan disukai oleh *audience*. Sebaiknya dalam pembuatan animasi *stopmotion* diperlukan desain *storyboard* yang detail, agar tidak terjadi kekeliruan pada saat *pembuatan motion, angle camera, type shot, dan video translation*. Pembuatan film *stopmotion* tidak lepas dari Fotografi dan sinematografi

REFERENSI

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Dhimas, A. (2013). *Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: Taka Publisher.
- Hart, J. (2008). *The Art Of Storyboard: A Filmmaker’s Introduction*. United States: Focal Press.
- Hendratman, H. (2017). *The Magic of Adobe Premiere Pro*. Jakarta: Informatika.
- Lailatul Ristagama. (2014). *Penciptaan Karya Animasi Kobarkan Semangat Bung Tomo. Pendidikan Seni Rupa, 2(2)*.
- Naratama Rukmananda. (2014). *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: Grasindo.
- Perisic, Z. (2013). *Visual Effects Cinematography*. United States: Focal Press.
- Peter, C. (2016). *Takdir - Riwat Pangeran Diponegoro 1785-1855 (Edisi Peta Perang Jawa)*. Jakarta: Kompas.
- Peterson, B. (2010). *Understanding Exposure 3rd Edition*. New York: Watson-Guption Publications.
- Ruslan, A. (2016). *Perkembangan dan Konsep Animasi*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- W. Nugroho. (2011). *Modul Training Produksi Film Animasi*. Yogyakarta: Dreamlight World Media.
- Wary, D. U. dan W. (2010). *How to become a cameraman*. Yogyakarta: Interprebook.

PRODIL PENULIS

Merupakan staff pengajar pada STMIK Nusa Mandiri Jakarta. Untuk bidang tulis menulis, selain buku *Broadcasting Televisi Teori & Praktik*, sebelumnya ia juga aktif menulis artikel di *BSI NewsLetter*, *Majalah SDA Asia dan Broadcast Magz*. Antara komputer dan broadcasting inilah yang membuatnya menjadi tenaga pengajar yang mumpuni tanpa melupakan latar belakang di bidang komputer. Untuk beberapa tulisannya bisa dilihat pada web pribadinya di <http://pojokspy.blogspot.com> dimana banyak mahasiswa yang tertarik dan menerapkan materi perkuliahan yang didapat pada blog tersebut.