

PENERAPAN *PITCH BIBLE* DALAM PRODUKSI FILM ANIMASI 2D LEGENDA NAYA SENTIKA

Dani Arifudin¹, Deuis Nur Astrida²

¹Teknologi Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

Jl. Letjend Pol. Soemarto No.126, Watumas, Purwanegara,
Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah, Purwokerto, Indonesia

²Informatika, Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

Jl. Letjend Pol. Soemarto No.126, Watumas, Purwanegara,
Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah, Purwokerto, Indonesia

e-mail: daniarif@amikompurwokerto.ac.id, deuisnurastrida@gmail.com²

Received : Mei, 2022

Accepted : Mei, 2022

Published : Juni, 2022

Abstract

One of the technological developments in the film industry is animation. In the production process, there are many parts to work on, starting from finding story ideas, story scripts/scenarios, Storyboards, concept art, animation of Storyboards, recording and casting, music, sound FX and others. Of course, this production process involves many parts of the production team. So that each section must establish effective and efficient communication and document the results of their work into a document, one of the guidelines is the Animation Pitch Bible. In this study, the application of the Pitch Bible was applied to the production process of the 2D animated film Naya Sentika legend, which at the same time aims to raise the local culture of the area to be made into an animated film. The development method used is the method developed by Villamil-Molina, where the Pitch Bible enters the Production stage. The result of this research is the implementation of pitch bible documents in the production process of animated films, so that the production process of animated films will be more structured.

Keywords: animation, pitch bible, legend, Naya Sentika

Abstrak

Perkembangan teknologi di bidang perfilman salah satunya adalah Animasi. Dalam proses produksinya ada banyak bagian yang harus dikerjakan, mulai dari menemukan ide, *scenario/naskah cerita, Storyboard, concept art, animation of Storyboard, recording and casting, music and sound FX* dan lain-lain. Tentunya dalam proses produksi ini melibatkan banyak bagian dalam tim produksi, sehingga masing-masing bagian harus menjalin komunikasi yang efektif dan efisien serta mendokumentasikan hasil kerjanya ke dalam sebuah dokumen, salah satu panduannya yaitu Animation Pitch Bible. Pada penelitian ini penerapan *pitch bible* diaplikasikan pada proses produksi film animasi 2D legenda Naya Sentika, yang sekaligus bertujuan mengangkat budaya lokal daerah untuk diangkat ke dalam film animasi. Metode perancangan yang digunakan adalah metode yang dikembangkan oleh Villamil-Molina, di mana *Pitch Bible* masuk pada tahap produksi. Hasil dari penelitian ini berupa implementasi dokumen *pitch bible* dalam pembuatan film animasi, sehingga proses pembuatan film animasi akan lebih terstruktur.

Kata Kunci: animasi, pitch bible, legenda, Naya Sentika

1. PENDAHULUAN

Perkembangan film animasi 2D maupun 3D saat ini sudah mengarah pada pemanfaatan di berbagai bidang, mulai dari bidang pendidikan, kesehatan bisnis dan sebagainya sudah mengimplementasikan animasi sebagai salah satu media yang digunakan untuk mencapai tujuan di masing-masing bidang tersebut. Sebagai contoh di bidang pendidikan, animasi dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran mengenai cerita rakyat. Melalui animasi, cerita yang ada di dalam buku dapat divisualisasikan ke dalam bentuk yang lebih menarik.

Pada dasarnya alur dari pembuatan film animasi ini melalui tiga tahapan yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Mulai dari tahap pra-produksi yaitu mencari ide dan riset, melakukan perencanaan, membuat naskah (*script*), mendesain tampilan dan *Storyboard*. Kemudian tahap produksi yang meliputi menyiapkan lembar kerja, *modeling* karakter, *rigging*, *dubbing*, animasi dan *rendering*. Dan pada tahap terakhir yaitu pasca-produksi yang meliputi *compositing*, *editing*, dan *rendering* akhir [1].

Dengan begitu banyaknya tahapan dalam proses pembuatan animasi, tentunya ada banyak bagian yang harus dikerjakan, mulai dari menemukan ide cerita, naskah cerita/*scenario*, *concept art*, *Storyboard*, *animatic Storyboard*, *casting and recording*, *sound FX and music* dan lain-lain. Tentunya dalam proses produksi ini melibatkan banyak bagian dalam tim produksi. Mulai dari *scriptwriter*, *character designer*, *Storyboard artist*, *background artist*, *colorist*, *sound engineer*, dan *video editor*.

Pada proses pengerjaannya masing-masing bagian tentu mengerjakan sesuai bagiannya, sehingga masing-masing bagian harus menjalin komunikasi yang efektif dan efisien serta mendokumentasikan hasil kerjanya ke dalam sebuah dokumen. Hal ini bertujuan untuk memudahkan antar bagian yang berkaitan dapat melihat hasil pekerjaan yang dapat menjadi acuan, sebagai contoh bagian *character designer* harus tau seperti apa *Storyboard* yang sudah dibuat oleh *Storyboard artist*, begitu juga dengan bagian-bagian lain yang berkaitan. Salah satu panduan dokumen dalam perancangan animasi yang bisa diterapkan yaitu *Animation Pitch Bible*.

Pada penelitian ini penerapan *Pitch Bible* diaplikasikan pada proses produksi film animasi 2D legenda Naya Sentika, yang sekaligus bertujuan mengangkat budaya lokal daerah untuk diangkat ke dalam film animasi. Dalam proses pembuatan animasi akan mudah didokumentasikan pada setiap tahapannya.

2. METODE PERANCANGAN

Animasi merupakan salah satu perkembangan dan kemajuan di industri film, animasi yang pada dasarnya adalah penyesuaian dari kata *animation* atau *to animate* dalam bahasa Inggris yang artinya menghidupkan. Secara pengertian animasi merupakan proses atau tindakan menghidupkan dan menggerakkan benda mati, Suatu benda mati diberikan *power*, emosi dan semangat untuk menjadi hidup dan bergerak atau sekedar berkesan hidup [2]. Sedangkan secara pengertian teknis, Animasi merupakan kumpulan gambar secara berurutan (*frame*). Setiap *frame* memiliki satu gambar apabila urutan gambar tersebut ditampilkan secara bergantian dengan ketentuan waktu maka gambar akan terlihat bergerak. Satuan dalam animasi yaitu *frame per second* (fps) [3].

Di industri film sendiri, animasi pada umumnya ada 2 jenis yaitu 3 Dimensi (3D) dan 2 Dimensi (2D). Secara visual, animasi 3D jauh lebih diminati daripada 2D, akan tetapi di tengah popularitas animasi CGI/ 3D, animasi 2D masih bisa menarik perhatian dan diminati oleh penonton, bahkan ketika sebagian besar fitur animasi didominasi oleh animasi 3D. Salah satu faktornya adalah karena secara komersial, produksi animasi 3D jauh lebih menguntungkan dibandingkan animasi 2D [4]. Namun, kelangkaan animasi 2D dalam industri animasi membuatnya lebih berharga. Tidak dapat dipungkiri bahwa animasi 2D membutuhkan proses yang lama. karena setiap *frame* harus digambar secara individual, baik itu animasi tradisional maupun digital [5].

Semua seni garis dan pewarnaan untuk karakter dan *background* bisa dilakukan secara digital, sehingga dapat dimodifikasi dengan mudah. Seorang Animator dapat bekerja dengan satu set komputer dan

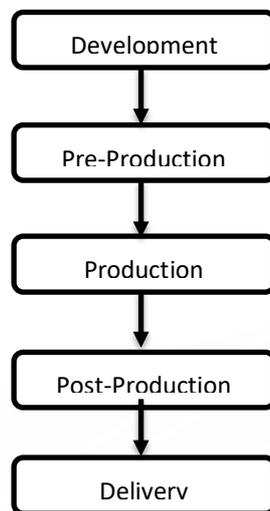
drawing tab. Hal ini Menjadi lebih efektif untuk dilakukan daripada animasi 2D tradisional yang masih melibatkan pensil dan kertas. Selain komponen karakter dan *background*, tentunya dalam film animasi ada banyak komponen yang harus dibuat atau diproduksi, oleh karena itu dibutuhkan metode dan dokumentasi yang terstruktur untuk membuat film animasi secara keseluruhan. Salah satu panduan yang digunakan dalam produksi film animasi adalah *Animation Pitch Bible* [6].

Animation Pitch Bible adalah tahapan untuk mendokumentasikan mulai dari ide, visi dan *style* animasi. *Pitch Bible* ini berisi aspek rinci tentang semua bagian pada produksi film animasi seperti premis, deskripsi karakter dan desain, *script*, *Storyboard* dan lain-lain. Dengan panduan yang terdokumentasikan tersebut, *Animator*, *Graphic Designer*, *Voice Over* dan semua bagian Tim produksi film animasi tersebut akan jauh lebih mudah dalam berkomunikasi. Dengan menggunakan *Pitch Bible* semua aset yang dibutuhkan dalam proses produksi film animasi akan terdokumentasikan secara terstruktur [7].

Beberapa bagian yang ada di dalam *Pitch Bible* di antaranya: (1) Dramatik premis/synopsis; (2) *Director's treatment*; (3) Desain, deskripsi, dan pengembangan karakter animasi; (4) *Concept art environment and property*; (5) Naskah atau *script*; dan (6) *Storyboard*.

Pada perancangan film animasi ini, penerapan *Pitch Bible* ditujukan pada pembuatan film animasi 2D Legenda Naya Sentika, yang merupakan cerita rakyat dari Kabupaten Blora, Jawa Tengah. Secara singkat Legenda Naya Sentika menceritakan tentang seorang prajurit perang bawahan dari Pangeran Diponegoro yang bernama Naya Sentika. Naya Sentika atau yang dikenal dengan nama Naya Gimal dikenal sebagai seorang lelaki yang gigih dalam melawan pasukan Belanda untuk memperjuangkan haknya. Pemilihan cerita ini untuk dibuat dalam bentuk animasi dengan tujuan mengangkat cerita rakyat daerah yang memiliki pesan moral dan meningkatkan kecintaan terhadap budaya lokal sekaligus agar tidak punah [8].

Metode pengembangan yang digunakan dalam penerapan *pitch bible* dalam produksi film animasi legenda Naya Sentika ini adalah metode yang dikembangkan oleh Villamil-Molina (1997). Adapun tahapan-tahapan nya pada Gambar 1. Berikut [9]:



Gambar 1. Metode Perancangan [Sumber: Villamil-Molina, 1997]

2.1. Development

Bagian ini dimulai dengan pengonsepan animasi yang akan dibuat berdasarkan ide-ide. Kemudian sasaran, tujuan dan biaya produksi ditetapkan. Sasaran dapat diidentifikasi dengan frasa pertanyaan seperti "apa yang ingin Anda capai?" Dan "hasil apa yang Anda harapkan?"

2.2. Pre-Production

Tahap berikutnya yaitu pengembangan untuk mengatur biaya, membagi tugas kepada masing-masing bagian yang dilibatkan dalam pembuatan animasi, mulai dari bagian audio video visual, penyewaan tempat untuk merekam suara (*dubing*), pembelian peralatan yang diperlukan, instalasi *hardware* dan *software* yang akan digunakan, penulisan *script*, *Storyboard* dan penjadwalan. Hal-hal harus memperhatikan legalitas proses produksi (hak cipta, kontrak kerja, perizinan lokasi dan lain-lain).

2.3. Production

Tahap berikutnya adalah produksi, di antaranya melakukan riset konten, mengembangkan ide, mendesain *interface*, mengembangkan *graphic 2D*, *dubing*, *background* dan *sound effects*, animasi dan *authoring* untuk menampilkan apa yang sudah diproses pada setiap bagian agar menjadi produk sempurna untuk ditunjukkan.

Pada tahap *Production*, bagian yang ada pada *Pitch Bible* mulai diimplementasikan, di antaranya:

2.3.1. Dramatik premis/sinopsis

Premis merupakan awal mula sebuah cerita berangkat. Premis merupakan *Basic Story* yang menjadi pangkal dari struktur cerita. Informasi mendasar yang terkandung dalam premis adalah tempat dan waktu peristiwa, tokoh, konflik, gambaran ringkas perkembangan alur cerita dan klimaks atau penyelesaian konflik.

Sinopsis adalah rangkuman dari naskah yang mendeskripsikan isi dari film animasi, pameran, novel dan lainnya. Sinopsis pada umumnya digunakan pada bagian prolog dalam naskah film atau teater panggung atau produk multimedia lainnya. Fungsi sinopsis adalah memberikan gambaran ringkas dari isi naskah, sebagai pembuka (*prolog*) dari naskah.

2.3.2. Director's treatment

Merupakan catatan detail yang penting bagi sutradara untuk memberikan informasi analisis tampilan dari produser atau director pada animasi yang akan dirancang dan ini bisa menjadi gaya dari sutradara dalam mendeskripsikan sebuah film animasi. *Director's Treatment* harus bisa memvisualisasikan dalam bentuk tampilan kepada pembaca (Tim) dari animasi yang akan dirancang [10].

2.3.3. Desain, deskripsi, dan pengembangan karakter animasi

Visualisasi semua *asset* dalam film animasi yang disesuaikan dengan tema cerita. Misalnya karakter, harus disesuaikan mulai dari bentuk tubuh, nama karakter, pose, gaya, busana, ekspresi ditentukan dari sini. Tujuannya agar ada hubungan yang relevan antara gambar dan cerita.

2.3.4. Concept art environment and property

Tahap ini menghasilkan konsep awal yang merangkum tampilan visual/artistik pada film animasi. Selain itu *concept artist* juga berperan menentukan tema warna yang sesuai dengan fase cerita tertentu. Pengekspresian *concept art* biasanya menggunakan ilustrasi, dan tidak selalu terdapat pada setiap bagian film, namun lebih berperan sebagai sumber inspirasi serta acuan dan panduan animator akan bagaimana visualisasi film tersebut [11].

Environment and property adalah lingkungan secara keseluruhan, atau dunia yang ada di dalam cerita sebagai tempat karakter hidup, dan berinteraksi dalam film animasi. Pengembangan *concept art environment* yaitu, langkah awal yang berperan sebagai referensi pembentukan background, pada film animasi. Di dalam perancangan *environment* perlu memperhatikan hal-hal (unsur-unsur) pembentuk rancangan *environment*, yaitu: *setting* (*foreground*, *middle ground*, dan *background*), objek (Infrastruktur, Vegetasi, Material), *terrain/Surface*, dan atmosfer.

2.3.5. Naskah atau *script*

Pembuatan *script* artinya harus ada penjelasan secara rinci tentang adegan, alur cerita, dialog, *angle*, identitas lokasi dan suasana adegan yang disertai *backsound* dan *sound effects*.

2.3.6. *Storyboard*

Dalam buku *The Art of Storyboard a Filmmaker's Introduction*, John Hart mengatakan *Storyboard* merupakan bagian dari pra-produksi, *tool* pre-visual didesain dengan tujuan memberikan serial shot, frame yang diadaptasi dari naskah. Hal tersebut adalah gambaran konsep kepada Tim produksi untuk memudahkan pengerjaan bagian rumit yang di dalam naskah sebelum animasi dirilis. *Storyboard* Artist harus menyusun sketsa secara terstruktur. Secara umum *Storyboard* terdiri beberapa sketsa yang memvisualisasikan antar *Scene*.

2.4. *Post-Production*

Pada tahap *post-production*, animasi dikembangkan melalui uji alfa dan beta. Namun sebelumnya akan ditinjau terlebih dahulu oleh tim internal dengan melihat beberapa indikator berikut: tujuan dan sasaran, desain, konten, grafis, narasi, navigasi suara, waktu, *Delivery* dan pendanaan serta hukum. Setelah animasi melalui proses pengujian alfa beta, kemudian film animasi akan melalui tahap *packaging* atau pengemasan melalui CD/DVD dan di *upload* ke platform YouTube.

2.5. *Delivery*

Tahap terakhir adalah pengembangan animasi yaitu *Delivery* atau distribusi animasi. Distribusi animasi dapat dilakukan secara langsung melalui presentasi, dan di *upload* ke platform seperti sosial media dan YouTube

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Deskripsi Data

Pada penelitian ini pembahasan difokuskan pada penerapan *pitch bible* dalam produksi film animasi legenda Naya Sentika. *Pitch bible* masuk pada bagian *production*, dimana tahapan-tahapan yang ada pada *Pitch Bible*, dijelaskan pada bagian pembahasan.

3.2. Pembahasan

Premis yang diangkat dalam animasi ini adalah kisah yang menceritakan tentang perang yang berlangsung selama 5 tahun, dengan dipimpin oleh seorang pimpinan yang berani. Namun, pemimpin perang berhasil dijebak dan ditangkap oleh pasukan musuh. Meskipun demikian, perjuangan ini dilanjutkan oleh salah satu prajuritnya yang gigih berani. Dengan tipu muslihatnya musuh kembali menangkap prajurit tersebut dalam keadaan tidak siap. Pihak musuh yang geram melakukan pembalasan dengan memasukkan dirinya ke dalam tong dan membuangnya ke laut

3.2.1. Dramatik premis/sinopsis

Kisah yang menceritakan Perang Diponegoro yang berlangsung selama lima tahun sejak 1825—1830 dengan menewaskan sekitar 200.000 penduduk Jawa dan 8.000 tentara Belanda. Pangeran Diponegoro yang memimpin perang dengan sangat berani namun berhasil dijebak dan ditangkap oleh musuh. Meskipun demikian, perjuangan ini dilanjutkan oleh para prajuritnya. Salah satu di antaranya adalah pasukan yang dipimpin oleh Naya Sentika. Dia memimpin prajuritnya melawan penjajah, bergerak dari desa ke desa dan bergerilya. Namun, dengan tipu muslihatnya musuh kembali berhasil menangkap Naya Sentika yang sedang dalam keadaan tidak siap. Pihak musuh pun memasukkan Naya Sentika ke dalam tong dan membuangnya ke laut.

3.2.2. Director's treatment

Premis menyampaikan pesan Moral:

Cerita rakyat Naya Sentika yang berasal dari daerah Blora, Jawa Tengah. Sentika merupakan nama aslinya sedangkan Naya adalah nama induk pasukan dalam laskar Diponegoro, merupakan seorang pemuda yang gagah berani berjuang melawan penjajah. Cerita ini mengajarkan kita untuk tidak menyerah dalam memerangi kejahatan. Selain itu kita harus terus waspada serta tidak mudah terperdaya. Dengan adanya animasi Naya Sentika kita bisa menggali cerita rakyat yang telah tertimbun oleh waktu dengan penggunaan bahasa daerah dapat menjadi daya tarik serta mengenalkan bahwa cerita rakyat di Indonesia sangat beragam, dengan bentuk animasi merupakan cara unik untuk mengenalkan serta melindungi bahasa dan sastra di Indonesia.

Sinopsis singkat:

Alkisah, dengan tertangkapnya Pangeran Diponegoro di Magelang, Sentika melarikan diri ke wilayah utara. Dalam pelarian nya tersebut sampailah dia di Desa Bangsri yang termasuk dalam wilayah Kabupaten Bangir. Karena masih selalu terbayang pengejaran musuh, ia selalu berpindah-pindah tempat. Akhirnya, sampailah ia di Desa Kembang, pengembaraan Sentika tidak hanya untuk bersembunyi, melainkan juga untuk mengamati gerak-gerik musuh. Naya Sentika merasa kurang aman di Desa Kembang. Ia lalu meninggalkan desa tersebut dan pergi ke Desa Mrayun. Ia merasa cocok dengan lurah Desa Mrayun karena memiliki pendapat dan tujuan yang sama dengan dirinya. Oleh karena itu, dia merasa tenang tinggal di desa tersebut. Dia mendapatkan teman hidup seorang gadis anak petani kaya yang bernama Tomiyah. Dengan demikian, Sentika dapat menyembunyikan diri di tanah petegalan milik mertuanya.

Concept Art: Tokoh Naya Sentika, Ki Damang Wani, Tomiyah, Pangeran Diponegoro, Prajurit 1, Prajurit 2, dan Warga Desa.

Storyboard: Adegan tiap adegan dalam *Scene*

3.2.3. Desain, deskripsi, dan pengembangan karakter animasi



Tokoh utama

Gambar 2. Karakter Naya Sentika

Nama	: Naya Sentika
Jenis Kelamin	: Laki – Laki
Umur	: 28
Sifat	: Setia, Bersemangat
Kulit	: medium coklat
Fisik	: Badan tegak, rambut gimbal
Pakaian	: memakai baju berwarna merah coklat, memakai ikat kepala, celana coklat dan kain berwarna putih zebra dan sandal sehari hari zaman dahulu

3.2.4. Gambaran Latar Belakang (*Background*)



Gambar 3. *Background*

- a. Hutan: Tempat Naya Sentika dan pasukannya melakukan perjalanan menuju salah satu desa. Disana terdapat pohon yang besar dan rumput berwarna hijau.
- b. Kerajaan: Pintu masuk kerajaan selalu memiliki dinding / tembok yang tinggi supaya tidak ada musuh yang dapat menaiki nya, jarak dari aula ke dalam kerajaan cukup jauh dan memiliki pilar- pilar yang kokoh.
- c. Pedesaan 1: Di pedesaan banyak sekali ditemukannya rumah yang memiliki bentuk yang sama dan warna yang sama seperti penduduk lainnya, dari mereka memiliki warna cokelat untuk atap dan dindingnya yang terbuat dari bambu.
- d. Pedesaan 2: Sebelum memasuki pedesaan Naya Sentika dan Pasukannya harus melewati pagar utama dari desa yang dimasukinya. Beberapa dari pedesaan tersebut juga merupakan tempat untuk menetap sementara.
- e. Persawahan: Terdapat padi-PADI yang sudah menguning tumbuh dengan sangat subur, di sekitarnya terdapat rumput-rumput yang berwarna hijau tumbuh dengan sangat indah beberapa pohon kelapa di sekitar juga menjulang dengan tinggi bersama buah nya. Adapun tempat untuk meneduh yang terbuat dari bambu-bambu dan daun pohon kelapa.

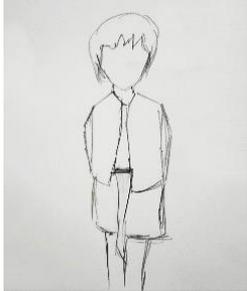
3.2.5. *Concept art environment and property*

Deskripsi dari concept art environment dan properti dijabarkan pada Tabel 1. Berikut:

No.	Sketsa	Gambar
1.	<p>Ki Damang Waru</p>	

No.	Sketsa	Gambar
2.	<p data-bbox="448 392 687 421">Pangeran Diponegoro</p> 	
3.	<p data-bbox="496 705 639 734">Naya Sentika</p> 	
4.	<p data-bbox="528 1025 608 1055">Prajurit</p> 	
5.	<p data-bbox="520 1348 616 1377">Tomiyah</p> 	

Tabel 1: *Concept art environment and property*

No.	Sketsa	Gambar
6.	<p>Warga Desa</p> 	
7.	<p>Prajurit</p> 	
8.	<p>Pesawahan</p> 	

[Sumber: Iwan Binanto, 2013]

3.2.6. Naskah atau *script* singkat

Scene 1: Pagi hari/Magelang, 28 Maret 1830.

Saat perang Diponegoro Naya Sentika selalu berada di barisan paling depan, sehingga tertangkapnya pangeran Diponegoro sempat menghentikan sementara perang di wilayah Jawa.

Scene 2: Pagi hari Naya Sentika sampai di sebuah desa bernama Bangsri.

Sisa-sisa pasukan Diponegoro dikejar-kejar pasukan belanda hingga membuat Naya sentika melarikan diri ke arah Utara dan sampai di Desa Bangsri dan bertemu dengan lurahnya yaitu Ki Lurah Toinah.

Sentika : "selamat pagi ki"

Ki Toinah : "selamat pagi"

Sentika : "saya Sentika, pemimpin dari Laskar Naya pasukan Diponegoro"

Ki Toinah : "ada apa gerangan hingga kau sampai datang kemari?"

Sentika : "Pangeran Diponegoro telah tertangkap oleh belanda, kita tidak boleh diam kita harus melawan para penjajah itu, kita harus usir mereka".

Ki Toinah : “Aku setuju dengan pendapatmu, Sentika. Penjahat memang harus diusir dari bumi pertiwi karena sudah membuat rakyat kita sengsara, Mereka mengambil apa saja yang mereka mau, sementara rakyat kelaparan. Padahal, kita sudah bekerja keras, kemudian mereka mengambilnya begitu saja. Mereka sudah menginjak-injak bumi kita. Rakyat makin miskin dan kelaparan”

Scene 3 : Pagi – Siang – Malam

Naya Sentika terus melakukan perjalanan, karena dia harus bersembunyi dari para musuh. Dia tidak bisa hanya diam di suatu tempat

Scene 4 : Pagi – Siang – Malam

Ki Lurah Toinah terus mencari orang yang mau diajak berperang melawan penjahat dan mengusirnya

Scene 5 : Malam hari

Sentika sampai di sebuah desa bernama Desa Kembang

Scene 6 : Pagi hari di Desa Kembang,

Sentika merasa tidak nyaman di desa tersebut hingga dia melanjutkan perjalanan lagi

Scene 7 : Malam hari di lereng gunung Buthak,

Sentika sampai di sebuah desa di lereng gunung buthak dan singgah disana hingga beberapa hari.

Scene 8 : Pagi hari di sawah

Sentika menemukan pasangan hidupnya yaitu seorang gadis anak petani. Dengan begitu Sentika dengan mudah menyamar dengan membantu di ladang mertuanya.

Tomiyah : “istirahat dulu mas”

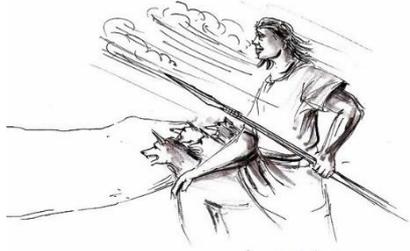
Sentika : “iya dek, sedikit lagi ini”

Semua Scene dibuat dari awal Scene sampai ending.

3.3. Storyboard

Rancangan gambar adegan beberapa Scene

Scene	Sequence	Visual	Naskah
1.	1		<p>Deskripsi: EXT. Lokasi Perang - Malam Hari</p> <p>Saat terjadinya perang Diponegoro, Naya Sentika selalu berada di barisan paling depan, sehingga tertangkapnya pangeran Diponegoro sempat menghentikan sementara perang di daerah jawa.</p> <p>Camera: Long Shot (Zoom Out To)</p> <p>Durasi: 00.00-00.20</p>

Scene	Sequence	Visual	Naskah
2.	1		<p>Deskripsi: EXT. Hutan - Sore Hari</p> <p>Naya Sentika pergi mengembara sambil menunggu persiapan pasukan. Setelah sekian lama dia menemukan sebuah desa. Disana dia menyamar menjadi petani dan seorang guru</p> <p>Camera: Medium Shot (Panning)</p> <p>Durasi: 00.20-00.35</p>
3.	1		<p>Deskripsi: EXT. Lapangan - Malam Hari</p> <p>Di saat Naya Sentika sedang menonton pertunjukan di tengah keramaian, tiba-tiba Naya dengan pasukannya disergap pasukan musuh yang sedang menyamar.</p> <p>Durasi: 00.35-00.50</p>

Pada penelitian ini penerapan *Pitch Bible* hanya sampai tahap pengembangan bagian *production* yaitu tahapan untuk menunjukkan bagaimana menrapak *Pitch Bible* pada sebuah film animasi, adapun beberapa bagian seperti sinopsis dan script dibuat secara singkat atau rangkuman dikarenakan fokus pada penelitian ini yaitu hanya menunjukkan bagaimana menerapkan *Pitch Bible* pada tahap produksi sebuah film animasi.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penerapan *Pitch Bible* yang ditujukan pada pembuatan film animasi 2D Legenda Naya Sentika ini, ada beberapa kesimpulan yang dihasilkan, yaitu sebagai berikut. Pertama, penerapan *Pitch Bible* pada produksi film animasi dengan menggunakan metode dari Villamil-Molina, diketahui bahwa *Pitch Bible* masuk pada bagian *production*. Kedua, proses produksi film animasi lebih efektif dan efisien dengan menggunakan panduan dan dokumen dari *pitch bible*, sehingga sangat membantu tim produksi pada masing-masing bagian. Ketiga, pengembangan dari penerapan *Pitch Bible* ini dapat diimplementasikan menggunakan metode lain sebagai pengembangan penelitian berikutnya.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Tim penulis dan pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Amikom Purwokerto yang telah mendukung kegiatan pengabdian ini, sehingga terlaksana dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. B. Gunawan, *Nganimasi Bersama Mas Be!* Jakarta: Akademika Pressindo, 2013.
- [2] Y. Syahfitri, "Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer," *J. Saintikom*, vol. 10, no. 3, pp. 213–217, 2011.
- [3] M. P. K. Rona Guines Purnasiwi, "Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D Kerusakan Lingkungan dengan Teknik Masking," vol. 14, no. 04, pp. 54–57, 2013.
- [4] D. Anggraeni and H. Barack, "Optimizing 2D Animation Production Time in Creating Traditional Watercolor Looks by Integrating Traditional and Digital Media," *Int. J. Asia Digit. Art Des. Assoc.*, vol. 21, no. 1, pp. 57–63, 2017.
- [5] T. O'Hailey, *Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets*. Focal Press, 2010.
- [6] L. Boston, "Animation Pitch Bible Instructions," 2017.
- [7] J. Nagel, "The Pitch Bible: Just The Essentials," <https://www.awn.com/>, 2004. <https://www.awn.com/animationworld/pitch-bible-just-essentials>.
- [8] U. Farida, *Legenda Naya*, 1st ed. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016.
- [9] I. Binanto, "Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia," *Pros. Semin. RiTekTra*, 2013, doi: 10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153.
- [10] A. Hafizt, "Mengenal Director's Treatment," www.filmaker.id, 2021. <https://www.filmaker.id/3121/#:~:text=Director's Treatment adalah catatan detail,mampu menggambarkan secara visual terhadap>.
- [11] W. D. P. Larasati, "Perancangan Concept Art Environment Untuk Film Animasi Pendek 2d Tentang Kebiasaan Prokrastinasi Berjudul 'Escape,'" *e-Proceeding Art Des.*, vol. 7, no. 2, pp. 1394–1412, 2020.