

**ADAPTASI MEDIA RELIEF RAMAYANA DI CANDI SIWA
DAN CANDI BRAHMA KOMPLEK CANDI RORO
JONGGRANG DALAM MERANCANG FILM ANIMASI**

DISERTASI

guna memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Doktor
dari Institut Seni Indonesia Surakarta



Oleh

Alfan Setyawan
NIM. 16311108

Program Studi Seni Program Doktor

PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2022

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa disertasi dengan judul "ADAPTASI MEDIA RELIEF RAMAYANA DI CANDI SIWA DAN CANDI BRAHMA KOMPLEK CANDI RORO JONGGRANG DALAM MERANCANG FILM ANIMASI" ini, beserta seluruh isinya, adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan plagiasi atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan kaidah dan etika keilmuan yang berlaku. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti ada pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam disertasi ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Surakarta, 25 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



Alfan Setyawan

NIM. 16311108

PERSETUJUAN

DISERTASI

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Doktor
pada Program Studi Seni Program Doktor
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta

Oleh

Alfan Setyawan
NIM. 16311108

Surakarta, 25 Agustus 2022

Promotor



Sarwanto
Prof. Dr. Sarwanto, S.Kar., M.Hum.
NIP. 195306161979031001

Ko Promotor I

Ko Promotor II

Prof. Dr. Dharsono, M.Sn.
NIP. 195107141985031002

M. Suyanto
Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

Mengetahui
Koordinator Program Studi Seni
Program Doktor

Zulkarnain Mistortoify
Dr. Zulkarnain Mistortoify, M.Hum.
NIP. 196610111999031001

PENGESAHAN

Telah dipertahankan dalam Ujian Disertasi
Program Studi Seni Program Doktor Institut Seni Indonesia Surakarta
Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Doktor
pada hari Kamis, tanggal 25 Agustus 2022

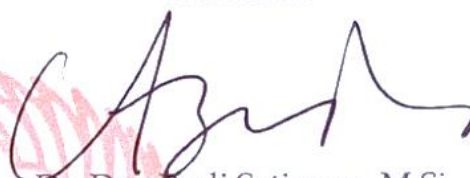
Dewan Penguji

Ketua



Prof. Santosa Soewarlan, M.Mus, MA, Ph.D.
NIP. 195208171978031002

Sekretaris



Dr. Drs. Budi Setiyono, M.Si.
NIP. 196309021991031001

Promotor



Prof. Prof. Dr. Sarwanto, S.Kar., M.Hum
NIP. 195306161979031001

Ko Promotor I



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

Penguji I



Prof. Dr. Timbul Haryono, M.Sc.
NIP. 194410051976031001

Penguji II



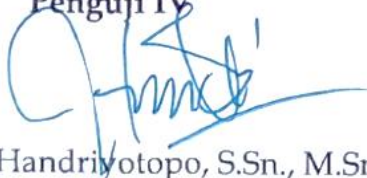
Dr. Sunardi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196901281997021001

Penguji III



Dr. Seno Gumira Ajidarma, M.Hum.
NIP. 196412081991031002

Penguji IV



Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197112282001121001

Penguji V



Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum.
NIP. 196703051998032001

PENGESAHAN

DISERTASI

ADAPTASI MEDIA RELIEF RAMAYANA DI CANDI SIWA
DAN CANDI BRAHMA KOMPLEK CANDI RORO JONGGRANG
DALAM MERANCANG FILM ANIMASI

Telah diterima sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh gelar Doktor
Pada
Program Studi Seni Program Doktor
Surakarta, 25 Agustus 2022

Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Surakarta
Direktur



Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum.
NIP: 196703051998032001

INTISARI

Epos Ramayana menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kebudayaan bangsa Indonesia. Bentuk-bentuk kesenian di Indonesia yang bertemakan Ramayana telah berkembang hingga pada saat ini. Sebuah artefak berupa karya seni pahat batu dapat dijumpai pada relief Ramayana di candi Siwa dan candi Brahma kompleks candi Roro Jonggrang yang di bangun pada abad ke-8. Relief Ramayana merupakan relief naratif yang tersusun dari 76 adegan yang mengkisahkan perjalanan Rama menyelamatkan Sinta yang di culik oleh Rahwana. Artefak Ramayana merupakan media bertutur cerita yang di dalamnya terkandung nilai-nilai dan originalitas cerita dan elemen visual. Bercerita melalui media relief kurang sesuai dengan tren penonton saat ini. Tujuan penelitian untuk menemukan konsep strategi adaptasi dalam merancang film animasi dari bentuk relief ke dalam bentuk film animasi. Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif, melakukan analisis data kualitatif dengan pendekatan konsep film animasi, konsep adaptasi (*showing-showing*), alihwahana dan analisis data kualitatif sumber narasumber. Objek penelitian berupa artefak relief Ramayana candi Siwa dan candi Brahma di kompleks candi Roro Jonggrang. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi pustaka. Data terkumpul kemudian dianalisis secara interaktif melalui reduksi data, penyajian data, dan pembahasan, serta menarik kesimpulan sebagai hasil penelitian. Hasil penelitian meliputi: 1) Struktur konsep film animasi pada relief Ramayana yang meliputi struktur tiga babak, struktur penokohan dalam 12 kategori, pola alur cerita, prinsip dasar animasi pada relief yang terdiri dari sembilan prinsip dan ciri khas visual relief dari bentuk tokoh, busana, asesoris, dan bentuk transisi antar adegan, 2) Proses adaptasi dengan pendekatan teknis produksi film animasi yang terdiri dari dua tahapan adaptasi media yakni dalam wujud narasi verbal berupa naskah produksi dan narasi visual berupa papan cerita produksi, animatik dan film animasi, 3) Strategi merancang film animasi dihasilkan dari hasil sarian data wawancara dengan narasumber tiga praktisi, tiga pengguna dan tiga pengamat menghasilkan temuan tiga elemen penting merancang film animasi meliputi segmentasi penonton, ciri khas, dan tren.

Kata Kunci: Adaptasi, Relief Ramayana, Candi Roro Jonggrang, Media, Film Animasi.

ABSTRACT

The Ramayana epic is an inseparable part of Indonesian culture. Art forms in Indonesia with the theme of Ramayana have developed to this day. An artifact in the form of stone carving can be found on the reliefs of the Ramayana at the Shiva temple and the Brahma temple in the Roro Jonggrang temple complex built in the 8th century. The Ramayana relief is a narrative relief composed of 76 scenes that tell the story of Rama's journey to save Sinta, whom Ravana kidnaped. The Ramayana artifact is a storytelling medium containing the story's values, originality, and visual elements. Telling stories through relief media is no longer to current audience trends. The research aims to find the concept of adaptation strategy in designing animated films from relief forms into animated films. The research uses qualitative research methods and analyzes qualitative data with an approach to the concept of animated films, the concept of adaptation (showing-showing), transfer, and qualitative data analysis of sources. The object of research is the Ramayana relief artifact of the Shiva temple and the Brahma temple in the Roro Jonggrang temple complex. Data collection methods are done through observation, interviews, and literature study. The collected data is then analyzed interactively through data reduction, data presentation, discussion, and conclusion as a result of the research. The study results include 1) The concept structure of an animated film in the Ramayana relief, which includes a three-act structure, characterization structure in 12 categories, storyline patterns, basic principles of animation in reliefs which consists of nine principles, and characteristics of visual relief from the shape of characters, clothing, accessories, and transitional forms between scene, 2) The adaptation process with a technical approach to animated film production consists of two stages of media adaptation, namely in the form of verbal narratives in the form of production scripts and visual narratives in the form of production storyboards, animatics, and animated films, 3) The strategy of designing an animated film is generated from the extracts of interview data with three practitioners, three users, and three observers, resulting in the findings of three essential elements of designing an animated film including audience segmentation, characteristics, and trends.

Keywords: *Keywords: Adaptation, Ramayana Relief, Roro Jonggrang Temple, Media, Animated Film*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan berkahnya, serta bimbingan, tuntunan, dan dukungan para Promotor, sehingga penulisan disertasi berjudul “ADAPTASI MEDIA RELIEF RAMAYANA DI CANDI SIWA DAN CANDI BRAHMA KOMPLEK CANDI RORO JONGGRANG DALAM MERANCANG FILM ANIMASI” dapat diselesaikan dengan lancar. Disertasi disusun dengan tujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Doktor pada Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni, Pascasarjana ISI Surakarta.

Keberhasilan disertasi tidak lepas dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, sudah sepantasnya peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada: Tim Promotor Prof. Dr. Sarwanto, S.Kar., M.Hum., Prof. Dr. Dharsono, M.Sn., dan Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Penguji disertasi atas saran-saran dan masukan yang telah diberikan Prof. Santosa Soewarlan, M.Mus,MA, Ph.D., Prof. Timbul Haryono, M.Sc., Dr. Sunardi, S.Sn., M.Sn., Dr. Seno Gumira Ajidarma, M.Hum., Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn., Dr. Drs. Budi Setiyono. M.Si. Pembimbing akademik Prof. Dr. Rustopo, S.Kar., M.S. atas bimbingan dan arahannya yang senantiasa memberikan nasehat akademik. Dr. Dra. Sunarmi, M. Hum. (Direktur Pascasarjana ISI Surakarta), Dr. Budi Setiyono, M.Si. (Wakil Direktur), Dr. Zulkarnain Mistortoify, M. Hum (Kaprodi Seni Program Doktor) dan para dosen pada Prodi Seni Program Doktor yang telah memberikan arahan saat kuliah. Para staf administrasi Pascasarjana ISI Surakarta dengan layanan yang sangat baik. LPDP Kementerian Keuangan RI yang telah memberikan kesempatan beasiswa program S-3. Direktur ASDI Surakarta yang telah memberikan ijin untuk studi lanjut jenjang S-3. Dekan Fakultas Sekolah Vokasi UNS yang memberikan

kesempatan untuk menyelesaikan studi lanjut program S-3. Prof. Timbul Haryono, M.Sc. yang telah memberikan bimbingan penelitian lapangan. Manggar Sari selaku ketua unit candi Prambanan, yang telah mengizinkan peneliti melakukan observasi lapangan dan pengumpulan data di candi Prambanan. Para narasumber Daniel Harjanto, Chandra Endroputro, Ariyanto Yuniawan, Yudhatama, Rangga Yudho Yuwono, Alfitri M Zacky, Banung Grahita, Ranang Agung, Samuel Gandang, Susilo Dwi yang telah memberikan banyak informasi terkait dengan data yang diperlukan pada penelitian disertasi ini. Rekan-rekan seangkatan pascasarjana (S3) ISI Surakarta yang selalu kompak dalam suka, duka dalam kebersamaan dan saling mendukung. Kedua orang tua saya Kamidjo dan Sumiyatun dan kakak-kakaku Alfiah, Anik dan Joko yang selalu memberikan do'á. Istriku tercinta Ricka Permatasari dan anak-anakku Khadavi Setyawan Emzarino dan Jasmine Bintang Emzarino yang telah memberi semangat dan sabar menunggu selama proses studi. Sahabat-sahabatku yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Hasil penelitian ini kupersembahkan untuk semua pihak yang ingin berkontribusi dalam memajukan animasi dengan mengangkat konten lokal Indonesia. Peneliti menyadari, bahwa disertasi ini telah disusun dengan segenap kemampuan dan penuh dengan ketekunan, namun keterbatasan pengetahuan yang diketahui tentu masih banyak kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik membangun yang bersifat konstruktif dari berbagai pihak sangatlah diharapkan. Akhir kata, semoga datang pemikiran-pemikiran baru untuk melanjutkan, melengkapi, mengembangkan, dan menyempurnakan hasil penelitian ini.

Surakarta, 25 Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i	
PERNYATAAN	ii	
PERSETUJUAN	iii	
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	iv	
PENGESAHAN DIREKTUR	v	
INTISARI	vi	
ABSTRACT	vii	
KATA PENGANTAR	viii	
DAFTAR ISI	x	
DAFTAR GAMBAR	xiii	
DAFTAR TABEL	xxvi	
BAB I	PENDAHULUAN	1
	A. Latar Belakang Masalah	1
	B. Rumusan Masalah	8
	C. Tujuan Penelitian	8
	D. Manfaat Penelitian	9
	E. Tinjauan Pustaka	10
	F. Kerangka Konseptual	16
	G. Metode Penelitian	23
	H. Sistematika Penulisan	34
BAB II	PENGGAMBARAN KONSEP FILM ANIMASI RELIEF RAMAYANA DI CANDI SIWA DAN CANDI BRAHMA KOMPLEK CANDI RORO JONGGRANG	37
	A. Pengantar	37
	B. Cerita Ramayana Relief Ramayana di Candi Siwa Dan Candi Brahma Komplek Candi Roro Jonggrang	42
	C. Konsep Film Animasi Relief Ramayana di Candi Siwa Dan Candi Brahma Komplek Candi Roro Jonggrang	108

BAB III	STRUKTUR KONSEP FILM ANIMASI RELIEF RAMAYANA DI CANDI SIWA DAN CANDI BRAHMA KOMPLEK CANDI RORO JONGGRANG	126
	A. Pengantar	126
	B. Struktur Tokoh Cerita Relief Ramayana di Candi Siwa dan Candi Brahma Komplek Candi Roro Jonggrang	136
	C. Struktur Pola Karakter Cerita Relief Ramayana di Candi Siwa Dan Candi Brahma Komplek Candi Roro Jonggrang	174
	D. Struktur Pola Pembabakan Cerita Relief Ramayana Di Candi Siwa Dan Candi Brahma Komplek Candi Roro Jonggrang	184
BAB IV	ADAPTASI MEDIA WUJUD NARASI VERBAL DAN NARASI VISUAL	201
	A. Pengantar	201
	B. Adaptasi Media Wujud Narasi Verbal	203
	C. Adaptasi Media Wujud Narasi Visual	222
BAB V	STRATEGI ADAPTASI MEDIA DALAM MERANCANG FILM ANIMASI	309
	A. Pengantar	309
	B. Pandangan Pengamat Terhadap Strategi Adaptasi Dalam Merancang Film Animasi	341
	C. Pandangan Pakar Terhadap Strategi Adaptasi Dalam Merancang Film Animasi	346
	D. Pandangan Pengguna Terhadap Strategi Adaptasi Dalam Merancang Film Animasi	351
	E. Pengolahan Hasil Riset	355
	F. Temuan Strategi Adaptasi	365

BAB VI	PENUTUP	370
	A. Kesimpulan	370
	B. Temuan	371
	C. Rekomendasi	372
	DAFTAR PUSTAKA	374
	DAFTAR NARASUMBER	377
	GLOSARIUM	378
	LAMPIRAN	386



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Relief Pada Candi Siwa. Menggambarkan Pertemuan Dewa Wisnu Dan Para Dewa	5
Gambar 2.	Bagan Pola Pikir Penelitian	23
Gambar 3.	Panel relief Ramayana candi Siwa di komplek candi Pramabanan	26
Gambar 4.	Bagan triangulasi data	33
Gambar 5.	Relief candi Brambanan, adegan Rahwana yang menyamar sebagai pendeta menculik Sinta	38
Gambar 6.	Relief candi Panataran, adegan ekor Hanoman terbakar dan meloncat di atas atap bangunan kerajaan Alengka	40
Gambar 7.	Adegan ke 1 relief Ramayana candi Siwa	70
Gambar 8.	Adegan ke 2 relief Ramayana candi Siwa	70
Gambar 9.	Adegan ke 3 relief Ramayana candi Siwa	71
Gambar 10.	Adegan ke 4 relief Ramayana candi Siwa	71
Gambar 11.	Adegan ke 5 relief Ramayana candi Siwa	72
Gambar 12.	Adegan ke 6 relief Ramayana candi Siwa	72
Gambar 13.	Adegan ke 7 relief Ramayana candi Siwa	73
Gambar 14.	Adegan ke 8 relief Ramayana candi Siwa	73
Gambar 15.	Adegan ke 9 relief Ramayana candi Siwa	74
Gambar 16.	Adegan ke 10 relief Ramayana candi Siwa	74
Gambar 17.	Adegan ke 11 relief Ramayana candi Siwa	75
Gambar 18.	Adegan ke 12 relief Ramayana candi Siwa	75
Gambar 19.	Adegan ke 13 relief Ramayana candi Siwa	76

Gambar 20.	Adegan ke 14 relief Ramayana candi Siwa	76
Gambar 21.	Adegan ke 15 relief Ramayana candi Siwa	77
Gambar 22.	Adegan ke 16 relief Ramayana candi Siwa	78
Gambar 23.	Adegan ke 17 relief Ramayana candi Siwa	78
Gambar 24.	Adegan ke 18 relief Ramayana candi Siwa	79
Gambar 25.	Adegan ke 19 relief Ramayana candi Siwa	79
Gambar 26.	Adegan ke 20 relief Ramayana candi Siwa	80
Gambar 27.	Adegan ke 21 relief Ramayana candi Siwa	80
Gambar 28.	Adegan ke 22 relief Ramayana candi Siwa	81
Gambar 29.	Adegan ke 23 relief Ramayana candi Siwa	81
Gambar 30.	Adegan ke 24 relief Ramayana candi Siwa	82
Gambar 31.	Adegan ke 25 relief Ramayana candi Siwa	82
Gambar 32.	Adegan ke 26 relief Ramayana candi Siwa	83
Gambar 33.	Adegan ke 27 relief Ramayana candi Siwa	83
Gambar 34.	Adegan ke 28 relief Ramayana candi Siwa	84
Gambar 35.	Adegan ke 29 relief Ramayana candi Siwa	84
Gambar 36.	Adegan ke 30 relief Ramayana candi Siwa	85
Gambar 37.	Adegan ke 31 relief Ramayana candi Siwa	85
Gambar 38.	Adegan ke 32 relief Ramayana candi Siwa	86
Gambar 39.	Adegan ke 33 relief Ramayana candi Siwa	86
Gambar 40.	Adegan ke 34 relief Ramayana candi Siwa	87
Gambar 41.	Adegan ke 35 relief Ramayana candi Siwa	87
Gambar 42.	Adegan ke 36 relief Ramayana candi Siwa	88
Gambar 43.	Adegan ke 37 relief Ramayana candi Siwa	88
Gambar 44.	Adegan ke 38 relief Ramayana candi Siwa	89

Gambar 45.	Adegan ke 39 relief Ramayana candi Siwa	89
Gambar 46.	Adegan ke 40 relief Ramayana candi Siwa	90
Gambar 47.	Adegan ke 41 relief Ramayana candi Siwa	90
Gambar 48.	Adegan ke 42 relief Ramayana candi Siwa	91
Gambar 49.	Adegan ke 43 relief Ramayana candi Siwa	91
Gambar 50.	Adegan ke 44 relief Ramayana candi Siwa	92
Gambar 51.	Adegan ke 45 relief Ramayana candi Siwa	92
Gambar 52.	Adegan ke 46 relief Ramayana candi Siwa	93
Gambar 53.	Adegan ke 47 relief Ramayana candi Siwa	93
Gambar 54.	Adegan ke 48 relief Ramayana candi Brahma	94
Gambar 55.	Adegan ke 49 relief Ramayana candi Brahma	94
Gambar 56.	Adegan ke 50 relief Ramayana candi Brahma	95
Gambar 57.	Adegan ke 51 relief Ramayana candi Brahma	95
Gambar 58.	Adegan ke 52 relief Ramayana candi Brahma	96
Gambar 59.	Adegan ke 53 relief Ramayana candi Brahma	96
Gambar 60.	Adegan ke 54 relief Ramayana candi Brahma	97
Gambar 61.	Adegan ke 55 relief Ramayana candi Brahma	97
Gambar 62.	Adegan ke 56 relief Ramayana candi Brahma	98
Gambar 63.	Adegan ke 57 relief Ramayana candi Brahma	98
Gambar 64.	Adegan ke 58 relief Ramayana candi Brahma	99
Gambar 65.	Adegan ke 59 relief Ramayana candi Brahma	99
Gambar 66.	Adegan ke 60 relief Ramayana candi Brahma	100
Gambar 67.	Adegan ke 61 relief Ramayana candi Brahma	100
Gambar 68.	Adegan ke 62 relief Ramayana candi Brahma	101
Gambar 69.	Adegan ke 63 relief Ramayana candi Brahma	101

Gambar 70.	Adegan ke 64 relief Ramayana candi Brahma	102
Gambar 71.	Adegan ke 65 relief Ramayana candi Brahma	102
Gambar 72.	Adegan ke 66 relief Ramayana candi Brahma	103
Gambar 73.	Adegan ke 67 relief Ramayana candi Brahma	103
Gambar 74.	Adegan ke 68 relief Ramayana candi Brahma	104
Gambar 75.	Adegan ke 69 relief Ramayana candi Brahma	104
Gambar 76.	Adegan ke 70 relief Ramayana candi Brahma	105
Gambar 77.	Adegan ke 71 relief Ramayana candi Brahma	105
Gambar 78.	Adegan ke 72 relief Ramayana candi Brahma	106
Gambar 79.	Adegan ke 73 relief Ramayana candi Brahma	106
Gambar 80.	Adegan ke 74 relief Ramayana candi Brahma	106
Gambar 81.	Adegan ke 75 relief Ramayana candi Brahma	107
Gambar 82.	Adegan ke 76 relief Ramayana candi Brahma	107
Gambar 83.	Konsep <i>squash</i> and <i>stretch</i> . Gerakan tokoh memanah dengan menarik dan melepaskan anak panah	109
Gambar 84.	Konsep <i>anticipation</i> . Pada relief tidak terdapat gerakan awalan yang mengawali suatu gerakan	110
Gambar 85.	Konsep <i>Staging</i> arah. Arah membaca dari kiri ke kanan, urutan membaca aksi dari no 1,2 dan 3	112
Gambar 86.	Konsep <i>Staging</i> kepribadian. A identitas tokoh Rama, B identitas tokoh Marica, dan C identitas tokoh hewan Kijang	114
Gambar 87.	konsep <i>Staging</i> latar. Gambaran bentuk pohon, tanaman dan aliran air sebagai bentuk latar kejadian adegan	115

Gambar 88. konsep <i>staging</i> sudut kamera. Sudut kamera dengan teknik <i>long shoot</i>	116
Gambar 89. Konsep <i>pose to pose</i> . Pose tokoh A, pose tokoh B, dan pose tokoh C. Tokoh B dan C adalah satu kesatuan pose perubahan dan B ke C	117
Gambar 90. Konsep <i>arc</i> . Lintasan tokoh yang terelampar dan gerakan tangan	119
Gambar 91. Menjelaskan konsep <i>timing</i> . Anak panah yang tertancap pada hewan Kijang	121
Gambar 92. Konsep <i>exaggeration</i> . Gerakan tokoh A yang tidak seperti pose orang memanah pada umumnya	121
Gambar 93. Konsep <i>solid drawing</i> . Semua unsur elemen lain di gambarkan dengan jelas, memiliki berat dan volume	122
Gambar 94. Menjelaskan konsep <i>appeal</i> . Tiap tokoh digambarkan dengan karakteristik berbeda dan menarik	123
Gambar 95. Tokoh Rama	137
Gambar 96. Tokoh Sinta	138
Gambar 97. Tokoh Laksmmana	139
Gambar 98. Tokoh Baratha	140
Gambar 99. Tokoh Rahwana	141
Gambar 100. Tokoh Sugriwa	142
Gambar 101. Tokoh Subali	143
Gambar 102. Tokoh Hanoman	144
Gambar 103. Tokoh Jatayu	144

Gambar 104. Tokoh Kumbakarna	145
Gambar 105. Tokoh Sarpanaka	146
Gambar 106. Tokoh Marica	147
Gambar 107. Tokoh Kabanda	148
Gambar 108. Tokoh Walmiki	149
Gambar 109. Tokoh Janaka	150
Gambar 110. Tokoh Dasarata	151
Gambar 111. Tokoh Tataka	151
Gambar 112. Tokoh Sunda	152
Gambar 113. Tokoh Wiswamitra	152
Gambar 114. Tokoh Dewa Wishnu	154
Gambar 115. Tokoh Garuda	155
Gambar 116. Tokoh Wirada	155
Gambar 117. Tokoh Puspaka	156
Gambar 118. Tokoh Tara	157
Gambar 119. Tokoh Trijata	157
Gambar 120. Tokoh Waruna	158
Gambar 121. Tokoh Anggada	159
Gambar 122. Tokoh Parasurama	160
Gambar 123. Tokoh Kusa	161
Gambar 124. Tokoh Lawa	161
Gambar 125. Tokoh Kosalya	162
Gambar 126. Tokoh Sumitra	163
Gambar 127. Tokoh Kekayi	164
Gambar 128. Tokoh Indrajit	164

Gambar 129. Tokoh Wibisana	165
Gambar 130. Bagan perjalanan kehidupan Rama	200
Gambar 131. Penentuan shoot, scene dan durasi pada naskah film	223
Gambar 132. Penumpukan gerakan tangan Sinta	225
Gambar 133. Gerakan perubahan wujud Kijang ke wujud Raksasa	225
Gambar 134. Tampilan framing <i>scene 01 shoot 01</i>	227
Gambar 135. Tampilan framing <i>scene 01 shoot 02</i>	227
Gambar 136. Tampilan framing <i>scene 01 shoot 03</i>	228
Gambar 137. Tampilan framing <i>scene 01 shoot 04</i>	228
Gambar 138. Tampilan framing <i>scene 01 shoot 05</i>	229
Gambar 139. Tampilan framing <i>scene 01 shoot 06</i>	229
Gambar 140. Tampilan framing <i>scene 01 shoot 07</i>	230
Gambar 141. Tampilan framing <i>scene 01 shoot 08</i>	230
Gambar 142. Tampilan framing <i>scene 01 shoot 09</i>	231
Gambar 143. Tampilan framing <i>scene 02 shoot 01</i>	231
Gambar 144. Tampilan framing <i>scene 02 shoot 02</i>	232
Gambar 145. Tampilan framing <i>scene 02 shoot 03</i>	232
Gambar 146. Tampilan framing <i>scene 02 shoot 04</i>	233
Gambar 147. Tampilan framing <i>scene 02 shoot 05</i>	233
Gambar 148. Tampilan framing <i>scene 03 shoot 01</i>	234
Gambar 149. Tampilan framing <i>scene 03 shoot 02</i>	234
Gambar 150. Tampilan framing <i>scene 03 shoot 03</i>	235
Gambar 151. Tampilan framing <i>scene 03 shoot 04</i>	235
Gambar 152. Tampilan framing <i>scene 03 shoot 05</i>	236
Gambar 153. Tampilan framing <i>scene 03 shoot 06</i>	236

Gambar 154. Tampilan framing <i>scene 04 shoot 01</i>	237
Gambar 155. Tampilan framing <i>scene 04 shoot 02</i>	237
Gambar 156. Tampilan framing <i>scene 04 shoot 03</i>	238
Gambar 157. Tampilan framing <i>scene 04 shoot 04</i>	238
Gambar 158. Tampilan framing <i>scene 04 shoot 05</i>	239
Gambar 159. Tampilan framing <i>scene 04 shoot 06</i>	239
Gambar 160. Tampilan framing <i>scene 04 shoot 07</i>	240
Gambar 161. Tampilan framing <i>scene 04 shoot 08</i>	240
Gambar 162. Tampilan framing <i>scene 04 shoot 09</i>	241
Gambar 163. Tampilan framing <i>scene 04 shoot 10</i>	241
Gambar 164. Tampilan framing <i>scene 04 shoot 11</i>	242
Gambar 165. Tampilan framing <i>scene 04 shoot 12</i>	242
Gambar 166. Tampilan framing <i>scene 05 shoot 01</i>	243
Gambar 167. Tampilan framing <i>scene 05 shoot 02</i>	243
Gambar 168. Tampilan framing <i>scene 05 shoot 03</i>	244
Gambar 169. Tampilan framing <i>scene 06 shoot 01</i>	244
Gambar 170. Tampilan framing <i>scene 07 shoot 01</i>	245
Gambar 171. Tampilan framing <i>scene 07 shoot 02</i>	245
Gambar 172. Tampilan framing <i>scene 08 shoot 01</i>	246
Gambar 173. Tampilan framing <i>scene 08 shoot 02</i>	246
Gambar 174. Tampilan framing <i>scene 08 shoot 03</i>	247
Gambar 175. Tampilan framing <i>scene 09 shoot 01</i>	247
Gambar 176. Tampilan framing <i>scene 09 shoot 02</i>	248
Gambar 177. Tampilan framing <i>scene 09 shoot 03</i>	248
Gambar 178. Tampilan framing <i>scene 09 shoot 04</i>	249

Gambar 179. Tampilan framing <i>scene 09 shoot 05</i>	249
Gambar 180. Tampilan framing <i>scene 10 shoot 01</i>	250
Gambar 181. Tampilan framing <i>scene 10 shoot 02</i>	250
Gambar 182. Tampilan framing <i>scene 10 shoot 03</i>	251
Gambar 183. Tampilan framing <i>scene 10 shoot 04</i>	251
Gambar 184. Tampilan framing <i>scene 10 shoot 05</i>	252
Gambar 185. Tampilan framing <i>scene 10 shoot 06</i>	252
Gambar 186. Tampilan framing <i>scene 10 shoot 07</i>	253
Gambar 187. Tampilan framing <i>scene 10 shoot 08</i>	253
Gambar 188. Tampilan framing <i>scene 10 shoot 09</i>	254
Gambar 189. Tampilan framing <i>scene 10 shoot 10</i>	255
Gambar 190. Tampilan framing <i>scene 10 shoot 10</i>	255
Gambar 191. Tampilan framing <i>scene 11 shoot 01</i>	256
Gambar 192. Tampilan framing <i>scene 11 shoot 01</i>	256
Gambar 193. Tampilan framing <i>scene 12 shoot 01</i>	257
Gambar 194. Tampilan framing <i>scene 12 shoot 02</i>	257
Gambar 195. Tampilan framing <i>scene 12 shoot 02</i>	258
Gambar 196. Tampilan framing <i>scene 13 shoot 02</i>	258
Gambar 197. Tampilan framing <i>scene 13 shoot 01</i>	259
Gambar 198. Tampilan framing <i>scene 13 shoot 02</i>	259
Gambar 199. Tampilan framing <i>scene 13 shoot 02</i>	260
Gambar 200. Tampilan framing <i>scene 13 shoot 03</i>	260
Gambar 201. Tampilan framing <i>scene 13 shoot 04</i>	261
Gambar 202. Tampilan framing <i>scene 13 shoot 05</i>	261
Gambar 203. Tampilan framing <i>scene 13 shoot 06</i>	262

Gambar 204. Tampilan framing <i>scene 13 shoot 07</i>	262
Gambar 205. Tampilan framing <i>scene 13 shoot 08</i>	263
Gambar 206. Tampilan framing <i>scene 13 shoot 09</i>	263
Gambar 207. Tampilan framing <i>scene 13 shoot 10</i>	264
Gambar 208. Tampilan framing <i>scene 13 shoot 11</i>	264
Gambar 209. Tampilan framing <i>scene 13 shoot 12</i>	265
Gambar 210. Tampilan framing <i>scene 13 shoot 13</i>	265
Gambar 211. Tampilan framing <i>scene 13 shoot 14</i>	266
Gambar 212. Tampilan framing <i>scene 13 shoot 15</i>	266
Gambar 213. Tampilan framing <i>scene 13 shoot 16</i>	267
Gambar 214. Tampilan framing <i>scene 13 shoot 17</i>	267
Gambar 215. Tampilan framing <i>scene 13 shoot 18</i>	268
Gambar 216. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 01</i>	268
Gambar 217. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 02</i>	269
Gambar 218. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 03</i>	269
Gambar 219. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 04</i>	270
Gambar 220. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 05</i>	270
Gambar 221. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 06</i>	271
Gambar 222. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 07</i>	271
Gambar 223. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 08</i>	272
Gambar 224. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 09</i>	272
Gambar 225. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 10</i>	273
Gambar 226. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 11</i>	273
Gambar 227. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 12</i>	274
Gambar 228. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 13</i>	275

Gambar 229. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 14</i>	275
Gambar 230. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 15</i>	276
Gambar 231. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 16</i>	276
Gambar 232. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 17</i>	277
Gambar 233. Tampilan perubahan framing <i>scene 14 shoot 18</i>	277
Gambar 234. Tampilan perubahan framing <i>scene 14 shoot 18</i>	277
Gambar 235. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 19</i>	278
Gambar 236. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 20</i>	279
Gambar 237. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 21</i>	279
Gambar 238. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 22</i>	280
Gambar 239. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 23</i>	280
Gambar 240. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 24</i>	281
Gambar 241. Tampilan framing <i>scene 14 shoot 25</i>	281
Gambar 242. Tampilan framing <i>scene 15 shoot 01</i>	282
Gambar 243. Tampilan framing <i>scene 15 shoot 02</i>	282
Gambar 244. Tampilan framing <i>scene 15 shoot 03</i>	283
Gambar 245. Tampilan framing <i>scene 15 shoot 04</i>	283
Gambar 246. Tampilan framing <i>scene 15 shoot 05</i>	284
Gambar 247. Tampilan framing <i>scene 15 shoot 06</i>	284
Gambar 248. Tampilan framing <i>scene 16 shoot 01</i>	285
Gambar 249. Tampilan framing <i>scene 16 shoot 02</i>	285
Gambar 250. Tampilan framing <i>scene 16 shoot 03</i>	286
Gambar 251. Tampilan framing <i>scene 16 shoot 04</i>	286
Gambar 252. Tampilan framing <i>scene 16 shoot 04</i>	287
Gambar 253. Tampilan framing <i>scene 17 shoot 01</i>	287

Gambar 254. Tampilan framing <i>scene 17 shoot 02</i>	288
Gambar 255. Tampilan framing <i>scene 17 shoot 03</i>	288
Gambar 256. Tampilan framing <i>scene 17 shoot 04</i>	289
Gambar 257. Tampilan framing <i>scene 17 shoot 05</i>	290
Gambar 258. Tampilan framing <i>scene 17 shoot 06</i>	290
Gambar 259. Tampilan framing <i>scene 17 shoot 07</i>	291
Gambar 260. Tampilan framing <i>scene 17 shoot 08</i>	291
Gambar 261. Tampilan framing <i>scene 17 shoot 09</i>	292
Gambar 262. Tampilan framing <i>scene 17 shoot 10</i>	292
Gambar 263. Tampilan framing <i>scene 17 shoot 11</i>	293
Gambar 264. Tampilan framing <i>scene 17 shoot 12</i>	293
Gambar 265. Tampilan framing <i>scene 17 shoot 13</i>	294
Gambar 266. Tampilan framing <i>scene 17 shoot 14</i>	294
Gambar 267. Format Storyboard	295
Gambar 268. Storyboard film animasi episode penculikan Sinta	295
Gambar 268.A. Transisi potong	297
Gambar 268.B. Transisi bertumpuk	297
Gambar 268.C. Transisi pohon	298
Gambar 268.D. Transisi pilar	299
Gambar 268.E. Transisi objek	299
Gambar 269. <i>Screen shoot animatic</i>	300
Gambar 270. <i>Screen shoot key animate</i>	303
Gambar 271. <i>Screen shoot In Between</i>	303
Gambar 272. <i>Screen shoot clean up</i>	304
Gambar 273. <i>Screen shoot coloring and shading</i>	304

Gambar 274. Desain <i>background</i> hutan	305
Gambar 275. Compositing <i>character</i> dan <i>background</i>	305
Gambar 276. Render <i>scene image sequence</i>	306
Gambar 277. Proses adaptasi media relief ke media film animasi	307
Gambar 277.A. Perancangan film animasi teknik 2 dimensi	308
Gambar 278. Screen Shoot Film animasi 3 Dimensi “ <i>Ramayan the Epic</i> ”	311
Gambar 279. Screen Shoot Detail Visual “ <i>Ramayan the Epic</i> ”	322
Gambar 280. Screen Shoot Film animasi 3 Dimensi “ <i>Ramayan: The Prince of Rama</i> ”	323
Gambar 281. Screen Shoot Detail Visual “ <i>Ramayan: The Prince of Rama</i> ”	333
Gambar 282. Screen Shoot Film animasi 3 Dimensi “ <i>Rama dan Sinta</i> ”	334
Gambar 283. Screen Shoot Detail Visual “ <i>Rama dan Sinta</i> ”	340
Gambar 284. Bagan Temuan Strategi Adaptasi	365

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Relief Adegan Penculikan Sinta	29
Tabel 2.	Daftar Pustaka	31
Tabel 3.	Prinsip Animasi Relief Ramayana candi Siwa dan Candi Brahma	123
Tabel 4.	Busana dan Asesoris	132
Tabel 5.	Properti	136
Tabel 6.	Identifikasi Tokoh, Busana, Asesoris dan Properti	165
Tabel 7.	Sebab-Akibat Episode Panculikan Sinta	207
Tabel 8.	Jumlah Scene dan Shoot Episode Penculikan Sinta	294
Tabel 9.	Hasil Wawancara Terhadap Nara Sumber Pengamat Animasi Tentang Bentuk Film Animasi Berjudul Ramayana The Epic, The Legend Of Prince Rama, Dan Rama Dan Sinta Berkaitan Dengan Bentuk Visual, Cerita, Segmentasi Penonton dan Trend Animasi	355
Tabel 10.	Hasil Wawancara Terhadap Nara Sumber Praktisi Animasi Tentang Bentuk Film Animasi Berjudul Ramayana The Epic, The Legend Of Prince Rama, Dan Rama Dan Sinta Berkaitan Dengan Bentuk Visual, Cerita, Segmentasi Penonton dan Trend Animasi	359
Tabel 11.	Hasil Wawancara Terhadap Nara Sumber Pengguna Animasi Tentang Bentuk Film Animasi Berjudul Ramayana The Epic, The Legend Of Prince Rama, Dan Rama dan Sinta Berkaitan Dengan Bentuk Visual, Cerita, Segmentasi Penonton dan Trend Animasi	363

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Petir. 2014. *Ajaran-Ajaran Emas Ramayana-Mahabharata*. Yogyakarta: Laksana.
- Acri, Andrea, et al. 2011. *From Lanka Eastwards: The Ramayana In the Literatur and Visual Arts of Indonesia*. Leiden: KITLV Press.
- Amir Piliang, Yasraf. 2007. *Semiotika Komunikasi Visual. Edisi revisi*. Yogyakarta: Jala Sutra.
- Ann Wright, Jean. 2005. *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*. London: Focal Press.
- Barthes, Roland. 2007. *Pengalaman Semiologi dengan editor Dr. Wening Udasmoro*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djoko Damono, Sapardi. 2016. *Alih Wahana*. Editum.
- Fowler, H. W dan F. G. Fowler. 2016. *The Concise Oxford Dictionary*. London: The University Press.
- Ghertner, Ed. 2010. *Layout and Composition for Animation*. UK: Focal Press
- G.Glaster Barney dan Anselm L.Strauss. 2011. *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for qualitative research*. United States of America
- Guntur. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: ISI Press.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur*. Yogyakarta: Prasista.
- Hermanu. 2012. *Relief Ramayana: Candi Prambanan 1926-2012*. Yogyakarta: Bentara Budaya Yogyakarta.
- Hospers, John. 2018. *Filsafat Seni, The Philosophy of Art*. Yogyakarta: Thafa Media.
- Hutcheon, Linda. 2006. *The Theory of Adaptation*. Roudlege, New York: Taylor&Francis Group.

- Ida, Rachmad. 2014. *Metode Penelitian : Studi Media dan Kajian Budaya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Jordaan, Roy. 2009. *Memuji Prambanan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Kuntowijoyo. 2003. *Metodologi Sejarah. Edisi ke 2*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- M. Suyanto. 2013. *The Oscar Winners and Box Office: The Secret of Screenplay*. Yogyakarta : Andi.
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Moreno, Laura. 2014. *The Cration Process of 2D Animated Movie*. London: Focal Press.
- P.Lal. 1981. *The Ramayana of Valmiki*. Vikas: New Dehli
- P. Spradley, James. 1997. *Metode Etnografi*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana.
- Rahardjo, Supratikno. 2011. *Peradaban Jawa: Dari Mataram Kuno Sampai Majapahit Akhir. Cetakan ke 2*. Depok: Komunitas Bambu.
- Ricoeur, Paul. 2014. *Teori Interpretasi, Membelah Makna dalam Anatomi Task*. Yogyakarta: IRCiSoD
- Roberts, Steve. 2006. *Animasi Karakter 3D*. Terj. Arif Subiyanto. Malang: Bayumedia Publishing.
- Simon, Mark.2000. *Storyboards: Motion In Art. Second Edition*. London: Focal Press.
- Sony Kartika, Dharsono. 2016. *Kreasi Artistik: Perjumpaan tradisi modern dalam paradigm kekaryaannya seni*. Jaten Karanganyar: Citra Sain.
- Sony Kartika, Dharsono. 2007. *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Surakarta: ISI Press.

- Sutopo, H. B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapan dalam Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Strauss, Anselm dan Juliet Corbin. 2003. *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tabrani, Primadi. 2005. *Bahasa Rupa*. Cetakan Pertama. Bandung: Penerbit Kelir
- Tabrani, Primadi. 2012. *Bahasa Rupa*. Cetakan Ketiga. Bandung: Penerbit Kelir
- Thomas, Frank dan Ollie Johnson. 1995. *The Illusion of Life Disney Animation*. USA: Walt Disney.
- Vaughan, William. 2010. *Digital Modeling*. London: Focal Press.
- Widiatmoko Soewardikoen, Didit. 2013. *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: CV Dinamika Komunika.
- Williams, Richard. 2001. *The Animators Survival Kit*. Amerika Serikat: Faber and Faber.
- Walker, John. 2010. *Desain, Sejarah, Budaya: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jala Sutra.
- White, Tonny. 2009. *How To Make Animated Films*. London: Focal Press

DAFTAR NARASUMBER

Alfitri M Zacky (40), pelaku dan pemilik studio animasi Kampoong Monster Studio. Cibubur, Jawa Barat.

Ariyanto Yuniawan (44), sutradara dan pemilik studio animasi MSV Picture. Yogyakarta.

Banung Grahita (38), dosen program studi animasi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Bandung. Bandung.

Chandra Endro Putro (58), Sutradara dan pimpinan studio animasi Te-Motion. Jakarta.

Daniel Harjanto (57), VP production teknologi and pipeline-Brown Bag films Asia. Bali.

Manggar Sari Ayuwati (45), Ketua unit candi Prambanan. Klaten, Jawa Tengah.

Ranang Agung Sugihartono (46), dosen program studi film Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Surakarta, Jawa Tengah.

Rangga Yudho Yuwono (41), praktisi dan pemilik studio animasi Mythologic Studio. Jakarta.

Samuel Gandang Gunanto (41), dosen program studi animasi Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Yogyakarta

Susilo Dwi (45), Praktisi animasi dan pemilik studio Funymation. Jogjakarta

Timbul Haryono (76), Guru Besar Arkeologi Universitas Gajahmada. Klaten, Jawa Tengah.

Yudhatama (40), pelaku dan pemilik studio animasi Manimonki Studio. Surakarta, Jawa Tengah.

GLOSARIUM

Act	Adegan. <i>Plot</i> sebuah film dibagi menjadi adegan- adegan.
Angle	Sudut pengambilan gambar. Penentuan <i>angle</i> secara tepat akan menghasilkan <i>shot</i> yang baik.
Angle of view	Ukuran luas jangkauan lensa, dinyatakan dengan derajat. Sering pula dinyatakan dengan tinggi dan lebar lensa.
Animation/ animasi	Film animasi.
Antagonis	Tokoh dalam cerita yang melawan tokoh utama atau protagonist.
Aspect ratio	Perbandingan antara lebar dan tinggi bingkai gambar (<i>frame</i>).
Audio	Suara/bunyi yang dihasilkan oleh getaran suatu benda.
Back story	Menunjuk kepada kejadian-kejadian yang terjadi beberapa saat sebelum cerita utama berlangsung.
Background	Latar belakang
Breakdown script	Upaya memilah, mengelompokkan, dan menyusun rincian bagian- bagian sebuah scenario.
Camera blocking	Penempatan posisi kamera yang sesuai dengan kebutuhan gambar.
Camera movemen	Pergerakan kamera untuk memperoleh gambar yang sesuai berdasarkan perspektif dan <i>camera angle</i> .
Cel/celluloid	Selembur lukisan (tangan) animasi tunggal, biasanya terbuat dari bahan tembus pandang seperti <i>cellulose</i> atau <i>mylar</i> , agar dapat disusun dalam beberapa <i>layer</i> .
Cel animation	Bentuk animasi yang memindahkan gambar-gambar (lukisan tangan) ke lembaran-lembaran plastik, masing-masing berisi elemen yang berbeda (tokoh, latar belakang), untuk kemudian disusun sehingga menjadi sebuah adegan yang lengkap.
CGI	Computer Generated Imagery. Penggunaan teknologi komputer grafis dalam produksi film untuk menciptakan gambar, <i>special effects</i> , dan ilusi gerak.

Character/ tokoh	Pelaku dalam suatu cerita. Dalam karya sastra biasanya ada beberapa tokoh, namun hanya ada satu tokoh utama.
Characterization	Perwatakan: Penampilan atau pelukisan tokoh cerita secara keseluruhan, baik keadaan lahir maupun batinnya, termasuk keyakinannya, pandangan hidupnya, adat istiadat, tingkat intelegensia, dan sebagainya.
Cronologi	Susunan serangkaian peristiwa dalam urutan waktu.
Cinematografi	Bidang ilmu yang membahas teknik penangkapan gambar dan penggabungan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan gagasan.
Climaks / Klimaks	Bagian terbesar pertama yang memutuskan atau membuat suatu penemuan penting tentang diri si tokoh.
Close-up (CU)	Pengambilan gambar dari jarak dekat.
Conflict/ konflik	Secara sosiologis, konflik diartikan sebagai suatu proses sosial antara dua orang atau lebih (bisa juga kelompok) yang salah satu pihaknya berusaha menyingkirkan pihak lain dengan menghancurkan atau membuatnya tidak berdaya.
Creator / Kreator	Penulis atau tenaga kreatif utama lainnya dibelakang penggarapan film, program televise, dll.
CU	Close-up.
Cut	Perpindahan dari suatu gambar ke gambar lain secara langsung tanpa transisi.
Dramatic emoticon	Emosi yang digambarkan secara dramatis.
Durasi	Rentang waktu yang diberikan atau dijalankan.
ECU	Extreme close-up.
Edge numbers	Nomer yang diletakkan pada tepi scenario untuk memudahkan identifikasi <i>frame</i> .
Editing	Proses pemilihan, pemotongan, dan pemotongan gambar-gambar sehingga menghasilkan sebuah film.
Effects/ efek	Manipulasi gambar yang digunakan untuk alasan-alasan praktis maupun estetis dalam suatu produksi film atau televise.

Ext	Kependekan dari 'Eksterior'. Ditulis pada <i>slug line</i> , berisi keterangan pengambilan gambar diluar ruangan.
Extrime Close Up (ECU)	Pengambilan gambar dari jarak yang sangat dekat.
Eksrime Long Shot (ELS)	<i>Shot</i> yang diambil dari jarak sangat jauh.
Eye level	Sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek. Hasilnya memperlihatkan tangkapan mata seseorang.
Feature film	Film cerita panjang Film dengan durasi lebih dari 60 menit, lazimnya berdurasi 90-100 menit.
Film	Media sejenis pita plastic berlapis zat peka cahaya, yang disebut <i>celluloid</i> . Dalam bidang fotografi, film adalah media yang dominan digunakan untuk menyimpan pantulan cahaya yang tertangkap lensa.
Film animasi	Sejenis film yang berbahan mentah gambar tangan lalu diolah menjadi gambar bergerak.
Flashback	Bagian dari cerita yang mengisahkan peristiwa yang terjadi pada waktu sebelumnya.
Foreground	Latar depan
Frame	Garis batas tepi layar atau gambar.
Genre	Suatu kerangka konseptual dalam hubungannya dengan industry, audiens, dan kebudayaan sejauh fungsinya sebagai Suatu kerangka kritis bagi pengamat untuk menentukan kekhususan sebuah karya dan cita rasa audiensnya.
Hero	Tokoh utama dalam suatu cerita yang mewakili 'pihak yang baik', yang mengalahkan 'pihak yang jahat'.
High angle	<i>Shot</i> yang objeknya dibidik dengan posisi kamera lebih tinggi dari garis mata, sehingga objek terkesan lebih kecil dari semestinya.
High concept	Film yang mengeksploitasi elemen-elemen tertentu (misalnya <i>action</i> cepat, bintang-bintang terkenal) dengan tujuan menarik minat penonton sebanyak-banyaknya.
Iconography	Elemen visual tunggal dari sebuah <i>shot</i> yang mengusung makna representasi <i>shot</i> tersebut.

Int	kependekan dari 'interior'. Bagian dari film yang diambil di dalam ruangan. Interior dapat berupa <i>set</i> yang dibentuk distudio atau diluar studio.
Jump cut	<i>Cut</i> yang dilakukan tanpa mengindahkan aturan 30 derajat (<i>thirty degree rule</i>), sehingga terjadi diskontinuitas.
Key numbers/ keycode	Nomor-nomor ditepi film yang dapat dibaca secara elektronik dan disisipkan kedalam daftar daftar edit.
Keyframe	<i>Frame</i> utama yang digunakan untuk membangun pergerakan tokoh pada film animasi.
Lip sync	Sesi perekaman saat seorang aktor/aktris menyesuaikan suaranya dengan gerakan bibir dari gambar.
Logline	Ringkasa cerita film yang sangat pendek (25 kata atau kurang).
Low angle	<i>Shot</i> yang objeknya dibidik dengan posisi kamera lebih rendah dari garis mata.
Mass communication	Komunikasi massa: Proses komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak (surat kabar, majalah), atau elektronik (radio, televisi), yang dikelola oleh suatu lembaga atau orang yang dilembagakan, yang ditujukan kepada sejumlah besar orang yang tersebar di banyak tempat.
Master scene script	Skrip/scenario yang disusun tanpa menggunakan nomor urut <i>scene</i> (biasanya scenario yang masih berupa <i>spec</i> , yang ditawarkan oleh penulis kepada agen atau produser).
Medium Close Up (MCU)	Teknik pengambilan gambar yang cukup dekat.

Medium Long Shot (MLS)	Jenis <i>shot</i> yang diambil lebih jauh dari <i>medium shot</i> .
Medium shot (MS)	Jenis <i>shot</i> yang menunjukkan objek tunggal, diambil lebih dekat pada subjeknya disbanding <i>long shot</i> .
Messages	Pesan-pesan tertentu di dalam sebuah film dikomunikasikan untuk dibaca, atau di- <i>decode</i> -kan oleh penonton, dan selanjutnya memengaruhi pemahaman individu penonton.
Montage	Ururan gambar yang mengalir, menyatu, atau kadang dipotong dari yang satu ke yang lainnya.
Motivation	Alasan atau dorongan yang mendasari tindakan seorang aktor.
Narration (voice-over)	Suara/ narasi yang menyertai suatu gambar, menceritakan, atau memberi informasi tambahan atas gambar tersebut.
Over the Shoulder shot	Teknik pengambilan gambar dengan meletakkan kamera di belakang bahu aktor pertama, gambar yang tampak adalah aktor ke dua yang menghadap ke aktor pertama (dengan latar depan bahu aktor pertama).
Pan/ panning	Gerakan kamera ke kiri atau ke kanan pada poros horisontalnya. <i>Pan left</i> adalah gerakan ke kiri. <i>Pan right</i> gerakan ke kanan.
Payoff	Adegan dramatis yang menjustifikasi segala sesuatu yang mendahuluinya; suatu kesimpulan dari semua konflik, dan penonton sudah dipersiapkan untuk menghadapinya.
Pipeline	Jadwal proyek film yang sedang diproduksi.
Point of attack	Titik dimana penonton harus terseret oleh cerita, tanpa bisa melepaskan diri lagi.
Point of view shot	<i>Shot</i> yang mewakili sudut pandang tokoh dalam sebuah film.

Post-production	Pekerjaan yang dilakukan sesudah proses pengambilan gambar selesai dilakukan, meliputi editing dan efek visual.
POV (Point of View) shot	<i>Shot</i> berdasarkan perspektif salah satu tokoh cerita, seolah-olah penonton menyaksikan adegan melalui mata <i>tokoh</i> tersebut.
Pre-production	Aneka pekerjaan yang dilakukan sebelum tahap pengambilan gambar dalam suatu produksi film, misalnya penulisan skenario, penganggaran dan penjadwalan.
Pre-production script	Naskah yang dipersiapkan untuk syuting film atau program televisi. Naskah ini bisa saja mengalami beberapa perubahan pada saat produksi sedang berlangsung.
Primary audience film.	Penonton yang menjadi target utama sebuah film.
Production	Dalam industri film, istilah ini merujuk pada suatu tahap pelaksanaan pengambilan gambar dilakukan, sebagai bagian dari tahap yang dilakukan sebelumnya (praproduksi) dan sesudahnya (pascaproduksi).
Prolog	Adegan pendek pada awal sebuah film yang berfungsi sebagai pembuka atau pengenalan terhadap plot utama.
Props (properties)	Benda-benda yang ditampilkan dalam frame, digunakan untuk kelengkapan adegan atau untuk menandai sesuatu. Misal, seorang dokter dilengkapi dengan properti berupa stetoskop, seorang detektif dilengkapi dengan pistol dan lencana identitas.
Protagonis	Biasanya seorang tokoh utama, terkadang seorang jagoan, atau hal lainnya yang berkonflik dengan antagonis.
Resolution	Babak ketiga dalam struktur dramatik, saat konflik telah sampai pada tahap penyelesaian

dan penonton dapat mengetahui apakah tokoh cerita berhasil mencapai keinginannya ataukah tidak.

Safe area	Bidang gambar yang dapat ditangkap <i>viewfinder</i> kamera.
Scene	Adegan tunggal yang terjadi di sebuah lokasi pada suatu waktu.
Screenplay	Naskah lengkap yang menjadi bahan untuk melaksanakan produksi film.
Script	Istilah umum yang merujuk pada naskah tertulis mengenai cerita, <i>setting</i> , dan dialog.
Sequence	Rangkaian adegan
Setting	Latar belakang tempat (di mana), latar waktu (kapan), dan suasana sebuah peristiwa.
Shoot	Proses pengambilan gambar dengan kamera untuk menghasilkan potongan-potongan gambar yang nantinya disatukan lewat editing, sehingga menjadi film yang utuh.
Short film	Film pendek. Film cerita bedurasi di bawah 60 menit.
Shot	Unit visual terkecil berupa potongan film (berapa pun panjang atau pendeknya) yang merupakan hasil suatu pengambilan gambar.
Slug line	Tulisan di awal setiap <i>scene</i> yang menunjukkan lokasi dan waktu kejadian.
Stop motion	Bentuk animasi yang mengambil gambar objek diambil gambarnya <i>frame</i> demi <i>frame</i> , kemudian diubah sedikit pada setiap <i>frame</i> .
Storyboard	Sketsa atau gambar yang dilengkapi dengan petunjuk atau catatan pengambilan gambar untuk kebutuhan syuting.
Sinopsis	Rangkaian cerita, biasanya terdiri atas satu hingga dua halaman.

Tema (theme)	Gagasan utama yang dipersembahkan ke dalam sebuah cerita mengenai makna hidup atau kondisi manusia.
Transition/transisi	Proses penyambungan gambar dengan menggunakan transisi perpindahan gambar/ <i>optical effect</i> .
Voice Over (VO)	Petunjuk bahwa dialog akan terdengar pada <i>soundtrack</i> film, namun orang yang menyuarakannya tidak tampak
Wide Shot (WS)	Pengambilan gambar terhadap keseluruhan objek dalam suatu adegan, untuk menunjukkan hubungan objek tersebut dengan lingkungannya.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Alfian Setyawan, S.Sn., M.Sn
NIK : 1986032120210701
No. Induk Dosen Nasional : 0621038601
Tempat / Tanggal lahir : Klaten, 21 Maret 1986
Pangkat, Gol/Ruang : Penata Muda Tk.I III/b
Sekolah Vokasi, Prodi D-3
Unit Kerja : Desain Komunikasi Visual,
Universitas Sebelas Maret
Alamat Rumah : Jetis Rt 03 Rw 10, Makamhaji,
Kartasuro, Sukoharjo
No Telp : 0857 2834 5557
Email : alfan_setyawan@staff.uns.ac.id
allfaannsetyawan@gmail.com

JENJANG PENDIDIKAN

No	Jenjang	Institusi Pendidikan	Lulus Tahun
1	SD	SDN Planggu I, Klaten	1997
2	SLTP	SLTP Negeri I Trucuk , Klaten	2000
3	SMA	SMA Batik 1 Surakarta	2003
4	D-3	Desain Komunikasi Visual, Akademi Seni dan Desain Indonesia (ASDI) Surakarta.	2006
5	S-1	Desain Komunikasi Visual, Universitas Sahid Surakarta.	2009
6	S-2	Penciptaan dan Pengkajian Seni, Institut Seni Indonesia Surakarta.	2014

KARYA TULIS

1. Skripsi S1, **Kajian Bentuk dan Makna Simbolik Elemen Visual Logo Yahoo Messenger Vista**. Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta. 2009 (tidak diterbitkan)
2. Tesis S2, **Kajian Struktur Dramatik dan Estetik Sendratari Mahakarya Borobudur**. 2014 (repository.isi-ska.ac.id)
3. Setyawan, Alfian. 2012. **"Cerita Rakyat dalam Media Film Animasi"**. Cangkir (Majalah Budaya dan Media Seni Nusantara), Februari edisi 01, 18.
4. Setyawan, Alfian. 2014. **"Model Alternatif Film Pendek Animasi bagi Anak-Anak"**. GELAR (Jurnal Seni dan Budaya), Desember Vol.12 Nomer 2. UPT Penerbitan ISI Surakarta. ISSN: 1410-9700
5. Setyawan, Alfian. 2017. **"Animasi Pada Relief Ramayana Candi Siwa"**. Jurnal Capture 2017. Juli, volume 8 No.2.
6. Setyawan, Alfian. 2017. **"Shape Of Relief Ramayana in Shiva Temple: Transformation Media Base on Relief"**. Proceeding of 1st International Conference on Art and Creativity (ICAC) 2017. ISI PRESS: ISSN: 2615-0220

AKTIVITAS

1. Aktif mengisi pelatihan dan seminar di bidang animasi :
 - Diamond Convention Center (3D Animation, 3D Visualisation), Surakarta. 2010.
 - Politeknik Negeri Media Kreatif (Animation Film), Jakarta. 2012.
 - Kompas Gramedia, Bola Magazine (Animation Film), Jakarta. 2012.
 - Autodesk Education (3D Max 2014), Bandung. 2015.
 - TELKOM (Creative Animation), Surakarta. 2016.
 - SMKN 6 (Workflow 3D Animation), Surakarta. 2016.
 - Politeknik INDONUSA (Basic Animation), Surakarta. 2017.
 - Universitas Muhammadiyah Surakarta (Karakter Design), Surakarta. 2017.
 - MIKTI/ DILO Solo (Development 3D Short Animation), Surakarta. 2017.
 - Solo Murni (KIKKY Designer Workshop). 2018.
 - Institut Seni Indonesia Surakarta (Autodesk Teknologi) Surakarta. 2018.

- Universitas Petra (Fusion 360,Autosketch), Surabaya. 2018.
 - Diklat bidang animasi 3 in 1" Pembuatan asset Animasi 3D" Kementrian Perindustrian, Jakarta. 2018.
 - Pembicara Seminar Penelitian Akademik ANIMAKINI "Storytelling Relief Ramayana Candi Prambanan". 2020.
 - Pembicara Seminar Nasional "Änimation Week" ISI Jogjakarta. 2021.
 - Diklat bidang animasi 3 in 1" Pembuatan Animasi Motion Graphick " Kementrian Perindustrian, Jakarta. 2021.
2. Dewan Juri "**Lomba Desain Infografik**" Dekanat Fakultas Pernautian Unversitas Negeri Sebelas Maret. 2021.
 3. Juri Lomba International Competitiom Video dan Animasi. Universitas Ssebelas Maret 2022.
 4. Supervisor Produksi Film animasi berjudul "**BALAR 2**", Pada Proyek kerjasama Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Balai Arkeologi. 2021.
 5. Manager Produksi Film animasi berjudul " **Elang Kembar**", pada proyek Lomba animasi FFACR Kemendikbud. 2021.
 6. Manager production Music video klip animasi " **Am I The Only One**" R3hab x Astrid x Hrvy, 2020.
 7. Manager Production Film animasi "**Pulau Komodo**", pada Project Kementerian Pekerjaan Umum, 2020.
 8. Manager Production Music video Klip Animasi " **One More Dance**" Rehab, 2020.
 9. Supevisor animate "**Animasi Ruang Guru Episode 01** ", Project Ruang Guru. 2021.
 10. Supevisor animate "**Animasi Ruang Guru Episode 02**", Project Ruang Guru. 2021.
 11. **3D Modeler asset Vehicle** film teaser animasi , Pada project Police Movie Festival, 2019.