



Estetika Sejarah Desa Jimbaran Dalam Sajian Film Eksperimental

I Wayan Agus Mahardika¹, I Nyoman Suardina², Anak Agung Gde Bagus Udayana³

^{1,2,3} Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar

Abstract

Received: 23 Oktober 2023

Revised: 30 Oktober 2023

Accepted: 06 November 2023

The story of Sri Dalem Batu Putih and Sri Dalem Batu Ireng told the history of the formation of Jimbaran Village. This story was presented in the form of an experimental film. The purpose of making this film was to introduce a new nuanced film by bringing elements of local culture and history of an area to the public. This work used the concept of an experimental film so that it could stimulate the minds of the audience and easily understand the flow and meaning conveyed from the historical film of Jimbaran Village. It used experimental theory from Himawan Prasista. The production used the method of pre-production, production and post-production creation. The film was supported by videographic composition techniques, two-dimensional animation, conventional shooting with cameras and aerial shots (shooting with drones). The visual presentation is also supported by the selection of gold and green as the dominant colors in the animation section. The gold color symbolized the wiser character, while the green color symbolized grandeur and prosperity that balanced emotions and tranquility which contained in the historical story of Jimbaran Village

Keywords: *Story of Jimbaran Village, Documentary, Animation, Experimental Film.*

(*) Corresponding Author: agusmahardika6@gmail.com

How to Cite: Mahardika, I. W. A., Suardina, I. N., & Udayana, A. A. G. B. (2023). Estetika Sejarah Desa Jimbaran Dalam Sajian Film Eksperimental. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10118160>.

PENDAHULUAN

Penamaan tempat suatu wilayah sering terkait dengan cerita atau legenda yang melatarbelakanginya. Bali memiliki banyak cerita yang menjadi latar belakang asal mula nama suatu daerah. Salah satunya adalah legenda yang melatarbelakangi munculnya nama Desa Jimbaran. Secara historis Desa Jimbaran memiliki latar belakang sejarah yang unik. Hal ini termaktub dalam Purana pura luhur puncak kembar, babad batu aji, purana pura natar bolong, dan babad dalem batu kuwub yang merupakan bukti sahih terkait keberadaan legenda Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng yang melatarbelakangi terbentuknya desa Jimbaran. Alkisah diceritakan pada zaman pemerintahan kerajaan Bedahulu terjadi perselisihan dua orang tokoh yang disebabkan oleh kesalahpahaman. Hasil wawancara dengan beberapa narasumber, salah satunya dengan I Made Bawa selaku sejarawan, memaparkan tentang sepasang saudara kembar yang telah lama berpisah, beliau bergelar Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng. Mereka lahir dari sebuah batu di daerah Timur pulau Bali, sejak kecil mereka telah lama berpisah.

Sri Dalem Batu Ireng menjadi raja di kerajaan Bedahulu, sedangkan Sri Dalem Batu Putih memilih berkelana ke daerah Selatan pulau Bali. Mendengar kabar bahwa Sri Dalem Batu Ireng memiliki saudara kembar membuatnya ingin menemui dan mencari saudara kembarnya. Namun pencarian Sri Dalem Batu Ireng ke pesisir Selatan pulau Bali yang tampak beringas membuat penduduk sekitar

resah dan melaporkan kejadian tersebut ke Sri Dalem Batu Putih, hingga akhirnya mereka bertemu dan terjadi peperangan. Peperangan tersebut terjadi karena kesalahpahaman antara kedua belah pihak dan akhirnya berdamai tanpa ada yang menang dan kalah. Hal tersebut senada dengan narasumber I Nyoman Nampus selaku *Penglingsir* Pura Ulunswi, dan I Gusti Made Rai Dirga, S.Kom selaku Bendesa Desa Adat Jimbaran. Dari pemaparan narasumber tersebut diperkuat dengan adanya buku yang berjudul “mengenal pura *Sad Kahyangan* dan *Kahyangan jagat* serta buku dengan judul “*Purana Pura Dalem Sarin Bwana* pertapaan putih jimbaran dan Kebo Iwa dan Sri Karang Buncing dalam dinasti raja – raja Bali Kuno”.

Pada buku tersebut dijelaskan hal yang senada dengan yang disampaikan oleh beberapa narasumber tersebut. Cerita dari Desa Jimbaran yang sudah dimuat di dalam buku ini mengambil dari beberapa sumber di antaranya berupa *Piagem Dukuh Gamongan*, Prasasti Dalem Putih Jimbaran. Sejarah Desa Jimbaran tergolong unik, namun sebagian besar masyarakat Desa Jimbaran belum mengetahui sejarah Desa Jimbaran. Berdasarkan hasil survei dengan metode kuisisioner 84% responden yang berada di Desa Jimbaran tidak mengetahui tentang sejarah Desa Jimbaran. Hal ini menjadi motivasi untuk mereaktualisasi cerita yang terkandung di dalam Prasasti Dalem Putih Jimbaran dan *Piagem Dukuh Gamongan* agar masyarakat Desa Jimbaran mengetahui sejarah desanya. Gagasan membuat film dokumenter dan animasi tentang sejarah Desa Jimbaran agar dapat diambil hikmah dan bisa dijadikan pembelajaran kepada anak – anak atau generasi muda untuk hidup rukun serta saling tolong menolong. Untuk mendukung media penyampaian informasi di samping dokumenter, media animasi sangat dibutuhkan mengingat saat ini anak – anak sudah mengenal dengan baik media *gadget* dan akses internet untuk mencari informasi, video, animasi, sejarah, dan lain sebagainya. Survei yang telah dilakukan dengan menggunakan kuisisioner menunjukkan sebanyak 96% responden menggunakan dengan baik kemajuan teknologi yang ada seperti sekarang, responden lebih banyak menggunakan *gadgetnya* dalam hal menonton film.

Dalam hal ini, animasi 2D sangat berperan untuk menarik animo anak – anak muda untuk menonton. Animasi ini juga dapat memperkuat penyampaian narasi mengenai sejarah Desa Jimbaran yang ada dalam dokumenter. Salah satu keunggulan yang didapat dari animasi 2D ini adalah selain merekonstruksi, juga dapat memvisualisasikan isi cerita yang awalnya berupa teks menjadi film animasi 2D. Teks yang dipakai pedoman bersumber dari cerita narasumber dan terdapat pada buku yang berjudul “Mengenal Pura *Sad Kahyangan* dan *Kahyangan jagat*” dan buku yang berjudul “*Purana Pura Dalem Sarin Bwana* pertapaan putih jimbaran dan Kebo Iwa dan Sri Karang Buncing dalam dinasti raja – raja bali kuno” Dengan memvisualisasikan teks menjadi animasi 2D dapat menambah minat anak – anak dalam mengetahui cerita asal mula desanya serta mengangkat makna dan pesan moral yang disampaikan dari cerita ini.

Animasi dapat menjelaskan suatu konsep atau proses yang sulit dijelaskan di media lain. Animasi juga memiliki daya tarik estetika, sehingga tampilan yang menarik dan menarik perhatian pengguna untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Selain animasi penambahan dokumenter juga untuk memberi kesan penguatan dalam narasi yang akan dibangun di film sejarah ini (Wijanarko, 2020). Film

dokumenter adalah upaya untuk menceritakan kembali suatu peristiwa atau kenyataan dengan menggunakan fakta. Berdasarkan hasil kuisioner menunjukkan *project* penciptaan ini *urgent* dilaksanakan agar dapat berguna sebagai media pembelajaran untuk anak-anak, dan dapat mengetahui cerita rakyat serta sejarah desanya (Magriyanti & Rasminto, 2020).

METODE PENELITIAN

Metode adalah seperangkat langkah (apa yang harus dikerjakan) yang tersusun secara sistematis (urutannya logis) (Aditya, 2016). Metode yang akan digunakan dalam penciptaan karya film kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran dibagi menjadi dua yaitu metode penelitian dan metode penciptaan. Metode penelitian meliputi pengumpulan data primer dan sekunder dan metode penciptaan meliputi proses kreatif penciptaan yang terdiri dari pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Metode Penelitian

Data primer adalah sumber data yang secara langsung memberikan data kepada peneliti sedangkan data sekunder adalah pengolahan data primer dan disajikan dalam bentuk tabel atau diagram, oleh pengumpul data primer atau pihak lain. Data sekunder juga digunakan untuk mengarahkan peristiwa dan kejadian yang peneliti temukan sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data primer yang digunakan adalah

a. Metode Observasi

Dalam penelitian ini, dilakukan observasi di Pura Sarin Bwana. Dalam observasi di Pura Sarin Bwana didapat arca yang diyakini masyarakat setempat sebagai peninggalan zaman Sri Dalem Batu Putih, observasi kedua dilaksanakan di Pura Ulunswi. Dalam observasi di Pura Ulunswi didapat sebuah *Meru Tumpang Solas* (Sebelas) yang merupakan peninggalan sejarah Sri Dalem Batu Putih ketika berkelahi melawan Sri Dalem Batu Ireng. Serta observasi selanjutnya dilaksanakan di Kantor Desa Adat Jimbaran dengan maksud agar mengetahui situasi dan kondisi peninggalan sejarah dan cerita terkait asal mula Desa Jimbaran serta mengetahui Piagem dan Prasasti sejarah desa Jimbaran.

b. Metode Wawancara

Dalam penelitian ini, dilakukan wawancara dengan narasumber yang bernama I Made Bawa Selaku Sejarawan dan penulis buku tentang purana pura dalem sarin bwana, I Gusti Made Rai Dirga Selaku Bendesa Desa Adat Jimbaran dan I Nyoman Nampus selaku *Penglingsir* Pura Ulunswi. Dalam wawancara ini, diajukan beberapa pertanyaan yang menyangkut tentang sejarah desa adat Jimbaran.

c. Metode Kuisioner

Dalam penelitian ini, dilakukan kuisioner melalui media *google form* dengan sasaran responden yaitu masyarakat desa Jimbaran dengan jumlah responden sebanyak lima puluh responden.

Adapun teknik pengumpulan data sekunder yang digunakan adalah

a. Metode Kepustakaan

Dalam metode pengumpulan data ini dilakukan pengumpulan data penunjang dengan menggunakan buku – buku dan jurnal yang terkait serta buku penunjang

hasil analisis dari bapak I Made Bawa.

b. **Metode Dokumentasi**

Metode dokumentasi yang digunakan dalam menciptakan film Kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran Bali ini berupa dokumentasi dengan I Made Bawa, I Gusti Made Rai Dirga, S.Kom, dan I Nyoman Nampus selaku narasumber, dan dokumentasi peninggalan sejarah dari cerita sejarah desa jimbaran di pura sarin bwana dan pura ulunswi desa adat Jimbaran.

Metode Penciptaan

Sugiyono (2013) menyatakan bahwa secara umum metode penciptaan film, baik film serial televisi, film pendek, film layar lebar, film iklan komersil, iklan masyarakat, video klip, serta film animasi semuanya memiliki tiga tahapan yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Metode penciptaan ini digunakan untuk menciptakan film Kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran Bali.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pra Produksi

Tahapan ini merupakan tahapan awal dalam proses penciptaan film kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran. Tahap Pra Produksi meliputi.

1. **Perencanaan**

Tahap perencanaan yaitu menentukan bentuk visual dari animasi yang akan dibuat serta mempersiapkan *Hardware* dan *software* dalam mendukung proses pembuatan film kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran. Berikut ini merupakan *Hardware* dan *software* yang digunakan yaitu.

a. *Hardware* (Perangkat Keras)

adapun *hardware* yang digunakan dalam merancang film kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran sebagai berikut.

1. Sebuah PC dengan spesifikasi *Processor* Intel i5-9600K, RAM 16 Gb, VGA Nvidia GeForce GTX 1650, dan sistem operasi Windows 10 64 bit.
2. Layar monitor dengan ukuran 21 inch
3. *Mouse*
4. *Keyboard*
5. *Soundcard*
6. *Mic condenser*
7. Ipad Pro (11-inch) (2nd Generation)
8. Apple Pencil 2nd Generation
9. Kamera Canon 7D
10. Kamera Sony A6000
11. *Zoom Audio Recording*

b. *Software* (Perangkat Lunak)

Adapun *software* yang digunakan dalam merancang film kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran sebagai berikut.

1. Adobe Photoshop CC 2021
2. Procreate
3. Adobe After Effect 2021
4. Adobe Premiere Pro 2021

5. Studio One 4
6. Adobe Animate 2020
2. *Script* (Skenario)

Sugiyono (2013) *Script* menjadi acuan dalam proses pra produksi, dengan membuat script dapat memudahkan dalam pengerjaan film kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran agar tidak jauh berbeda dari konsep dan ide awal. *Script* dapat dikatakan sebagai perencanaan film jadi namun masih berbentuk teks.

3. Desain Visual

Cakupan desain visual dalam penciptaan film kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran meliputi desain karakter, latar belakang, dan asset property. Segala proses pengerjaan desain visual dilakukan secara digital dengan memanfaatkan teknologi komputer baik *Hardware* ataupun *Software*.



Gambar 1 Desain Visual Karakter
[Sumber: Mahardika,2023]

4. *Storyboard*

Tahap akhir dalam proses pra produksi adalah membuat *storyboard*. Dalam tahap ini *script* atau skenario yang berbentuk teks dikembangkan kedalam bentuk gambar. *Storyboard* juga digunakan sebagai acuan dalam mewujudkan rancang karya agar searah dengan ide cerita dan konsep yang sudah dibuat dengan matang.

| STORYBOARD | | Action | Scene | Action |
|------------|------------|--|-------|--|
| Scene 1 | | Mempertunjukkan Logo Desa | 3 | Exoramen Zoen In Desa Jimbaran |
| Panel | | Eg. Sound: Intro SFX: Wash Transisi: - Narasi: - | c | Eg. Sound: Musik Nuansa Bali SFX: - Transisi: - Narasi: - |
| Scene 2 | JUDUL FILM | Mempertunjukkan Judul Film | 4 | Astiat 8 Ince Mabeet Desa Jimbaran |
| Panel | | Eg. Sound: Intro SFX: - Transisi: - Narasi: - | a | Eg. Sound: Musik Nuansa Bali SFX: - Transisi: - Narasi: - |
| Scene 3 | | Mempertunjukkan Visual Pulau Bali | 4 | Timpaspa Mabeet Desa Jimbaran |
| Panel a | | Eg. Sound: Musik Nuansa Bali SFX: - Transisi: - Narasi: - | b | Eg. Sound: Musik Nuansa Bali SFX: - Transisi: - Narasi: - |
| Scene 3 | | Zoen In Pulau Bali | 5 | Timpaspa Pasa Uluatswi |
| Panel b | | Eg. Sound: Musik Nuansa Bali SFX: - Transisi: - Narasi: - | | Eg. Sound: Musik Nuansa Bali SFX: - Transisi: - Narasi: - |

Gambar 2 Storyboard Film
[Sumber: Mahardika, 2023]

5. Konsep

Film Kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran Bali menggunakan konsep sajian film eksperimental yang dikemas kedalam film dokumenter dan film animasi. Film dokumenter adalah sarana komunikasi yang menyajikan objek/gambar bergerak dengan efek suara (audio-visual) yang berdasarkan fakta dan menggambarkan situasi atau realita dan tidak mengandung unsur scenario (Silitonga & Rosyida, 2015). Sedangkan Menurut Cao (2020) Animasi adalah gambar bergerak yang terdiri dari serangkaian objek (gambar) yang disusun secara teratur mengikuti lintasan yang telah ditentukan pada setiap interval waktu yang terjadi. Inovasi material dalam desain animasi sebagai komponen inti dari pembuatan animasi. Selain bentuknya yang unik, pemodelan karakter animasi yang sukses juga memiliki karakter dan kepribadian yang khas. Dari pemaparan tersebut, pemilihan konsep film eksperimental diharapkan dapat merangsang pikiran penonton serta dengan mudah memahami alur dan makna yang disampaikan dari film sejarah desa Jimbaran. pendekatan kreatif dari film sejarah desa Jimbaran pada bagian animasi menggunakan Teknik ilustrasi semi-realis (Pertwi, 2019). Gaya ilustrasi semi-realistis adalah perpaduan antara gaya realistis dan kartun. Penggunaan Teknik Ilustrasi ini diharapkan mampu menterjemahkan dengan jelas adegan nyata, suasana tempat, setting, waktu, karakter, pakaian, dan aset lainnya. Serta dapat dengan mudah merangsang kalangan anak muda maupun dewasa untuk dapat memahami film sejarah desa Jimbaran. Proses kreatif yang digunakan dalam perwujudan film sejarah desa Jimbaran dibagi menjadi tiga tahap yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Tahap pra produksi adalah proses persiapan hal – hal yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film, proses produksi merupakan proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah dipersiapkan pada proses pra produksi, sedangkan proses pasca produksi merupakan tahap akhir dari proses pembuatan film (Maryati & Purnama, 2013).

Produksi

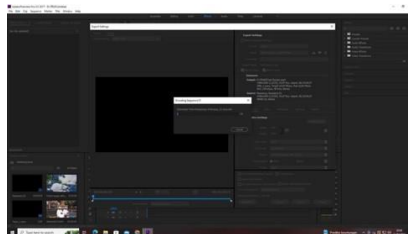
Tahap produksi merupakan tahap mulai mempersiapkan pengambilan video berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya pada tahap pra produksi. Proses pengambilan video dilaksanakan pada tahap produksi. Pada tahap ini juga dilakukan proses dubbing atau pengisi suara (*Voice Over*) pada suatu tayangan video atau film. Pada tahap produksi selain pengambilan video dan melakukan proses dubbing, pembuatan suara latar juga dilakukan pada tahap produksi dengan tujuan untuk mendukung suasana film yang akan dirancang serta melakukan proses editing sesuai dengan rancangan *script* atau *storyboard* yang sudah dibuat pada tahap pra produksi.



Gambar 3. Take Video Proses Produksi
[Sumber: Mahardika, 2023]

Pasca Produksi

Tahap pasca produksi yaitu menyatukan footage yang sudah di kerjakan pada tahap produksi sehingga menjadi satu kesatuan dengan menggunakan *software* adobe preimere serta menambahkan *audio*, *backsound*, *dubbing* dan juga penambahan transisi. Menurut Bawa, et al (2015) Dubbing adalah suatu proses mengisi suara pada suatu tayangan video baik itu film, drama, kartun dan sejenisnya dengan karakter suara yang khas pada tokoh – tokoh film dengan menggunakan teknik yang berbeda – beda. Selanjutnya dilakukan proses *test render* dengan resolusi rendah, hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah keseluruhan film sudah berjalan sesuai ide atau belum. Jika sudah maka langkah terakhir yaitu proses *render* dengan resolusi tinggi berupa .mp4 dengan format HDTV 1080p.



Gambar 4. Pasca Produksi Film
[Sumber: Mahardika, 2023]

Estetika Karya



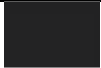

Estetika merupakan keindahan dalam proses penciptaan karya. Menurut Djelantik (2008) semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga unsur dasar yakni wujud/rupa, bobot, dan penampilan/penyajian.

a. Wujud/Rupa

Karya film Kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran Bali merupakan karya film eksperimental yang didalamnya terdapat penggabungan antara film dokumenter, animasi, pengambilan footage video, dan *aerial shoot* (pengambilan footage menggunakan drone). Disusun berdasarkan sumber penciptaan Piagem Dukuh Gamongan dan Prasasti Dalem Putih Jimbaran sebagai sumber utama dan Purana Pura Luhur Puncak Kembar, Babad Batu Aji, Purana Pura Natar Bolong, dan Babad Dalem Batu Kuwub sebagai sumber pendukung dalam mewujudkan karya. Film ini sebagai ungkapan kecintaan pengkarya agar masyarakat khususnya Jimbaran dapat mengetahui dengan pasti sejarah desanya. Pembagian wujud/rupa dalam film ini meliputi wujud (Warna, tipografi, ilustrasi, dan animasi). Sedangkan penampilan dilihat dari susunan pengambilan gambar, adegan, dan sequence sehingga menjadi satu kesatuan film yang utuh.

1. Warna

Tabel 1. Warna Pada Karakter
[Sumber: Mahardika, 2023]

| | |
|---|---|
|  | Melambangkan kesan canggih, mahal, dan modern. Warna ini digunakan sebagai warna kulit karakter Sri Dalem Batu Putih |
|  | Melambangkan prestasi, kesuksesan, kemenangan, dan kemewahan. Warna ini digunakan sebagai warna ikat pinggang dari karakter |
|  | Melambangkan kekuasaan, keanggunan. Warna ini digunakan dalam aksesoris karakter, <i>outline</i> karakter hingga pada rambut karakter |
|  | Melambangkan kesuburan, dan pertumbuhan. Warna ini digunakan dalam asset gambar latar hutan. |

2. Tipografi

Film eksperimental Kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran Bali menggunakan jenis huruf Ardegan, Gabriely, dan Abril Fatface yang diunduh pada situs www.1001font.com. Jenis font yang digunakan termasuk kedalam font *sans serif* yang mempunyai ciri tidak memiliki kaki kecil diujung garis. Font jenis ini tergolong *modern font* yang memiliki karakter tegas dan bersifat solid. Ketebalan *font* juga bersifat konsisten.



Gambar 5. Penggunaan Font Gabriely
[sumber: 1001font.com, 2023]

3. Ilustrasi

Terdapat beberapa karakter dalam sajian film eksperimental Kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran Bali seperti ilustrasi karakter, latar belakang, asset pendukung, dan properti. Gaya ilustrasi pada karakter di film animasi ini merupakan ilustrasi bergaya kartun animasi dua dimensi yang memiliki kesan lucu, sederhana, dan menarik



Gambar 6. Ilustrasi desain hutan
[sumber: Mahardika, 2023]

4. Compositing Shoot

Compositing Shoot mengacu pada proses pengambilan gambar dari menyalakan kamera hingga menghentikan kamera, atau sering disebut dengan single shot. Setting yang berbeda membuat penonton bisa memvariasikan sudut pandangnya agar lebih banyak yang terlihat dan terserap sehingga penonton tidak bosan. Menurut pengukuran jarak antara kamera dan subjek, ada tiga jenis metode fotografi yaitu:

a. Long Shoot

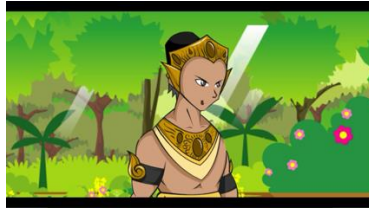
Pada jarak ini, bentuk fisik orang atau benda tersebut terlihat jelas. Bidikan ini digunakan sebagai bidikan pembuka sebelum bidikan jarak dekat digunakan. Pada jarak ini, objek terlihat dari bawah lutut ke atas. Subjek utama dan latar belakang seimbang



Gambar 7. Long shoot pada film Kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran
[Sumber: Mahardika, 2023]

b. Medium Shoot

Pada jarak ini, target terlihat dari pinggang ke atas. Gerak tubuh dan ekspresi wajah mulai terlihat. Bidikan sedang sering digunakan pada awal bidikan, sebelum juru kamera mengambil bidikan lebih dekat, untuk menunjukkan reaksi dan emosi subjek.



Gambar 8. Medium shoot pada film Kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran
[Sumber: Mahardika,2023]

c. Close Up

Foto jarak dekat biasanya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau benda kecil lainnya. Teknologi ini mampu menampilkan ekspresi wajah yang jelas dan detail gestur yang biasa digunakan dalam dialog intim.



Gambar 9. Close Up pada film Kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran
[Sumber: Mahardika,2023]

5. Adegan

Adegan adalah bagian pendek dari keseluruhan cerita yang menunjukkan tindakan terus menerus yang dihubungkan oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter atau variasi. Sebuah scene biasanya terdiri dari beberapa shot yang saling terkait satu sama lain

Tabel 2. Adegan dari film Kisah Sri dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran
[Sumber: Mahardika, 2023]

| | |
|--|---|
| | Shoot pertama terdapat adegan pulau bali dari atas. |
| | Shoot kedua terdapat adegan icon desa Jimbaran dengan Teknik pengambilan gambar menggunakan drone |



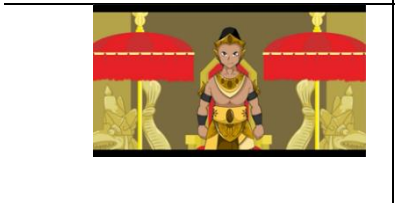

| | |
|---|--|
|  | <p>Shoot ketiga terdapat adegan shoot dokumenter narasumber yang menjelaskan sejarah desa jimbaran</p> |
|  | <p>Shoot keempat terdapat adegan ilustrasi menggunakan media animasi.</p> |

6. Sekuen

Sekuen adalah segmen besar yang menunjukkan urutan peristiwa yang lengkap. Urutan biasanya terdiri dari beberapa adegan yang terhubung. Dalam literatur, sebuah episode dapat dibandingkan dengan satu bab atau sekelompok bab. Dalam pertunjukan teater, sebuah episode dapat dibandingkan dengan sebuah pertunjukan. Suatu rangkaian biasanya dikelompokkan berdasarkan periode waktu, lokasi, atau rangkaian panjang kegiatan.

Tabel 3. Sekuen dari film Kisah Sri dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran

[Sumber: Mahardika, 2023]

| | |
|---|---|
|  | <p>Scene pertama yaitu menampilkan logo Desa Jimbaran</p> |
|  | <p>Scene selanjutnya yaitu menampilkan narasumber yang menceritakan sejarah Desa Jimbaran</p> |
|  | <p>Scene selanjutnya yaitu menampilkan visual penggambaran karakter dari cerita sejarah Desa Jimbaran</p> |
|  | <p>Scene selanjutnya menampilkan adegan perkelahian antara karakter utama.</p> |

b. Bobot

1. Ide (Gagasan)

Film Kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran Bali merupakan transformasi dari cerita yang bersumber dari Piagem Dukuh Gamongan dan Prasasti Dalem Putih Jimbaran. Menurut Bawa, et al (2015) cerita ini tentang kesalahpahaman, berkaitan dengan norma kesopanan. Dimana diceritakan terjadi perkelahian antara saudara kembar Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng yang berawal dari kesalahpahaman. Jenis komunikasi yang digunakan dalam film ini adalah komunikasi informatif yang akan memberikan informasi kepada penonton mengenai Kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran Bali.

2. Mood (Suasana)

Aspek mood dapat dilihat dari tampilan film secara keseluruhan, mulai dari ilustrasi, *compositing shoot*, tipografi, animasi, hingga music latar yang digunakan.



Gambar 10. Suasana Kerajaan
[Sumber: Mahardika, 2023]

3. Pesan

Pesan yang ingin disampaikan pada film Kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran Bali adalah pesan moral positif serta dapat membangun karakter anak. cara memunculkan karakter baik dalam diri anak didik adalah dengan mengembangkan kecerdasan moral. Moral pada dasarnya memiliki banyak arti sesuai dengan sudut pandang yang berbeda – beda Sehingga moralitas yang sesuai dengan norma-norma sosial, atau hukum umum yang mengatur perilaku. Sesama makhluk sosial yang mempunyai ikatan keluarga maupun tidak hendaknya menghindari rasa kesalahpahaman antar sesama. Alangkah baiknya agar dapat berkomunikasi dengan baik sebelum menfitnah orang lain.

c. Penampilan/Penyajian

1. Tipe Film

Berdasarkan tipe film yang dikemukakan oleh Bordwell, film Kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran Bali merupakan tipe film eksperimental karena didalamnya mencoba mengeksplorasi cara pengungkapan baru lewat film. Film ini juga mencoba menggabungkan sajian film dokumenter yang dibalut dengan sajian film animasi dengan tujuan agar merangsang pikiran atau imajinasi penonton tentang cerita sejarah Desa Jimbaran. Teknik pengerjaannya menggunakan bantuan perangkat kamera serta didukung oleh perangkat komputer.

2. Aspek Ratio

Format yang digunakan pada film Kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran Bali adalah PAL dengan frame rate 25fps (*Frame Per Second*) dengan aspek ratio 16x9 yang memberikan kesan lebar dan agak pendek sehingga film berkesan lebih sinematik.

3. Audio

Dalam film Kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa

Jimbaran Bali terdapat dialog antar tokoh, Voice Over berupa narasi yang menceritakan tentang tampilan visual film, voice over yang dibawakan oleh narasumber cerita, music latar, serta soundeffect seperti bunyi hentakan kaki, pukulan dan lainnya. Kombinasi antara unsur visual dan audio mampu menyajikan hiburan yang menarik serta dengan mudah mengimajinasikan suasana yang sedang berlangsung di dalam tampilan visual.

KESIMPULAN

Proses penciptaan dan perwujudan Film Kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran Bali menampilkan beragam sajian visual yang ditawarkan meliputi penggunaan Teknik *timelapse*, *aerial shoot*, serta penggabungan Teknik eksperimental kedalam sajian film. Selain Teknik penggunaan bahan pendukung juga ditonjolkan dalam pembuatan film eksperimental. Salah satu bahan pendukung untuk mendukung proses produksi film ini meliputi musik latar. Pemilihan musik latar menunjang suasana dalam setiap adegan film. Selain musik, pemilihan warna juga tidak lepas dari proses produksi film. Dominan warna yang dipilih. Sumber cerita dalam film ini bersumber dari Piagem Dukuh Gamongan dan Prasasti Dalem Putih Jimbaran. Estetika Film Kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran dibagi menjadi wujud/rupa, bobot, dan penampilan. Wujud/rupa membahas tentang warna, tipografi, ilustrasi, animasi, *compositing*, *shoot*, *scene*, dan sekuen. Bobot membahas tentang ide, suasana serta pesan yang disampaikan dalam Kisah Sri Dalem Batu Putih dan Sri Dalem Batu Ireng di Desa Jimbaran Bali mengajarkan siapapun untuk hidup rukun antar saudara sehingga kecil kemungkinan akan terjadi perselisihan akibat kesalahpahaman. Dan penampilan membahas tentang aspek ratio, format video dan audio sehingga menjadi satu kesatuan film yang utuh.

DAFTAR PUSTAKA

- A. A. Djelantik, *Estetika: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2008.
- A. Wijanarko, "Implementasi Prinsip Animasi Straight Ahead Action pada Karakter Hewan Berbasis Animasi 2D," *JAMI J. Ahli Muda Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 73–84, 2020, doi: 10.46510/jami.v1i1.20.
- Arie Atwa Magriyanti and Hendri Rasminto, "Film Dokumenter Sebagai Media Informasi Kompetensi Keahlian Smk Negeri 11 Semarang," *Pixel J. Ilm. Komput. Graf.*, vol. 13, no. 2, pp. 123–132, 2020, doi:10.51903/pixel.v13i2.322.
- B. Gunawan, *Nganimasi Bersama Mas Be!* Jakarta: PT ELEX Media Komputindo, 2013
- B. E. Maryati, S., & Purnama, "Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Multimedia," *Speed- Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 5(1), 2013.
- D. Yusuf Aditya, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *SAP (Susunan Artik. Pendidikan)*, vol. 1, no. 2, pp. 165–174, 2016, doi: 10.30998/sap.v1i2.1023.
- I. M. Bawa, *Purana Pura Dalem Sarin Bwana*, I. Denpasar: Buku Arti, 2015.
- J. H. Pertiwi, "Perancangan Buku Ilustrasi Falsafah Pada Bangunan Masjid Menara

- Kudus,” J. Tugas Akhir Progr. Stud. Desain Komun. Vis. Inst. Seni Indones. Yogyakarta, p. 13, 2019.
- S. Andriani, A., Sahabuddin, C., & Azis, “Pengaruh Penerapan Media Film Dokumenter Pada Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik,” *Pros. Semin. Nas.*, vol. 3(1), pp. 55–63, 2017.
- S. Silitonga, M.K, & Rosyida, “Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (Inatews),” *J. Sist. Inf. Stmik Antar Bangsa*, vol. IV (2), pp. 200–207, 2015.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- X. Cao, “Artikel Penelitian Inovasi Materi Perancangan Pemodelan Animasi Berdasarkan Teori Simbol Visual,” vol. 2022, 2022.