

ABSTRAK

ADAPTASI PROSA “LAUT BEGITU DALAM” KARYA BOY CANDRA KEDALAM FILM ANIMASI.

Oleh:

Hesti Heidiyanti.

NIM: 156010032

(Program Studi Desain Komunikasi Visual)

Adaptasi sebuah karya sastra adalah proses transformasi dari verbal ke bentuk visual. Selain bahasa verbal dalam animasi juga identik dengan warna, gerakan, dan suara. Adaptasi perlu disajikan dalam bentuk yang menarik supaya para penonton mempunyai pengalaman berbeda yang memancing dialog dalam diri sendiri. Dalam buku *Masterpiece Film in The classroom* alasan mengadaptasi sebuah novel ke film adalah tuntutan adanya sebuah medium baru. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mempermudah penyampaian pesan dari prosa tersebut kepada audien (2) Untuk mengeksplorasi visual dari prosa “Laut begitu dalam”, serta menyampaikan prosa ini dengan cara yang sesuai dengan target audien melalui media animasi (3) Memberikan wawasan kepada masyarakat bahwa karya sastra seperti prosa juga bercerita tentang permasalahan kehidupan percintaan, kegalaun yang terjadi pada masyarakat Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, studi literatur, wawancara, dan kuesioner. Animasi dirancang dengan tempat, suasana, dan pewarnaan gambar yang dapat menyampaikan makna dalam prosa. Animasi dalam penelitian menggunakan *Japanese animation*, karena sesuai dengan genre cerita yang disajikan. Pemahaman tata bahasa visual sangat diperlukan untuk memutuskan hasil visualisasi

Kata kunci adaptasi, prosa, animasi

ABSTRACT
ADAPTATION OF PROSE "LAUT BEGITU DALAM" BOY CANDRA'S
WORK IN ANIMATION

By:

Hesti Heidyanti

156010032

Department of Visual Communication Design

Adaptation of a literary work is a process of transformation from verbal to visual forms. In addition to verbal language in animation, it is also synonymous with color, movement and sound. Adaptation needs to be presented in an interesting form so that the audience has different experiences that provoke dialogue within themselves. In the book *Film in Masterpiece the classroom* the reason for adapting a novel to a film is the demand for a new medium. The objectives of this study are (1) Facilitate the delivery of messages from the prose to the audience (2) To explore the visuals of prose "Laut itu begitu dalam", and convey this prose in a way that is appropriate to the target audience through animation media (3) Provide insight to the public that literary works such as prose also tell about the problems of love life, the turmoil that occurs in Indonesian society. The research method used is qualitative and quantitative. The research instruments used were observation, literature study, interviews, and questionnaires. Animation is designed with a place, atmosphere, and coloring of images that can convey meaning in prose. Animation in research uses Japanese animation, because it matches the genre of the story presented. Understanding visual grammar is needed to decide the results of visualization

Keywords adaptation, prose, animation

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Ini. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program sarjana jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Pasundan. Selama mengikuti pendidikan S1 Desain Komunikasi Visual sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada :

1. Orang tua dan kerabat yang selalu mendoa'kan penulis
2. Bapak Muamar Mochtar, M. Ds., selaku dosen pembimbing utama yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan tugas akhir ini.
3. Bapak Fadhly Abdillah, M. Ds., selaku dosen pembimbing kedua yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan tugas akhir ini.
4. Bapak Tata Kartasudjana, S.Sn., M.Ds, Bapak Fadhly Abdilah, M. Ds, Ibu Purmaningrum Maeni, M. Ds, selaku Koordinator Tugas Akhir jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Pasundan Bandung.
5. Dan para dosen yang sudah membantu dalam pelaksanaan tugas akhir ini
6. Dan seluruh pihak yang terlibat dalam pembuatan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari laporan ini, baik dari materi maupun teknik penyajiannya mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Terimakasih
Bandung, Febuari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Maksud dan Tujuan.....	3
1.5.1. Maksud Penelitian	3
1.5.2. Tujuan Penelitian.....	3
1.6. Solusi Awal.....	4
1.7. Metode Penelitian	4
1.8. Kerangka Berpikir.....	5
1.9. Sistematika penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Teori adaptasi prosa ke Film.....	7
2.1.1 Tipe Adaptasi Karya Sastra ke Film.....	8
2.1.2 Jenis Adaptasi	9
2.1.3 Konsep Adaptasi Karya Sastra ke Film	10
2.1.4 Tata Cara mengadaptasi karya sastra ke dalam film	12
2.1.5 Penulisan Naskah Film	13
2.2. Produksi Animasi.....	14

2.2.1	Pre-production (pra-produksi).....	14
2.2.2	Produksi	20
2.2.3	<i>Post Production</i>	21
2.3	<i>Principels of Animation</i>	22
2.4	Jenis – Jenis Animasi	22
2.5	Japanese Animation	23
2.5.1	Perbedaan Karakteristik Visual	24
2.5.2	Perbedaan <i>anime</i> dan <i>cartoon</i>	25
2.6	Prosa.....	26
2.6.1	Pengertian Prosa	26
2.6.2	Ciri-Ciri Prosa	26
2.6.3	Jenis-Jenis Prosa	27
2.6.4	Unsur Instrinsik Prosa	28
BAB III DATA DAN ANALISA		
3.1	Analisa 5 w + 1 H	30
3.2	Analisa Prosa	30
3.2.1	Judul Prosa	30
3.2.2	Unsur Intrinsik Prosa	34
3.2.3	Kesimpulan analisa	35
3.3	Data Pendukung	35
3.3.1	Observasi.....	35
3.3.2	Wawancara.....	35
3.3.3	Kuesioner	37
3.3.4	Studi Literatur	37
3.4	Referensi	38
3.4.1	Referensi Visual	38
3.4.2	Gaya Gambar	41
3.4.3	Proporsi	41
3.4.4	Referensi Cerita	41
3.4.5	Mood board	42
3.4.6	<i>Consumer Insight</i>	44
3.5	<i>What To Say</i>	44

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

4.1. Strategi Visual	45
4.1.1. Konsep Visual	45
4.1.2. Fakta kunci	45
4.1.3. Hal-hal yang akan dikomunikasikan	45
4.1.4. Target Audiens	45
4.2. Praproduksi	46
4.2.1. Judul dan Durasi.....	46
4.2.2. Premis	46
4.2.3. Sinopsis	46
4.2.4. Treatment / solusi penceritaan	46
4.2.5. Skenario	47
4.2.6. Desain Karakter	50
4.2.7. <i>Thumbnail</i>	52
4.2.8. <i>Storyboard</i> dan <i>Animatic</i>	58
4.3. Produksi	60
4.3.1. Background.....	60
4.3.2. Layout	62
4.3.3. Animasi	62
4.3.4. Pewarnaan	62
4.3.5. Composite	62
4.4. Pasca Produksi	62
4.4.1. <i>Compositing dan Editing</i>	62
4.4.2. <i>Sound Editing/Scoring</i>	63
4.4.3. <i>Final Render</i>	63
4.5. Hasil Desain	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	69
5.2. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan sistematika perancangan	5
Gambar 2.1 <i>Pipeline</i> Animasi	14
Gambar 2.2 Desain karakter	19
Gambar 2.3 <i>Storyboard Makoto Shinkai</i>	20
Gambar 3.1 Dokumentasi wawancara Ariqy Raihan.....	35
Gambar 3.2 Dokumentasi wawancara Gadies	36
Gambar 3.3 Dokumentasi wawancara Nuryuanita.....	36
Gambar 3.4 Referensi tempat pulau panjang	38
Gambar 3.5 Referensi tempat galeri foto	39
Gambar 3.6 Referensi karakter	39
Gambar 3.7 Referensi awan cirrus	40
Gambar 3.8 Referensi awan cumulus.....	40
Gambar 3.9 <i>Anime kimi no nawa</i> karya <i>Makoto Shinkai</i>	41
Gambar 3.10 Referensi proporsi anime <i>shirobako</i>	41
Gambar 3.11 <i>Moodboard</i>	43
Gambar 3.12 <i>Color mood</i>	43
Gambar 4.1 Desain karakter.....	51
Gambar 4.2 <i>Storyboard</i>	59
Gambar 4.3 <i>Colour Pallet Background</i>	60
Gambar 4.4 <i>Background</i> pantai	60
Gambar 4.5 <i>Background</i> koridor sekolah	61
Gambar 4.6 <i>Background</i> galeri foto	61
Gambar 4.7 Contoh Layout.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan anime dan kartun	25
Tabel 3.1 Analisa Prosa	31
Tabel 3.2 Kesimpulan analisa	35
Tabel 4.1 Alternatif desain karakter	50
Tabel 4.2 <i>Thumbnail</i>	52
Tabel 4.3 Hasil desain	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Wawancara	72
Lampiran 2 Data Kuesioner	75
Lampiran 3 Sketsa Desain Karakter	81
Lampiran 4 Alternatif <i>Storyboard</i>	83
Lampiran 5 <i>Storyboard</i>	91