

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan animasi di Indonesia bisa dibilang lambat, sejumlah kendala seperti rating, Orientasi keuangan, pemerintah, lebih murah membeli animasi luar, segmen pasar animasi yang belum jelas. Dikutip melalui wawancara CNN Indonesia, menurut Wahyu Aditya, animator sekaligus juri Festival Flim Indonesia 2017, flim animasi Indonesia masih terbilang kecil dengan rata-rata menghasilkan 20 judul serial animasi pertahun sementara untuk layar lebar jumlahnya tak kurang dari hitungan jari. Animator memiliki ruang yang secara birokrasi lebih sederhana yaitu youtube, targetnya tidak lagi layar lebar atau televisi.

Ide cerita animasi bisa dari mana saja, bisa dari komik, prosa, cerpen, novel, puisi. Seorang pekerja kreatif harus mau berkolaborasi, bukan hanya mengandalkan ego saja. Animasi adaptasi dari karya sastra yang diketahui adalah *Meraih mimpi* (2009) dan *si Juki* (2018). Sedangkan di negara-negara lain seperti Jepang film animasi banyak dibuat dengan mengadaptasi dari karya sastra, contohnya seperti *hyouka*, *sakurakosan no ashimoto*, *oregariu*, dll.

Prosa dalam pengertian kesusastraan disebut fiksi (*fiction*), teks naratif atau wacana naratif. Berbagai prosa mengandung pesan moral yang berguna bagi para pembaca. Dalam karangan tersebut terdapat pula peristiwa lain sebagai pendukung peristiwa pokok. Cerita hanya dikonsentrasikan pada suatu peristiwa/hal yang menjadi pokok cerita. Dengan jumlah kata-kata yang sedikit, prosa remaja dapat dinikmati oleh berbagai kalangan masyarakat. Karya literatur menjadi lebih hidup dan menarik saat divisualisasikan menjadi gambar bergerak atau film. Hal ini membuat prosa remaja berpotensi ditransformasikan ke dalam bentuk visual dengan animasi. Untuk mempermudah penyampaian maksud penulis ke para pembaca maupun penikmat film

Adaptasi sebuah karya sastra atau disebut ekranisasi. Ekranisasi adalah proses transformasi dari karya sastra ke film. Selain bahasa verbal dalam animasi juga identik dengan warna, gerakan, dan suara. Dalam buku *Masterpiece Flim in The*

classroom alasan mengadaptasi sebuah novel ke film adalah tuntutan adanya sebuah medium baru. Film adaptasi merupakan film hasil transformasi sebuah karya yang telah ada sebelumnya baik itu fiksi atau nonfiksi. Dalam mengadaptasi film bisa mengikuti media sumber secara persis atau interpretasi dari karya asli. *Matt Balke* dalam tesisnya mengemukakan bahwa dalam *Literature through Film Robert Stam* membahas film adaptasi *Tom Jones* pada 1963. Dalam analisisnya, Stam menyebutkan bagaimana narator dalam film tersebut mengikuti cerita yang ada tetapi dia tidak menjelaskan filsafat atau literatur. Dengan demikian akan menghilangkan satu plot sampai batas tertentu. Biar bagaimanapun mengubah suatu teks kedalam visual bukanlah proses yang sederhana

Salah satunya kumpulan prosa nonfiksi remaja karya Boy Candra ”Jatuh dan Cinta”. Dia menulis buku tersebut untuk menjawab semua permasalahan warga net yang curhat kepadanya. Dalam karyanya ada salah satu judul yaitu “Laut begitu Dalam”. Yang mempunyai makna buktikan kepada orang-orang sekitarmu bahwa kamu jauh lebih baik daripada mereka.

Maka dari itu penggabungan prosa dengan media animasi berpeluang untuk dapat dieksplorasi, baik dari segi visual maupun cara menyampaikan gagasan. sehingga prosa “laut begitu dalam” perlu disajikan dalam bentuk yang menarik supaya para penonton mempunyai pengalaman berbeda yang memancing dialog dalam diri sendiri. Selain itu bagi para pembaca yang belum membaca prosa tersebut akan menjadi penasaran. Hal ini menjadikan alasan penulis untuk mengadaptasi sebuah prosa “ Laut begitu Dalam” karya Boy Candra menjadi sebuah animasi.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses mengadaptasi dari teks kedalam bentuk visual
2. Dituntutnya sebuah medium baru dalam penyampaian pesan sebuah prosa supaya para penonton mempunyai pengalaman berbeda yang memancing dialog dalam diri sendiri
3. Saat ini masih sedikit animasi hasil adaptasi dari sebuah karya sastra

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:
Bagaimana mengadaptasi sebuah prosa “ Laut begitu Dalam” karya Boy Candra ke dalam flim animasi?

1.4. Batasan Masalah

1. Membuat perancangan Flim animasi pendek dari adaptasi prosa “ Laut begitu dalam”
2. Mempelajari teori yang berhubungan dengan pembuatan film animasi, misalnya teori prinsip dasar desain, teori warna, prinsip dasar animasi, teori shot dan scene, teori music dan efek suara.
3. Pembuatan skenario, storyboard, dan film animasi pendek

1.5. Maksud dan Tujuan

1.5.1. Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini yaitu mengadaptasi cerita prosa ke dalam tampilan baru supaya target audien mendapatkan pengalaman yang lebih langsung daripada membaca selain bahasa verbal ada juga warna, gerakan, dan suara

1.5.2. Tujuan Penelitian

1. Mempermudah penyampaian pesan dari prosa tersebut kepara 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
4. Menambah referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam melakukan perancangan yang serupa.

1.6. Solusi awal

Dari permasalahan tersebut, sehingga prosa “Laut begitu dalam” karya Boy Candra perlu disajikan dalam bentuk yang menarik supaya para penonton mempunyai pengalaman berbeda yang memancing dialog dalam diri sendiri. Mengadaptasi prosa kedalam film animasi menjadi lebih hidup dan menarik. Dan *japanese animation* yang dipilih karena sesuai dengan target audien dan berdasarkan genre cerita yang ada.

1.7. Metode Penelitian

Metode ini menggunakan penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan prosedur pengumpulan. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mengidentifikasi makna dari prosa dan cara mengadaptasi dari verbal menjadi visual. Hal tersebut diperkuat dengan metode penelitian kuantitatif untuk mencari data target audiendan hal – hal apa yang mereka sukai. Instrumen yang digunakan sebagai berikut:

1. Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap berbagai karya animasi dengan *genre* sejenis maupun karya animasi dengan tema romance, drama yang sudah pernah dibuat sebelumnya.

2. Studi Pustaka

Memahami tentang berbagai teori, mulai dari ilmu budaya, teori adaptasi, teori animasi, teori warna, serta prinsip-prinsip animasi maupun teori *karakter dan background* agar dapat mendalami serat menafsirkan makna dan konflik yang terdapat di prosa laut begitu dalam dan menentukan perancangan yang tepat ke dalam sebuah bentuk visual yaitu animasi 2D. Mencari hasil penelitian serta berbagai jurnal tentang animasi maupun visualisasi karya sastra ke dalam bentuk visual.

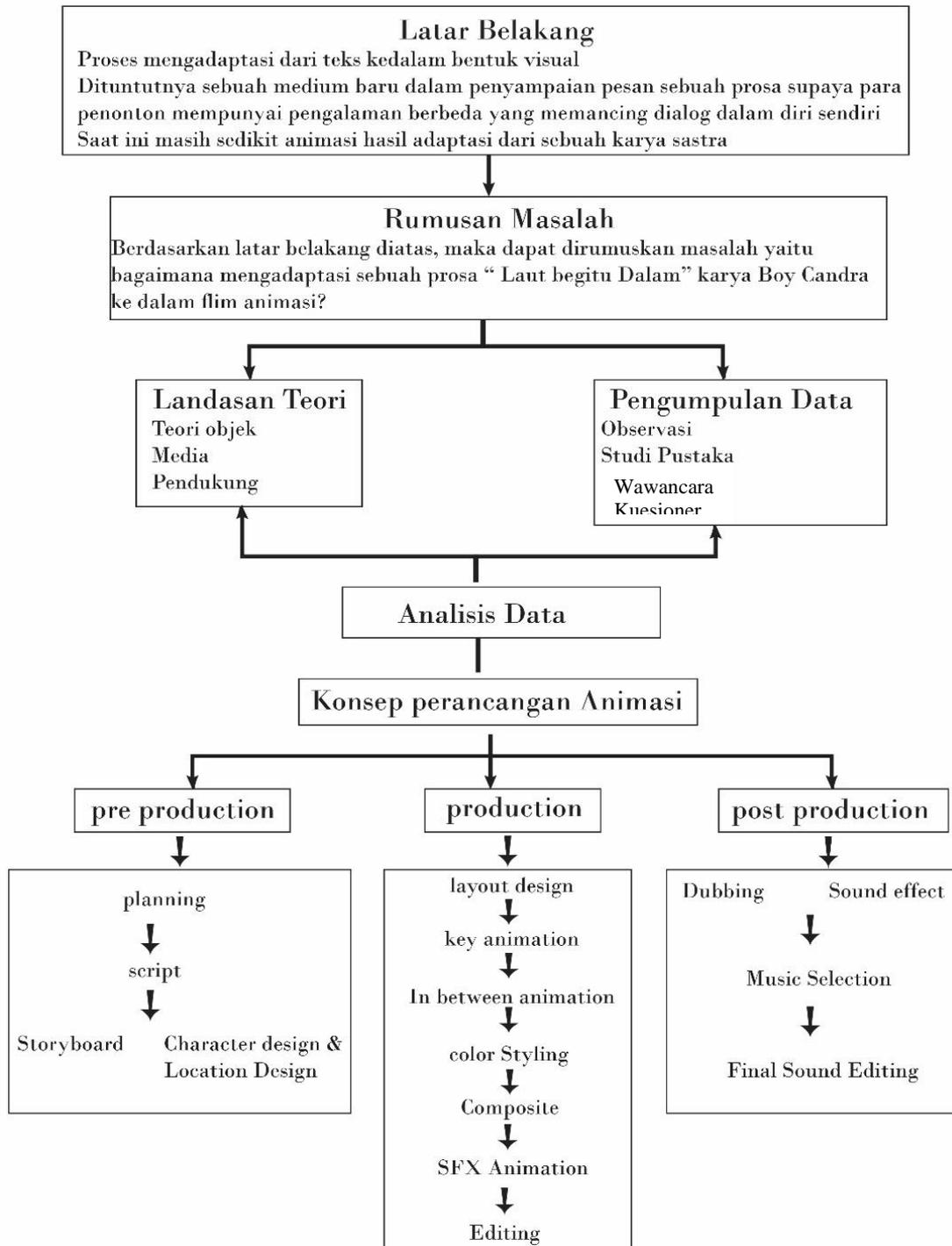
3. Wawancara

Melakukan wawancara kepada Ariqy raihan sebagai penulis buku aksara hujan, Gadies penulis bookstagram melatitegugur, Nuryuanita bookstagram ombak bintang sebagai narasumber untuk memahami konsep dan pemaknaan yang tepat dalam prosa “Laut Begitu dalam”.

4. Kuesioner

Kuesioner berguna sebagai data pendukung, untuk preferensi dari target audien.

1.8. Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Bagan sistematika perancangan

1.9. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran singkat mengenai pembahasan laporan penelitian, maka laporan ini dibagi menjadi lima bab. Adapun sistematika penulisan untuk laporan ini adalah:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian.

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang diangkat dan dapat digunakan dalam mengkaji penyelesaian masalah.

3. Bab III Analisa Data

Bab ini berisi mengenai data dan analisa yang dilakukan, analisa target audience dan analisa lainnya.

4. Bab IV Konsep Perancangan

Bab ini berisi menjelaskan tentang strategi dan konsep perancangan media.

5. Bab V Kesimpulan Dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang telah dilakukan dan saran yang bisa diberikan setelah mengolah permasalahan yang muncul ketika melakukan penelitian.