

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Teori adaptasi prosa ke Film

John Harrington, dalam bukunya *Film And/ Is Art*, memperkirakan bahwa sepertiga dari semua film yang pernah dibuat telah diadaptasi dari novel, dan, jika memasukkan bentuk sastra lain, seperti drama atau cerita pendek, perkiraan itu mungkin 65 persen atau lebih. Hampir semua karya sastra klasik yang dipelajari siswa di sekolah menengah telah disesuaikan untuk film beberapa kali dan dalam berbagai bahasa, latar, atau format.

Salah satu studi utama dari Amerika Serikat untuk mengevaluasi proses interrelatif antara sastra dan film, khususnya, novel dan film itu adalah *Novel to film George Bluestone (1957)*. *Bluestone* menegaskan bahwa penulis skenario yang sukses dalam adaptasi harus memahami keterbatasan media film dan membuat penyesuaian serius terhadap serangkaian konvensi yang berbeda dan bertentangan lainnya, konvensi yang secara historis membedakan literatur dari entitas otonom, adaptasi harus mengaitkan "konflik" ini. konvensi ". Menurut *Bluestone*, adaptasi adalah jenis bahan baku yang memparafrasekan konten tematik. Karakter, insiden utama, dan titik tinggi tematik menjadi kualitas progenitif untuk film ini. *Bluestone's* menyimpulkan dengan premis bahwa adaptor dengan demikian menjadi penulis sejati, bukan sekadar penerjemah karya orang lain. Ini hampir mengutip *Balazs*. Juga pendapat *Bluestone* bahwa adaptasi film pasti akan menjadi entitas artistik yang berbeda dari novel yang menjadi dasarnya.

Proses adaptasi dari buku ke film atau televisi bukanlah suatu proses yang mudah. Dalam novel, kita sering mengenal karakter bukan melalui apa yang mereka katakan, tetapi melalui apa yang mereka pikirkan atau apa yang dikatakan tentang mereka dalam narasi. Seorang narator memediasi makna dari apa yang kita baca melalui sudut pandangnya. Kadang-kadang perspektif narator dijaga melalui penggunaan *voice over*, tetapi umumnya sutradara, pemeran, dan kru harus bergantung pada alat film lain untuk mereproduksi apa yang dirasakan, dipikirkan, dan dijelaskan di halaman.

Misalnya, perhatikan adegan terkenal dari film adaptasi *Rebecca* tahun 1998, di mana narator, seorang gadis muda yang naif yang baru saja menjadi istri kedua *Maxim de Winter* yang kaya, pertama kali bertemu *Ny. Danvers*, pengurus rumah terlarang di tanah miliknya, *Manderley*. Teror dan kecanggungan *Rebecca*, terungkap dalam dua halaman narasi orang pertama dalam buku ini, diperjelas oleh penonton dalam film hanya dengan cara *Mrs. Danvers* pertama kali muncul dari bayang-bayang hanya dengan wajahnya yang menyala terang dan cara kamera tetap hidup di sana dengan tidak nyaman, membuat pemirsa merasa ngeri dengan ketakutan yang sama dengan yang baru

Perbedaan utama antara film dan buku adalah bahwa gambar visual merangsang persepsi kita secara langsung, sementara kata-kata tertulis dapat melakukan ini secara tidak langsung. Film adalah pengalaman indrawi yang lebih langsung daripada membaca selain bahasa verbal, ada juga warna, gerakan, dan suara.

2.1.1. Tipe Adaptasi Karya Sastra ke Film

George Bluestone menjadikannya sebuah karya seni baru, di mana adaptor adalah penciptanya. Proses transformasi ini memungkinkan pendekatan terbaik untuk memahami perbedaan dan persamaan yang ada di antara dua mode representasi ini, yaitu film dan sastra.

Karya sastra yang adaptasi tidak dapat dibedakan, apakah adaptasi tersebut merupakan replika lengkap dari teks sumber atau entitas baru. Namun, ada aspek lain yang perlu dipertimbangkan. Banyak adaptasi yang sesuai dengan karya asli contohnya *Hardy's Jude the obscure* (1895) atau sebaliknya, contohnya *Thrash of Blood* karya *Akira Kurosawa* (1957) berdasarkan *Macbeth*, yang mengubah kisah, latar, karakter, dan kerangka waktu serta bahasanya, masih dianggap sebagai salah satu adaptasi *Shakespeare* terhebat yang pernah ada.

Untuk membedakan antara variasi yang dilakukan oleh adaptasi, ahli teori film telah mencoba untuk mengklasifikasikan adaptasi, mengaturnya menjadi mode atau tipe. Menurut *John Dryden* ada tiga tipe variasi adaptasi suatu karya sastra

1. *Metafrase*

Menerjemahkan kata demi kata penulis dan baris demi baris, dari satu bahasa ke bahasa lain.

2. *Paraphrase*

Seorang penulis menerjemahkan kata demi kata, kalimat demi kalimat seakan-akan kata-kata yang diberikan penulis adalah bahasa asing. Parafase biasanya lebih panjang dari bahasa penulisnya sendiri. tujuannya adalah untuk membuat lebih jelas, terbuka, dan terus terang.

3. *Imitasi*

Ketika penerjemah mengasumsikan kebebasan tidak hanya berbeda dari kata-kata dan pengertian, tetapi untuk meninggalkan mereka berdua saat ia melihat kesempatan; dan hanya mengambil beberapa petunjuk umum dari aslinya.

2.1.2. **Jenis Adaptasi**

Dalam jurnal *Meaning And Method In Kazuo Ishiguro's The Remains Of The Day: A Study Of Two Modes Of Representation - The Verbal And The Visual* karya Anubha Mukherji, Michael Klein dan Gillian Parker mengidentifikasi tiga jenis adaptasi. Kategori pertama sebuah tanggapan yang terpercaya yang mengartikan secara literal. Yang kedua mempertahankan inti struktur dari cerita, sementara signifikan menafsirkan ulang atau, dalam beberapa kasus mengganti karya asli. Yang ketiga menganggap sumber materi semata sebagai material yang mentah contoh *Apocalypse Now* (1979) berdasarkan *Conrad's Heart of Darkness* (1902) di kutip sebagai contoh untuk kategori ketiga. Geoffrey Wagner, seolah mengambil isyarat dari model terjemahan *John Dryden*, mengidentifikasi tiga metode dramatisasi.

1. *Transposition*

Di mana novel langsung diberikan di layar, dengan gangguan seminimal mungkin. Wagner menyebut metode ini paling meresap, paling tidak memuaskan, dan kekanak-kanakan.

2. *Commentary*

Di mana suatu dokumen asli sengaja atau tidak sengaja diubah untuk menekankan kembali atau merestrukturisasi. Komentar dapat bertindak sebagai rekonstruksi otentik dan beroperasi sebagai catatan kaki sinematik dengan aslinya.

3. *Analogy*

Dalam analogi, fiksi dianggap sebagai titik tolak. Untuk menilai apakah sebuah film merupakan adaptasi yang berhasil dari sebuah novel adalah dengan mengevaluasi keterampilan pembuatnya dalam menyerang sikap analog dan dalam menemukan teknik retorika analog. Analogi hanyalah kepergian dan bukan asli sastra.

2.1.3. **Konsep Adaptasi Karya Sastra ke Film**

Film adalah pengalaman indrawi yang lebih langsung daripada membaca selain bahasa verbal, ada juga warna, gerakan, dan suara. Kenyataannya, banyak sekali penulis skenario film yang terus menerus memanfaatkan karya sastra sebagai sumber inspirasinya. Adanya perubahan media akan mengakibatkan adanya proses dari ekranisasi itu sendiri. Proses tersebut antara lain penciptaan, penambahan dan perubahan bervariasi.

Dalam buku *Concepts in Film Theory* Dudley Andrew mengamati bahwa setiap film adaptasi sebagai rancangan yang telah ada sebelumnya. Adaptasi juga dapat dilihat sebagai wacana pribadi yang diambil dari cerita dan sejarah di sekitar kita. *Dudley Andrew* mengidentifikasi tiga jenis adaptasi dari karya sastra ke layar lebar:

1. *Borrowing*

Ini bukan upaya untuk mereplikasi karya asli, melainkan narator membuat karya baru dari karya yang sudah ada sebelumnya.

2. *Intersection*

Dalam metode ini ada penolakan untuk beradaptasi, sebaliknya ada upaya untuk menghadirkan perbedaan teks asli, dan untuk memberikan kehidupannya sendiri di sinema, yang melibatkan interaksi antara bentuk estetika satu periode dan teknik sinematik dari usia ini.

3. *Fidelity or Transformation*

Konsep dimana ketepatan cerita berkaitan dengan proses adaptasi sebuah karya sastra yang memiliki sepuluh episode atau lebih (cerita panjang). Pengadaptasian perlu memiliki ketepatan cerita yang diadaptasi. (Andrew,1984:98-105). Dalam buku *Concept in Film Theory* karya J Dudley Andrew ada unsur – unsur dalam proses adaptasi diantaranya :

1. Bentuk/*Form*

Proses dan pengadaptasian yang melibatkan sebuah legenda harus diperhatikan bentuk asli dari cerita tersebut, karena seringkali kita menggunakan bentuk asal cerita untuk menjadi kajian agar kita memahami *plot* cerita tersebut.

2. Pandangan/*Point of View*

Proses pengadaptasian sebuah karya, sudut pandang penulis dapat diinterpretasikan secara langsung maupun tidak langsung. Pandangan dan pendapat penonton dapat disertakan dalam pengadaptasian tersebut.

3. Penyingkatan Karakter/*Condensation of Character*

Konsep dimana adaptasi mempertimbangkan sebuah watak di dalam alur sebuah cerita.

4. Perubahan Masa/*Temporal Changes*

Sebuah cerita yang berlatar belakang masa lampau akan dipersingkat masanya, sehingga banyak kejadian yang dapat diselipkan ke dalam cerita yang disajikan.

5. Ideologi dan Budaya/*Ideology and Culture*

Mengadaptasi sebuah karya sastra kedalam bentuk film terkadang ada perbedaan antara penulis naskah dan para pembaca, oleh karena itu ideologi dan kebudayaan penulis dapat pula mentransformasikan persepsi lokal dengan menghubungkan dan memelihara persepsi yang ingin disampaikan oleh penulis tersebut. (Andrew,1984:104-106)

2.1.4 Tata Cara mengadaptasi karya sastra ke dalam film

1. Baca Buku

Jika tidak, filmnya tidak masuk akal dan orang yang telah membaca buku akan sangat marah dengan pembuat film. Baca berulang-ulang, berapa pun panjangnya. Anda benar-benar harus terbiasa dengan alur cerita dan karakternya.

2. Tulis ringkasan singkat.

Jika Anda dapat memadatkan seluruh buku menjadi beberapa halaman, maka Anda siap membuat film. Cobalah untuk menjaga hal-hal utama di dalamnya tanpa harus berlarut-larut.

3. Tulis skrip.

Masukkan hanya kutipan terbaik ke dalam skrip Anda. Cobalah untuk tidak memasukkan semua yang ada di buku, karena itu akan membosankan dengan sangat cepat.

4. Keluarkan karakter yang sesuai dengan deskripsi buku.

Para aktor sangat penting. Mereka harus menyampaikan kalimat mereka atau tidak ada yang akan menganggapnya serius. Tahan audisi di suatu tempat dengan ruang yang cukup.

5. Anggaran.

Sementara anggaran dan jadwal akan berubah secara konstan selama persiapan, menjadi produksi, bahkan hingga pengiriman, Anda harus memulai suatu tempat. Anggaran dan jadwal awal akan menjadi sumber banyak diskusi dan kompromi, tetapi memberi semua departemen landasan bersama untuk merencanakan.

6. *Storyboard*.

Storyboard adalah gambar dari urutan pengambilan gambar untuk naskah. Ini membantu untuk melakukan pravisualisasi bagaimana sutradara ingin skenario ditembak dan mengkomunikasikan ide sutradara kepada kru dan produser. Storyboarding terutama ada untuk mendapatkan ide pertama tentang seperti apa film itu nantinya. Ini jarang diikuti dengan tepat tetapi itu adalah pedoman yang membantu selama pembuatan film.

2.1.5 Penulisan Naskah Film

Dalam buku *Film in the classroom* karya *Katherine Schulten* ada tatacara penulisan naskah film diantaranya

1. *Logline*

Kalimat yang menjelaskan keseluruhan *screenplay* berisi 20 – 30 kata. Kalimatnya berisi tentang siapa karakter utamanya, apa tujuan karakter tersebut dan halangan dari karakter utama.

2. *3 Act*

1. *Act 1*

Babak ini berada di bagian awal film. Berisi tentang pengenalan tokoh dan keseharian tokoh seperti apa serta masalah yang di hadapi.

2. *Act 2*

Babak ini berisi tentang inti cerita dalam film.

3. *Act 3*

Babak ini berada pada akhir film. Biasanya cerita yang tak terduga berada dalam bagian tersebut dan resolusi karakter.

3. *5 Plot Point*

1. *Inciting Incident*

Firasat pertama yang muncul dalam cerita. Biasa menimbulkan ketegangan dalam cerita.

2. *Lock in*

Karakter utama masuk dalam situasi baru dimana awal dari inti cerita dalam film.

3. *First culmination*

Klimaks pertama dalam cerita. Biasa terjadi dalam pertengahan waktu film.

4. *Main Culmination*

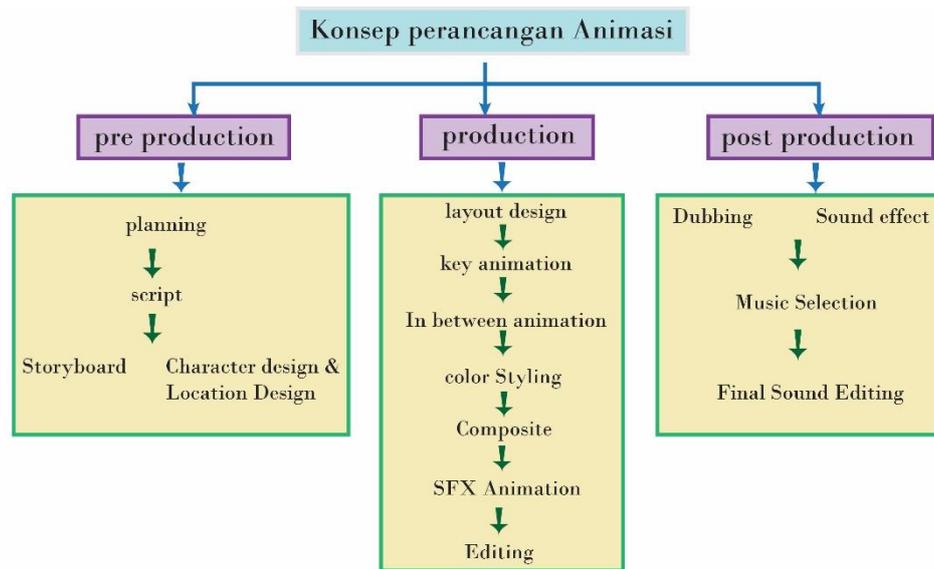
Klimaks terakhir dalam cerita. Terjadi untuk masuk ke babak 3.

5. *Third Act Twist*

Sebuah kejadian yang tak terduga dalam akhir cerita. Tanpa *Third Act Twist* cerita gampang di prediksi.

2.2. Produksi Animasi

Production pipeline dalam animasi merupakan proses penciptaan suatu animasi dimulai dari pengembangan cerita sampai pada proses penyelesaian suatu film animasi. Pada dasarnya ada 3 tahapan dalam Production pipeline animasi pada umumnya, yaitu tahap Pra produksi, produksi, post produksi



Gambar 2.1 Pipeline Animasi

Sumber: data pribadi

2.2.1. Pre-production (pra-produksi) :

Merupakan suatu tahap yang dimulai dari suatu ide cerita, pengembangan cerita animasi, pembuatan *concept*, *design karakter*, *storyboard* serta *animatic* awal untuk mengetahui timing animasi secara keseluruhan. Tahap pra-produksi animasi sarat dengan banyaknya perencanaan serta pengembangan cerita sebelum tahap pembuatan animasi benar-benar dimulai. Pengembangan cerita sendiri merupakan suatu tahap yang sangat penting, karena tanpa cerita yang baik, animasi serta visual effect yang terbaik sekalipun tidak akan bisa menutupi cacat yang dapat dihasilkan sebagai hasil dari cerita yang buruk. Di dalam tahap pra-produksi animasi, kita mengenal adanya tahap :

2.2.1.1 Story Script

Di tahap ini, ide cerita yang pada awalnya terpikirkan, mulai dituangkan ke dalam sebuah script. Cerita yang ada biasanya meliputi perjalanan yang terselesaikan, masalah yang terpecahkan, benda yang berhasil di dapatkan,

keputusan yang akhirnya di ambil dan opini yang dapat di putar balikkan. Cerita yang baik pada akhirnya merupakan cerita yang dapat menyentuh emosi dari audience dan menyampaikan pesan moral yang bisa dibawa pulang oleh para audiencenya.

Berikut beberapa dasar dari konsep bercerita (*Storytelling*) :

1. Menentukan tujuan cerita

Definisi yang paling sederhana tentang bercerita ialah menceritakan ulang suatu kejadian. Suatu cerita selalu melibatkan fisik, mental atau faktor spiritual yang berubah seiring berjalannya waktu.seperti perubahan tempat atau perilaku.

2. Tema

Kebanyakan cerita mempunyai satu tema sentral. Kalau kita bisa menggambarkan cerita kita ke dalam satu kata atau kalimat seperti "Cinta", "Kemenangan", "Keluarga", .maka kita mempunyai satu tema sentral cerita yang kuat.

3. Antara Realita & Imaginasi

Cerita kita setidaknya masih harus familiar dengan penonton untuk bisa menangkap perhatian mereka, tapi cukup kreatif untuk tetap bisa menghibur. Kalau cerita kita terlalu dekat dengan realita yang ada, maka akan dapat menjadi membosankan. Tapi bila terlalu aneh, kita tidak akan menemukan penonton yang menyukainya.

4. Komponen utama dalam cerita :

- a. **Plot** : Plot adalah kumpulan kejadian di dalam cerita kita. Satu kejadian saja tidak cukup untuk memenuhi syarat sebagai cerita.
- b. **Karakter** : Karakter merupakan figur sentral yang meresponi atau memotivasi kejadian dari suatu cerita.
- c. **Latar** : Latar merupakan lokasi dimana kejadian tersebut bertempat. Termasuk didalamnya adalah waktu, cuaca dan musim dari lokasi tersebut. Suatu cerita bisa berawal dari suatu kejadian, dari karakter atau dari setting latar itu sendiri.
- d. **Konflik** : Konflik merupakan kejadian yang menghalangi si karakter utama untuk mencapai tujuannya dalam suatu cerita.

Pada dasarnya ada 3 bentuk konflik :

- Protagonis melawan antagonis
- Protagonis melawan alam
- Protagonis melawan dirinya sendiri

5. Bercerita

Setelah kita mendapatkan elemen dasar dalam bercerita seperti plot, karakter, tempat dan konflik, kita harus memikirkan bagaimana cara untuk menceritakan cerita tersebut. Alat-alat yang bisa kita gunakan untuk menceritakan suatu cerita yaitu :

a. Genre of Story

Pada topik kita kali ini, kita akan membahas mengenai genre. Genre merupakan jenis cerita, yang kebanyakan ditentukan oleh setting latar dan gaya dari cerita itu sendiri. Jenis- jenis genre cerita diantaranya ialah :

- **Drama.** Genre ini biasanya berfokus pada suatu karakter, konflik yang terjadi tidak harus mengandung kekerasan karena bertujuan untuk mengundang keterlibatan emosional dari penonton yang sering dikenal sebagai melodramas.
- **Comedy.** Dasar komponen dari komedi ialah timing (penempatan waktu), exaggeration (dilebih-lebihkan) dan surprise (kejutan). –
- **Suspense.** Disinilah dimana rasa aman dari tokoh utama telah atau akan diserang dan dipertaruhkan.
- **Science fiction & Fantasy.** *Science fiction* biasanya lebih banyak mengarah pada teknologi masa depan, sedangkan fantasi menceritakan suatu subjek fiksional yang tidak harus bisa dijelaskan secara ilmiah seperti dunia dimensi lain, makhluk mitologi atau sesuatu yang bersifat supranatural.
- **Horror.** Genre ini biasanya merupakan kombinasi antara *Suspense* (ketegangan) dengan elemen makhluk jahat seperti monster atau elemen makhluk halus.
- **Romance.** Dalam genre ini, cinta di bangun atau di pulihkan setelah melalui beragam kejadian yang terdapat di dalam suatu hubungan.
- **Black comedy.** Genre ini menerapkan humor yang sebenarnya tidak terlalu lucu seperti pada kematian.

- **Police stories & Courtroom dramas.** Dalam genre ini, fokus utama dari film tersebut ialah dimana pada akhirnya keadilan berhasil ditegakkan.
- **Action adventure.** Genre ini mengandung unsur-unsur seperti pertempuran, perjuangan, penyelamatan, melarikan diri, pengejaran, pencurian yang berisiko tinggi, bahaya yang sangat ekstrim, keadaan yang sangat darurat dan kemenangan atau pencapaian yang sangat besar.
- **Mystery.** Dalam genre ini, yang termasuk didalamnya ialah film seperti Sherlock Holmes, dimana secara sengaja kita akan dibuat bingung oleh teka-teki yang akan di pecahkan atau dijelaskan pada akhir dari cerita.
- **Sports films.** Sebuah genre dimana terdapat banyak sekali penggambaran tentang kegigihan dari tokoh utama untuk menang dalam sebuah pertandingan besar.
- **Tragedy.** Tokoh utama meninggal atau menderita pada akhirnya setelah selesai melakukan tindakan yang heroik.
- **Documentaries & Biographies.** Dalam genre ini termasuk didalamnya sejarah mengenai kejadian yang terdapat di dunia atau tokoh-tokoh sejarah.
- **Musicals.** Sebuah genre dimana selalu terdapat adegan musikal di tengah cerita.

6. **Tempo (Pacing)**

Pacing adalah kecepatan dari penyampaian cerita kita. Kecepatan yang efektif akan mempertahankan penonton kita untuk selalu ingin tahu apa yang akan terjadi selanjutnya tanpa memberitahu mereka sebelum kejadian tersebut terjadi. Antisipasi terhadap sesuatu yang tidak pasti merupakan pergerakan dari suatu cerita. *Pacing* merupakan komponen yang penting dalam suatu cerita. Kecepatan yang tidak baik akan mudah membuat penonton menjadi bingung dan bosan. Kalau kecepatan cerita terlalu cepat, penonton kita akan kehilangan informasi berharga yang perlu diketahui oleh mereka dan kehilangan koneksi dengan cerita kita.

2.2.1.2 Cara mendapatkan ide cerita

Kadang-kadang, ide cerita bisa muncul begitu saja di kepala kita. Sementara ide yang lain butuh didapatkan dan diasah melalui eksperimen, proses edit, penulisan ulang dan proses yang cukup intens lewat brain storming bersama. Sebenarnya, tidak ada ide yang sepenuhnya unik dan original. Ide kita kebanyakan terpengaruh oleh sesuatu yang sebenarnya sudah ada. Bagaimanapun juga, membuat ide itu terlihat seolah-olah baru dan menarik dengan cara mengubah dan menggabungkan dengan elemen lain sebagai suatu kombinasi.

Berikut beberapa cara agar kita bisa mendapatkan ide cerita :

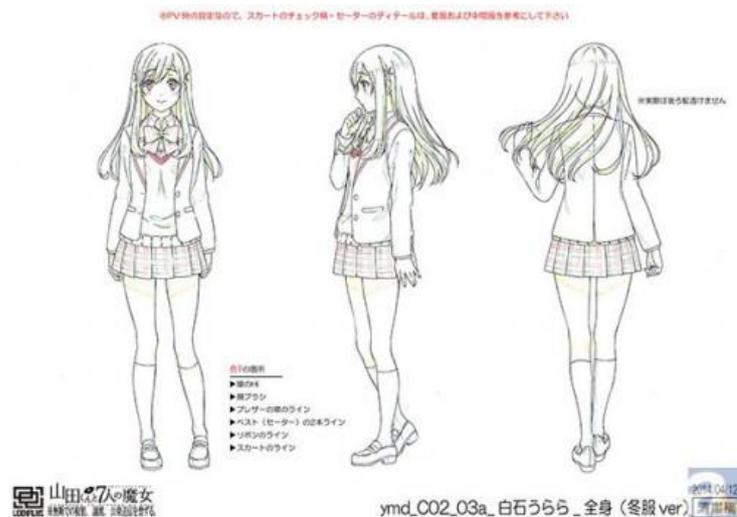
- Mengambil dari cerita yang sudah ada.
- Parodi dari suatu cerita yang sudah ada.
- Mengambil ide dari lagu yang menceritakan suatu kisah.
- Pengalaman pribadi.
- Ciptakan sebuah karakter di kertas dan tanyakan pada diri kita sendiri beberapa pertanyaan mengenai karakter tersebut.
- Menciptakan dua karakter dengan keinginan yang sama.
- Pikirkan satu kata dan jelajahi artinya.
- Gabungkan judul yang seharusnya tidak biasa bila digabungkan
- Diawali dengan konflik.
- Memulai dari akhir cerita
- Mengadakan brainstorming dengan diri anda sendiri atau beberapa teman yang anda pilih
- Menonton film dan memikirkan bagaimana mengkombinasikan mereka dengan cara yang barudan menarik.
- Mengambil dari koran, majalah atau buku sejarah.
- Mengamati orang dalam kehidupan kita sehari-hari.
- Membawa buku catatan kecil atau perekam suara kemanapun kita pergi.

2.2.1.3 Character Development & Design

Suatu cerita bisa berfokus pada karakter atau berfokus pada settingan cerita animasinya secara keseluruhan. Dalam pembuatan karakter untuk menjadi karakter utama dari suatu cerita, kita harus bisa mengetahui sifat utama dari karakter

tersebut, responnya terhadap situasi berbahaya, keinginan serta kebutuhan dari karakter ini.

Pada tahap pengembangan karakter animasi ini, penentuan nama serta style karakter juga sudah mulai ditentukan. Apakah style dari karakter ini realistis, lebih mengarah ke karikatur, kartun atau memakai style abstrak. Serta kemudian elemen visual seperti warna dari karakter ini, bentuk tubuhnya, baju dan aksesoris yang dipakai, ekspresi wajahnya



Gambar 2.2 Desain karakter

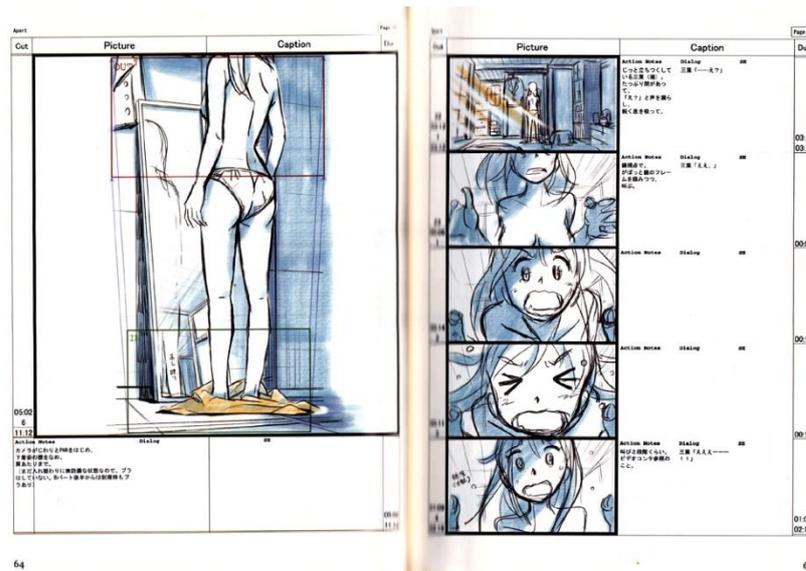
Sumber <https://japanesestation.com>

2.2.1.4 Art Direction

Tahap ini merupakan tahap penentuan style dari film animasi yang akan diproduksi. Apakah style animasi yang akan dipakai merupakan style realistik, semi realistik, cartoony, anime. Kemudian penentuan warna film animasi secara keseluruhan, latar belakang suasana, warna serta mood suasana pencahayaan. Art Direction juga berperan sebagai penggambar background.

2.2.1.5 Storyboard

Pada tahapan ini, script cerita yang sudah dibuat diterjemahkan menjadi panel-panel gambar yang dinamakan *storyboard*. Panel-panel gambar ini akan memperjelas adegan-adegan yang sudah di tentukan dalam script cerita yang sudah dibuat terutama dari segi camera angle (sudut kamera) yang akan dipakai dalam adegan-adegan di film animasi tersebut.



Gambar 2.3 Storyboard Makoto Shinkai

Sumber : Animebooks.com

2.2.1.6 Animatic

Tahap *Animatic* merupakan tahap dimana panel-panel yang ada di storyboard mulai ditentukan untuk timing serta cepat atau lambatnya adegan-adegan yang terdapat pada panel storyboard animasi tersebut.

2.2.2. Produksi

Setelah membahas mengenai tahap *Pre-Production* (Pra-Produksi) dalam proses *Production Pipeline*, kali ini kita akan membahas mengenai tahap selanjutnya yaitu tahap *Production* (Produksi).

2.2.2.1 Layout

Layout merupakan tahap penempatan karakter serta props ke dalam satu adegan scene dengan angle kamera yang sesuai dengan storyboard. Tahap layout berfungsi untuk memberikan panduan komposisi keseluruhan scene untuk tetap berpatokan pada komposisi scene animasi yang sudah terdapat pada storyboard.

2.2.2.2 Key Animation

Penentuan pada titik-titik mana saja pergerakan karakter terjadi. animator kunci menggambar bingkai penting yang menandai posisi atau ekspresi yang berbeda dari sebuah cel / karakter. Meskipun sudah diputuskan gerakan apa yang akan dilakukan, tergantung pada animator kunci untuk menyatakannya sebagai animasi.

2.2.2.3 *In between*

Gambar pengisi gambar kunci. Hasilnya, gambar itu sepenuhnya bergerak.

2.2.2.4 *Colouring*

Pada tahap ini pewarnaan dilakukan di komputer sesuai dengan konsep yang ada.

2.2.2.5 *Composite*

Menyatukan semua potongan potongan gambar menjadi satu bagian.

2.2.3. *Post Production*

Kini kita memasuki tahap akhir dari pipeline produksi dalam animasi, yaitu tahap Post Production. Dimana semua shot-shot film yang sudah melewati tahap produksi akan di perbaiki warnanya, di kompilasi semua elemennya dan diberikan effect tambahan dalam tahap compositing, kemudian di berikan music dan sound effect bagi setiap adegannya.

2.2.3.1 *Color Correction*

Pada tahap ini, setelah semua elemen-elemen hasil rendering shot animasi sudah disatukan, maka shot-shot ini harus diberikan koreksi warna supaya tema warna antara satu shot dengan shot lainnya bisa menjadi seragam. Warna serta kontras warna yang dipakai bisa tergantung dari genre dari animasi itu sendiri, apakah animasi tersebut mempunyai genre komedi sehingga warna yang dipakai merupakan warna yang terang dan hangat atau mempunyai genre action sehingga warna yang dipakai bisa berupawarna yang monochrome serta mempunyai kontras yang tinggi.

2.2.3.2 *Music & Sound Effects*

Sound effect dan musik merupakan tahap yang penting untuk penyelesaian tahap post produksi suatu animasi. Dengan adanya sound effect dan musik yang baik, maka animasi kita akan mempunyai daya tarik yang lebih baik juga. Sound effect yang digunakan dalam animasi bisa berasal dari berbagai sumber. Suara yang dihasilkan bisa saja kita beli secara online dengan membeli library efek-efek suara atau menggunakan bantuan studio produksi audio untuk menghasilkan efek-efek suara yang lebih orisinil.

2.3. *Principels of Animation*

Dikutip dari buku Disney Animation : *The Illusion of Life*. Ada dua belas prinsip yang dapat dipakai dalam pembuatan animasi, yaitu :

1. *Anticipation*

Gerakan yang dilakukan sebelum gerakan utama.

2. *Staging*

Alur dalam suatu gerakan agar menunjang estetika dalam suatu animasi.

3. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Straight Ahead adalah pembuatan yang pengerjaannya langsung di mulai dari *frame* awal hingga akhir secara berentetan, sementara *Pose to Pose*, mengambil gerakan-gerakan utama yang ada lalu di sambungkan satu persatu dari setiap gerakan utama hingga menjadi gerakan yang diinginkan.

4. *Follow Through and Overlapping Action*

Gerakan susulan setelah gerakan utama dari posisi gerak menjadi diam.

5. *Slow In and Slow Out*

Perlambatan atau percepatan suatu gerakan.

6. *Arcs*

Arah suatu gerakan sehingga terlihat mempunyai alur.

7. *Secondary Action*

Gerakan tambahan untuk menunjang gerakan utama agar pesan lebih tersampaikan.

8. *Timing*

Proses pengaturan waktu antara *frame* dengan *frame*

9. *Appeal*

Daya tarik yang disampaikan ke penonton

2.4. **Jenis – Jenis Animasi**

Jenis-jenis animasi ada 5 berikut ulasannya:

1. Animasi tradisional

Animasi tradisional seringkali disebut juga sebagai animasi di gambar tangan (*hand-drawn animation*) atau *cel animation*. Jadi ribuan gambar dilukis

dengan menggunakan tangan di kertas-kertas yang setiap kertasnya memiliki pergerakan objek sedikit demi sedikit..

2. Animasi 3D

Animasi 3D memerlukan program seperti Maya untuk membuat animasi dengan kedalaman lebih dari 2D. Dalam animasi 3D, biasanya animator memulai gambarnya dengan menggambar pola tulang terlebih dahulu, barulah menggambar bagian lainnya untuk ditambahkan ke pola tulang tersebut. Lebih sulit dari animasi 2D, animasi 3D memerlukan pemahaman lebih untuk menggerakkan objek.

3. Motion Graphic/capture

Motion graphic seringkali digunakan juga untuk menggerakkan kata (*typographic*) dan logo untuk tujuan pengiklanan. Kemampuan yang dibutuhkan di *motion graphic* berbeda dengan animasi-animasi sebelumnya, namun ada beberapa ilmu yang sama di *motion graphic*, seperti komposisi pergerakan dan camera graphic.

4. Stop motion

Teknik ini pertama kali diperkenalkan pada 1906 oleh Stuart Blakton. Awalnya, *stop motion* dilakukan dengan menggunakan tanah liat (*clay*) yang ditutup dengan plastisin. Setelah karakter sudah siap, badan mereka digerakkan lalu difoto dengan detil gerakan yang berbeda disetiap fotonya.

5. Animasi 2D

Meskipun animasi 2D sebenarnya juga bisa dilakukan dalam cara tradisional, namun Animasi 2D sudah termaksud dalam kategori komputer animasi berbasis vektor. Hasil jadi dari animasi 2D ini biasanya disebut kartun, yang berarti gambar lucu. Animasi 2D banyak juga digunakan sebagai *Graphical User Interfaces (GUIs)* yang kalian gunakan dalam keseharian, seperti di *Mac* ataupun *Windows*.

2.5. Japanese Animation

Anime adalah jenis animasi yang jauh lebih serius (sebagian besar waktu) itu dapat menghibur tema-tema seperti kekerasan, darah kental dan seks sedangkan film Disney ditujukan terutama pada anak-anak dan memiliki pelajaran hidup yang

mereka coba ajarkan sepanjang film. Banyak perbedaan lain termasuk: asal, desain, panjang cerita dan satu perbedaan besar adalah bahwa anime terutama manga (buku komik Jepang) yang diadaptasi menjadi serial tv.

2.5.1. Perbedaan Karakteristik Visual

2.5.1.1 Ekspresi Wajah

Ilustrasi anime diketahui dibesar-besarkan sejauh menyangkut fitur fisik. Biasanya, seseorang dapat membedakan anime dari kartun dengan mengamati ciri-ciri fisik dari karakter. Karakter anime termasuk "mata besar, rambut besar dan anggota badan yang memanjang" dan - dalam kasus manga (komik anime) - "balon ucapan yang dramatis, garis kecepatan dan onomatopoeic, tipografi yang menyeramkan.

Kartun, bagaimanapun, mendekati kenyataan sedikit lebih dan membawa jejak kehidupan sehari-hari di dalamnya. Kemiripan yang mencolok dengan manusia dapat ditemukan dalam berbagai kartun. Namun, karakter kartun masih karikatur, sehingga mereka sering berbeda dari kenyataan (misalnya, rambut biru Marge Simpson yang besar atau Brian, anjing yang berbicara, di Family Guy).

2.5.1.2 Teknik Anime dan *Cartoon*

Anime dan kartun keduanya menggunakan proses produksi animasi tradisional *storyboard*, akting suara, desain karakter dan produksi cel. Anime sering dianggap sebagai bentuk animasi terbatas yaitu bagian yang umum digunakan kembali di antara bingkai alih-alih menggambar setiap bingkai. Ini membodohi pemikiran bahwa ada lebih banyak gerakan daripada yang ada, dan menurunkan biaya produksi karena lebih sedikit frame yang harus diambil.

Adegan anime menempatkan penekanan pada pencapaian tampilan tiga dimensi. Latar belakang menggambarkan suasana adegan. Misalnya, anime sering menekankan pada perubahan musim, seperti yang bisa dilihat di banyak anime, seperti *Tenchi Muyo !*.

2.5.1 Perbedaan *anime* dan *cartoon*

Tabel 2.1 perbedaan anime dan kartun

	Anime	Cartoon
		
Pengertian (sumber wikipedia)	Anime (<i>Jepang: アニメ, [A.ni.me]</i>) adalah produksi animasi Jepang, dan datang dalam semua format, seperti serial televisi (seperti Dragon Ball dan Inuyasha, film pendek animasi, dan film-film panjang).	Kartun adalah bentuk seni visual bergambar dua dimensi. Sementara definisi tertentu telah berubah dari waktu ke waktu, penggunaan modern mengacu pada gambar atau lukisan yang biasanya tidak realistis atau semi-realistis yang ditujukan untuk satir, karikatur, atau humor.
Karakteristik visual	Ekspresi wajah yang berbeda. Variasi luas dalam karakteristik fisik. Fitur fisik karakter, secara keseluruhan, lebih mendekati kenyataan daripada kartun. Mata yang lebih besar dan mulut yang lebih kecil membuat gaya lebih manis.	Karakter biasanya memiliki fitur yang tidak relatif terhadap seluruh tubuh dan karena itu lebih jauh dari kenyataan daripada anime.
Definisi	Kamus bahasa Inggris mendefinisikan kata sebagai 'animasi gaya film Jepang'.	Kartun digunakan sebagai model atau studi untuk lukisan tetapi sekarang dikaitkan dengan karikatur untuk humor dan satir.
Tema yang diangkat	Anime berkonsentrasi sebagian besar pada masalah kehidupan atau hal-hal yang lebih dekat	Kartun umumnya dibuat untuk membuat orang tertawa dan lebih lucu.

	dengan emosi manusia dan memiliki lebih banyak tema kekerasan dan seksual.	
Asal	Anime berasal dari Jepang.	Kartun berasal dari AS.

2.6. Prosa

2.6.1. Pengertian Prosa

Pengertian Prosa adalah suatu karya sastra yang bentuknya tulisan bebas dan tidak terikat dengan berbagai aturan dalam menulis seperti rima, diksi, irama, dan lain sebagainya. Arti tulisan di dalam prosa bersifat denotatif atau tulisan yang mengandung makna sebenarnya. Walaupun terkadang terdapat kata kiasan di dalamnya, hal tersebut hanya berfungsi sebagai ornamen untuk memperindah tulisan dalam prosa tersebut. Secara etimologis, kata prosa diambil dari bahasa Latin “Prosa” yang artinya “terus terang”. Sehingga pengertian prosa adalah karya sastra yang digunakan untuk mendeskripsikan suatu fakta.

2.6.2. Ciri-Ciri Prosa

Kita dapat mengenal suatu karya sastra dari karakteristiknya. Adapun ciri-ciri prosa adalah sebagai berikut:

1. Bentuknya Bebas
2. Memiliki Tema
3. Mengalami Perkembangan
4. Terdapat Urutan Peristiwa
5. Terdapat Tokoh di Dalamnya
6. Memiliki Latar
7. Terdapat Amanat
8. Pengaruh Bahasa Asing
9. Nama Pengarang

2.6.3. Jenis-Jenis Prosa

Secara umum prosa dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis, yaitu prosa lama dan prosa baru. Mengacu pada pengertian prosa, adapun jenis-jenis prosa adalah sebagai berikut:

2.6.3.1 Prosa Lama

Prosa lama adalah jenis prosa yang tidak atau belum dipengaruhi oleh kebudayaan luar dan biasanya disajikan secara lisan. Beberapa yang termasuk dalam prosa lama adalah:

1. Hikayat

Bentuk prosa lama yang sifatnya fiktif yang mengisahkan tentang kehidupan peri, dewi, pangeran, puteri, dan raja-raja yang mempunyai kekuatan gaib.

Contoh; Hikayat Hang Jebat, Hikayat Raja Bijak

2. Sejarah (Tambo)

Bentuk prosa lama yang menceritakan peristiwa sejarah dan sesuai fakta. Di dalamnya juga terdapat silsilah raja-raja.

Contoh; Sejarah Melayu oleh Tun Sri Lanang (1612).

3. Kisah

Bentuk prosa lama yang menceritakan mengenai perjalanan, pengalaman, atau petualangan seseorang di jaman dahulu.

Contoh; Kisah Raja Abdullah Menuju Kota Mekkah.

4. Dongeng

Bentuk prosa lama yang berisi cerita khayalan masyarakat di jaman dahulu. Dongeng memiliki beberapa bentuk, yaitu; Mitos (myth), Legenda, Fabel, Sage, Jenaka atau Pandir.

5. Cerita Berbingkai

Bentuk prosa lama dimana cerita di dalamnya terdapat cerita lagi yang disampaikan oleh tokoh di dalamnya.

Contoh; Cerita Berbingkai Seribu Satu Malam.

2.6.3.2 Prosa Baru

Prosa baru adalah jenis prosa yang telah mengalami perubahan akibat pengaruh kebudayaan barat. Beberapa yang termasuk dalam prosa baru adalah:

1. Novel

Bentuk prosa baru yang di dalamnya terdapat cerita yang panjang mengenai kehidupan tokoh di dalamnya, dan bersifat fiktif atau non-fiktif.

Contoh; Novel Laskar Pelangi

2. Cerpen

Bentuk prosa baru yang di dalamnya terdapat kisah tokoh utamanya, konflik serta penyelesaiannya yang ditulis secara ringkas dan padat.

Contoh; Keluarga Gerilya oleh Pramoedya Ananta, Robohnya Surau Kami oleh A. A. Navis.

3. Roman

Bentuk prosa baru yang di dalamnya terdapat kisah hidup seseorang secara menyeluruh, mulai dari lahir hingga meninggal.

Contoh; Layar Terkembang oleh Sultan Takdir Ali Syahbana.

4. Riwayat

Jenis prosa baru berupa tulisan yang menceritakan mengenai kisah hidup seseorang yang menginspirasi.

5. Kritik

Jenis prosa baru berupa tulisan dimana isinya merupakan tulisan yang memberi alasan atau menilai hasil kerja orang lain.

6. Resensi

Jenis prosa baru berupa tulisan yang berisi rangkuman atau ulasan suatu karya (buku, seni, film, musik, dan lainnya). Di dalam resensi berisi pendapat dari sudut pandang penulis mengenai kelebihan dan kekurangan suatu karya.

7. Esai

Bentuk tulisan yang isinya adalah opini atau sudut pandang pribadi mengenai suatu hal yang menjadi topik utama di dalam tulisan tersebut.

2.6.4. Unsur Instrinsik Prosa

1. Tema

Pengertian dari tema ialah gagasan, ide, ataupun pikiran utama yang menjadi dasar cerita. Tema ini yang kemudian menjadi landasan dari unsur-unsur lainnya.

2. Tokoh.

Pengertian tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlakuan di dalam cerita. Secara sederhana, tokoh disebut sebagai pelaku cerita.

3. Alur.

Definisi alur ialah jalinan peristiwa di dalam karya sastra untuk mencapai efek tertentu. Hubungannya dapat diwujudkan oleh hubungan temporal atau waktu dan hubungan kausal atau sebab-akibat. Unsur alur ini terbagi menjadi tiga, yakni alur maju atau linier, alur mundur atau *flashback*, dan alur campuran.

4. Latar.

Definisi dari latar ialah segala keterangan mengenai tempat, waktu, dan suasana. Latar tempat atau disebut latar ruang ialah latar yang mengacu pada lokasi peristiwa dalam cerita. Latar waktu yakni latar yang mengacu pada kapan kejadian peristiwa dalam cerita terjadi. Dan, latar suasana mengacu pada keadaan atau suasana yang membingkai peristiwa dan tokoh dalam cerita.

5. Penokohan.

Pengertian unsur perwatakan ialah cara atau teknik-teknik pengarang menampilkan watak tokoh dalam cerita.

6. Gaya bahasa

Ialah cara khas pengarang dalam penyusunan dan penyampaian pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan.

7. Sudut pandang.

Secara sederhana, sudut pandang ialah cara pengarang menampilkan cerita. Artinya, sudut pandang merupakan posisi di mana saat membaca cerita tersebut,

8. Amanat

Ialah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca. Unsur ini biasanya disematkan oleh penulis dalam dua bentuk, yakni tersirat dan tersurat.