

## **Penciptaan Film Animasi 2D Diadaptasi Dari Puisi “Engkau”**

Muhamad Hadi Hibatullah<sup>1</sup>, Tanto Harthoko<sup>2</sup>, Agnes Karina Pritha Atmani<sup>3</sup>

Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
e-mail: muhamadhadihibatullah@gmail.com<sup>1</sup>,  
tantoh@isi.ac.id<sup>2</sup>, kagnes@isi.ac.id<sup>3</sup>

### ***Abstrak***

Karya sastra yang diadaptasi ke film sudah tidak asing lagi bagi masyarakat umumnya. Menyikapi masalah tersebut, film animasi “Engkau” dibuat dengan maksud untuk mempermudah seorang penyair menyampaikan pesan dari puisinya dalam bentuk audiovisual kepada pembaca secara menarik dan unik melalui film animasi yang merupakan salah satu media yang populer sebagai media penyampaian. Film animasi “Engkau” merupakan film yang diadaptasi dari puisi yang berjudul sama “Engkau” dalam kumpulan puisi “Aku Ingin Mencumbu Waktu” dengan teknik animasi 2D.

Puisi yang berjudul “Engkau” dari kumpulan puisi “Aku Ingin Mencumbu Waktu” menceritakan sebuah perasaan seseorang yang mengagumi dan mencintai seseorang secara mendalam, tidak memperdulikan waktu dapat mencegah dan menghambatnya untuk tetap mencintai. Puisi “Engkau” dalam setiap baitnya nanti akan adaptasi menjadi sebuah film animasi 2D, menjadikan animasi ini berbeda dengan yang lain.

Kata kunci: puisi, adaptasi karya sastra, animasi puisi, puisi “engkau”

### ***Abstract***

*Literary works adapted to the film are familiar to the general public. In response to the problem, the animated film "Engkau" is made with the intention to make it easier for a poet to deliver the message of his poems in audiovisual form to the reader in an interesting and unique way through the animated film which is one of the popular media as a medium of delivery. The animated film " Engkau " is a film adapted from a poem entitled "Engkau" in a collection of poems "Aku Ingin Mencumbu Waktu" with 2D animation techniques.*

*The poem entitled " Engkau " from the collection of poems "Aku Ingin Mencumbu Waktu " tells a feeling of someone who admires and loves someone deeply, no matter how long it can prevent and keep him from loving. The poem " Engkau " in each verse will later be adapted into a 2D animated film, making this animation different from the others.*

*Keywords: poetry, adaptation of literary works, poetry animation, poem "engkau"*

## **Pendahuluan**

Sastra adalah suatu bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang objeknya adalah manusia dan kehidupannya menggunakan bahasa sebagai mediumnya, menurut Semi (1988:8). Ada tiga bentuk karya sastra, salah satunya adalah puisi. Puisi adalah karya sastra tertulis paling awal yang ditulis manusia, contohnya karya sastra lama yang berbentuk puisi adalah Mahabarata. Namun, dibandingkan dengan karya sastra lainnya puisi merupakan karya sastra yang paling sedikit penggiat dan penikmatnya diantara karya sastra lainnya seperti novel. Selain karena puisi merupakan karya sastra dengan bahasa yang dipadatkan, dipersingkat serta banyak menggunakan kata kiasan dan simbolik yang membuat pembaca sulit mengerti dan mudah bosan untuk membacanya, menjadikan buku puisi kurang diminati.

Pada dasarnya puisi merupakan cerita panjang atau makna luas yang diringkas sedemikian padat menjadi susunan larik oleh penyair dengan menggunakan kata kiasan dan simbolik sebagai pengimajian dalam puisinya. Melalui pengimajian, apa yang digambarkan dapat dilihat (Imaji Visual), didengar (Imaji Auditif), atau dirasa (Imaji Taktil) yang disebutkan pada buku Apresiasi Puisi. Seorang penyair dapat menampilkan imaji visual atau kata-kata yang menyebabkan apa yang digambarkan penyair dapat dilihat jelas oleh pembaca, begitupun imaji auditif dan imaji taktil yang dapat membuat pembaca seolah mendengar dan merasakan apa yang disampaikan penyair kepada pembaca melalui puisi. Namun tidak semua orang paham dan mengerti bahkan dapat berimajinasi hanya dengan membaca puisi, maka dengan menggabungkan unsur tersebut ke dalam media animasi dengan harapan dapat mempermudah apa yang ingin disampaikan penyair kepada pembaca dapat tersampaikan.

Transformasi dari karya sastra ke bentuk film dikenal dengan istilah yang lebih khusus, yakni ekranisasi. Ekranisasi adalah suatu proses pelayarputihan atau pemindahan pengangkatan sebuah novel ke dalam film (Eneste, 1991:60). Istilah ini berasal dari bahasa Prancis, *écran* yang berarti „layar“. Selain ekranisasi yang menyatakan proses transformasi dari karya sastra ke film ada pula istilah lain, yaitu filmisasi.

Karya sastra yang diadaptasi ke film atau pementasan drama, sudah tidak asing lagi bagi khalayaknya. Untuk menyikapi masalah tersebut, film animasi

“Engkau” dibuat dan bermaksud untuk mempermudah seorang penyair menyampaikan pesan dari puisinya kepada pembaca secara menarik dan tidak membosankan, karena film animasi adalah salah satu media yang populer sebagai media penyampaian pesan baik itu edukasi, hiburan, sejarah dan lain-lain. Film animasi “Engkau” adalah film yang diadaptasi dari puisi yang berjudul sama “Engkau” dalam kumpulan puisi “Aku Ingin Mencumbu Waktu” dengan teknik 2D.

## **Kajian Pustaka**

Proses pemindahan atau transformasi adalah bagian dari adaptasi, karena menitik beratkan pada sebuah proses perubahan bentuk sebagai hasil kerja. Berkaitan dengan ini, akan terjadi alih wahana yang merupakan sebuah proses perubahan dari satu jenis kesenian ke dalam jenis kesenian lain (Damono, 2009:96). Alih wahana yang dimaksudkan di sini tentu saja berbeda dengan terjemahan. Lebih lanjut disebutkan bahwa di dalam alih wahana akan terjadi perubahan. Dengan kata lain, akan tampak perbedaan antara karya yang satu dan karya hasil alih wahana tersebut. Alih wahana novel ke film misalnya, tokoh, latar, alur, dialog, dan lain-lain harus diubah sedemikian rupa sehingga sesuai dengan keperluan jenis kesenian lain. Transformasi dari karya sastra ke bentuk film dikenal dengan istilah yang lebih khusus, yakni ekranisasi. Ekranisasi adalah suatu proses pelayarputihan atau pemindahan/ pengangkatan sebuah novel ke dalam film (Eneste, 1991:60). Istilah ini berasal dari bahasa Prancis, *écran* yang berarti “layar”. Selain ekranisasi yang menyatakan proses transformasi dari karya sastra ke film ada pula istilah lain, yaitu filmisasi. Perbedaan wahana atau media secara langsung tentu akan mempengaruhi cara penyajian cerita dan bentuk penyajian cerita, selain masalah keterbatasan (Limit) yang dimiliki oleh masing-masing media akan berpengaruh terhadap kehadiran sebuah karya adaptasi.

Karya sastra yang diadaptasi ke film atau pementasan drama, sudah tidak asing lagi bagi khalayaknya. Hanya saja, ketika film ditayangkan atau drama dipentaskan, penulis karya sastra yang diadaptasi maupun pembaca karya sastra tersebut, akan menemui banyak perbedaan. Sebagai contoh adalah film “Throne of Blood” atau “Kumonosu-Jo” karya Akira Kurosawa hasil adaptasi naskah Macbeth karya William Shakespeare dan pementasan drama Pariyem 2000 adaptasi dari prosa

lirik karya Linus Suryadi Agustinus, Pengakuan Pariyem; Dunia Batin Wanita Jawa, yang menjadi hipogramnya.

Perbedaan dunia, dunia kata (teks tertulis) yang dimiliki oleh sastra dan dunia audio visual yang dimiliki oleh film atau pementasan drama, tentu saja akan menghasilkan sesuatu yang berbeda. Di dalam karya sastra, segalanya diungkapkan dengan kata-kata, pengilustrasian dan penggambaran dilukiskan dengan kata. Sedangkan dalam pementasan drama atau film, ilustrasi dan gambaran diwujudkan melalui bahasa gerak atau gambar. Gambar di sini bukan hanya gambar mati, melainkan gambar hidup yang bisa ditonton secara langsung, menghadirkan sesuatu rangkaian peristiwa yang langsung pula. Adaptasi sebenarnya adalah suatu perubahan wahana dari kata-kata menjadi wahana gambar. Waktu yang dibutuhkan untuk menikmati atau membaca karya sastra tentu saja berbeda dengan waktu yang dibutuhkan untuk menikmati sebuah pementasan drama atau menonton film. Waktu untuk membaca karya sastra lebih longgar, lebih luas, sedangkan dalam pertunjukan drama dan film, waktu penikmatannya cenderung lebih terbatas.

Keadaan tersebut tentu menjadi faktor yang penting untuk dipertimbangkan dalam mengadaptasi karya sastra menjadi film. Hal itu pula yang kemudian menuntut para sineas melakukan kreasi-kreasi dalam proses transformasi. Faktor yang lain adalah tujuan para sineas dalam memfilmkan karya sastra tersebut (Hutcheon, 2006:8-27). Bahasa yang bertindak sebagai medium karya sastra memiliki sifat sangat terbuka dari imajinasi pengarang. Proses mental lebih banyak terjadi dalam hal ini. Bahasa yang digunakan memungkinkan memberi ruang yang luas bagi pembaca untuk menafsir dan mengimajinasi kembali segala sesuatu yang diungkapkan oleh teks sastra tersebut (Kernodle, 1967:520). Sedangkan media gambar (audio-visual) memiliki keterbatasan untuk semua itu. Gambar yang disajikan menjadi satu bentuk absolut yang bersifat paket. Penonton menerima gambar tersebut dan hampir tidak tersedia ruang baginya untuk mengimajinasikan tiap-tiap bagian yang ditontonnya. Faktor lain yang berpengaruh adalah durasi waktu dalam penikmatan sebuah pertunjukan drama atau tontonan film. Terbatasnya waktu memberikan pengaruh tersendiri dalam proses penerimaan dan pembayangan.

Berbagai alasan yang mendasari terjadinya sebuah proses adaptasi, antaranya adalah memiliki kedekatan emosional dengan karya yang akan diadaptasi,

keinginan untuk melestarikan karya yang akan diadaptasi menjadi salah satu alasan pembuatan animasi 2D yang mengadaptasi puisi “Engkau” dari kumpulan puisi “Aku Ingin Mencumbu Waktu”.

Dalam pembuatan animasi “Engkau” menggunakan teknik 2D menyajikannya dalam bentuk film animasi adaptasi didalamnya juga terkandung beberapa unsur dari 12 prinsip animasi yang diperkenalkan oleh animator Disney, Ollie Johnston dan Frank Thomas dalam buku “The Illusion of Life : Disney Animation”. Berikut adalah 12 prinsip animasi, diantaranya adalah:

### **1. *Solid Drawing***

Kemampuan menggambar sebagai dasar utama animasi yang memegang peranan penting dalam menentukan baik proses maupun hasil sebuah animasi, terutama animasi klasik. Seorang animator harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan, dan sebagainya yang dapat dilatih melalui serangkaian observasi dan pengamatan, dimana dalam observasi itu salah satunya yang harus dilakukan adalah menggambar.

### **2. *Squash and Stretch***

*Squash and Stretch* yaitu upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah-olah memuai atau menyusut dan memberikan efek gerak yang lebih hidup.

### **3. *Anticipations***

Antisipasi dapat dianggap sebagai persiapan atau awalan gerak maupun ancang-ancang. Seseorang yang melempar suatu benda harus mengayunkan tangannya kearah belakang terlebih dahulu sebelum tangannya maju kearah depan untuk melempar benda tersebut dan sejenisnya.

### **4. *Slow In and Slow Out***

*Slow In and Slow Out* menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. Sedangkan *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

### **5. *Arcs***

Pada setiap gerakan pasti mengikuti pola atau jalur maya yang disebut *arcs*. Hal ini memungkinkan objek bergerak dengan *smooth* dan lebih realistik karena

mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung. Sebagai contoh yaitu gerakan saat melempar bola keudara dan saat bola tersebut jatuh ketanah.

#### **6. *Timing and Spacing***

*Timing* adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sedangkan *spacing* adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak.

#### **7. *Staging***

Seperti halnya yang sudah dikenal dalam setiap pementasan, film maupun teater. *Staging* meliputi bagaimana lingkungan dibuat untuk mendukung suasana yang ingin dicapai meliputi penempatan tokoh dalam frame, penggunaan cahaya dan bayangan dan juga sudut pengambilan gambar. Tujuannya untuk mengarahkan perhatian penonton, dan memperjelas apa yang menjadi daya tarik utama dalam suatu adegan. Memperkuat mood dari sebuah adegan.

#### **8. *Secondary Action***

*Secondary action* adalah gerakan tambahan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi pusat perhatian, namun hanya sebagai pendamping gerakan utama.

#### **9. *Follow Through and Overlapping Action***

*Follow through* adalah Objek sudah berhenti namun ada bagian yang tetap bergerak. *Overlapping action*, gerakan objek yang berubah saat objek melanjutkan gerakan awal. Keduanya berfungsi untuk membuat gerakan yang alamiah.

#### **10. *Straight ahead and pose to pose***

Dua teknik yang berbeda. *Pose to pose* teknik animasi yang menentukan *key animation* dan *in between animation* yang berfungsi membantu para animator untuk menentukan posisi awal gerak dan akhir gerak. Sedangkan *straight ahead action*, animator membuat gerakan secara linear atau langsung tanpa *pose to pose*.

#### **11. *Exaggerations***

*Exaggerations* adalah melebih-lebihkan gerakan, sehingga gerakan terlihat lebih lucu atau menjadi lebih menarik dan tidak terduga.

## 12. *Appeal*

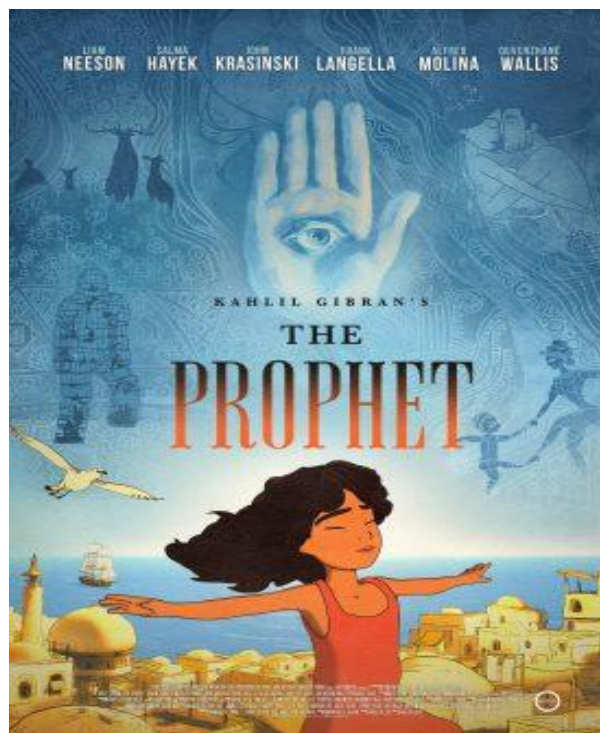
*Appeal* merupakan cara untuk menyampaikan suatu pesan dalam bentuk kesan yang menarik dan komunikatif.

## Tinjauan Karya

### 1. *The Prophet*

*The Prophet* merupakan sebuah film animasi adaptasi dari buku sastra klasik terkenal karya Kahlil Gibran dengan judul yang sama. Buku ini pertama kali diterbitkan sejak tahun 1923 di penerbitan Alfred A. Knopf, Inc., New York. Pada 26 prosa puisi yang ada di buku "*The Prophet*", Roger Allers (sutradara) hanya memasukkan 8 prosa puisi di animasi yang digarapnya. Pada setiap segmen 8 prosa tersebut masing-masing disertai dengan animasi yang berbeda-beda gaya namun memiliki visualisasi yang menarik.

Film ini mengisahkan seorang penyair terkenal yang bernama Mustafa yang dipenjara karena dituduh meracuni pikiran penduduk Orphalese lewat puisi dan kata-kata. Penguasa takut pamor Mustafa akan berpengaruh buruk pada pemerintahannya.



Gambar 1. Cover film *The Prophet*  
(<https://www.movieinsider.com/photos/284358>)

Tema film ini merupakan referensi utama pembuatan film animasi “Engkau” dimana sebuah karya sastra (puisi) diadaptasi menjadi sebuah film animasi.



Gambar 2. Film *The Prophet* (<http://www.cartoonbrew.com/feature-film/watch-trailer-for-lion-king-director-roger-allerss-new-film-the-prophet-112628.html>)

## 2. *The Art of Drowning*

*The Art of Drowning* adalah karya animasi dari Diego Maclean yang mengangkat puisi (yang berjudul sama) dalam bentuk animasi. Film ini menceritakan tentang merenungkan kemungkinan apa yang akan menanti manusia di akhir hidupnya.

### THE ART of DROWNING

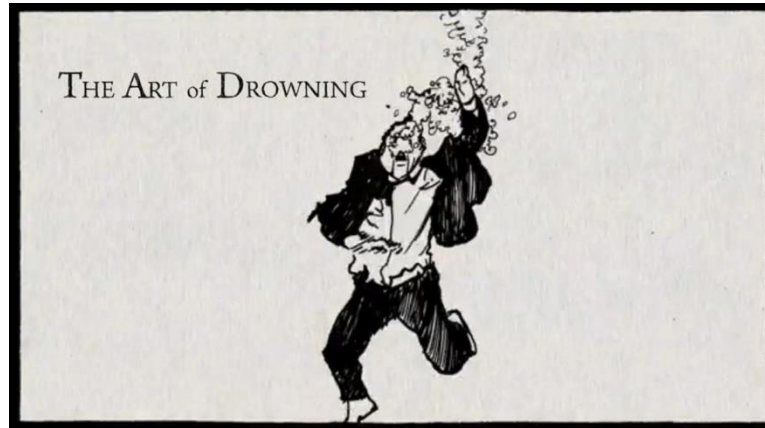
a film by Diego Maclean



Gambar 3. Cover film *The Art of Drowning* ([www.imdb.com/title/tt1464588/](http://www.imdb.com/title/tt1464588/))



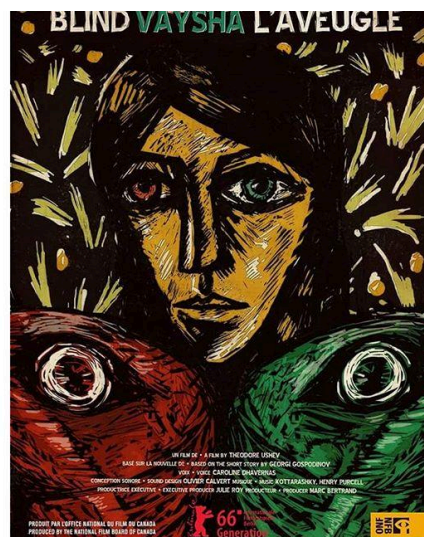
Konsep dari film ini menjadi referensi karya untuk penciptaan karya animasi “Engkau” yang mengangkat puisi ke dalam bentuk animasi dengan teknik 2D kesan old screen dan background bertekstur klasik.



Gambar 4 Film The Art of Drowning ([www.imdb.com/title/tt1464588/](http://www.imdb.com/title/tt1464588/))

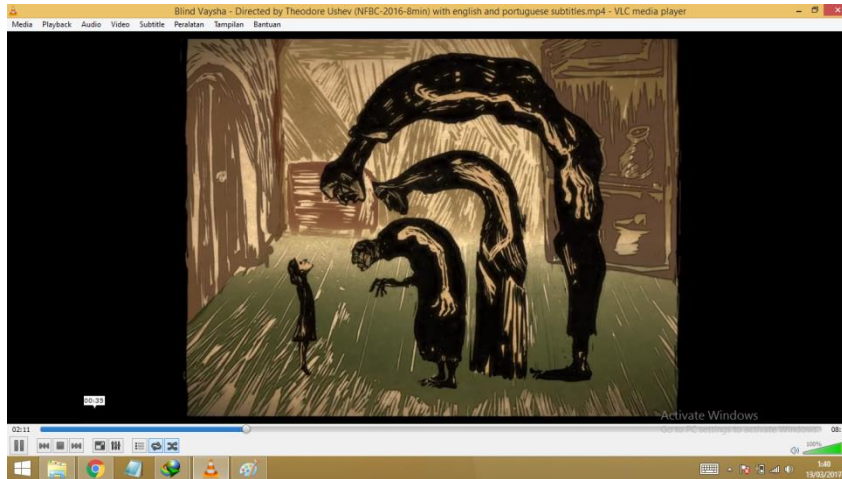
### 3. *Blind Vaysha*

*Blind Vaysha* adalah adalah karya animasi pendek dari Theodore Ushev, diproduksi oleh Marc Bertrand untuk Dewan Film Nasional Kanada (NFB). Berdasarkan cerita oleh Georgi Gospodinov, film ini menceritakan kisah seorang gadis yang melihat masa lalu dari mata kirinya dan masa depan dari dia kanannya.



Gambar 5. Cover film Blind Vaysha (<http://www.imdb.com/title/tt5559726/>)

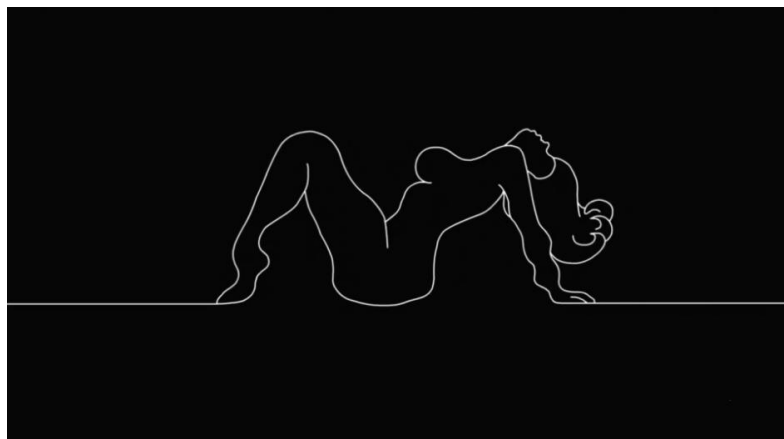
*Art* dan gerak dari film ini sangat ciri khas menjadikan film ini sebagai referensi untuk art dan gerak untuk penciptaan karya animasi “Engkau”.



Gambar 6. Screenshoot film Blind Vaysha

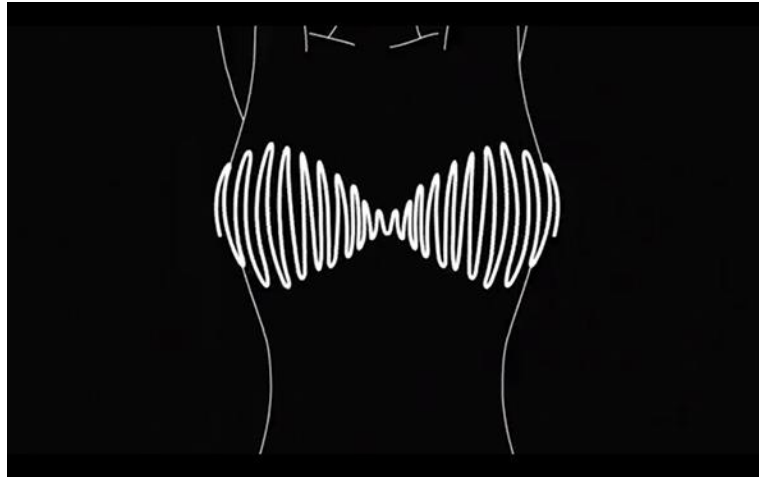
#### 4. Video musik animasi Arctic Monkeys - Do I Wanna Know

Video musik animasi ini adalah sebuah video musik animasi dari band Arctic Monkeys yang berjudul “Do I Wanna Know” yang disutradarai oleh David Wilson bekerjasama dengan Animation Agency Blinkink.



Gambar 7. Video musik animasi Arctic Monkeys - Do I Wanna Know 1  
(<https://vimeo.com/channels/891238>)

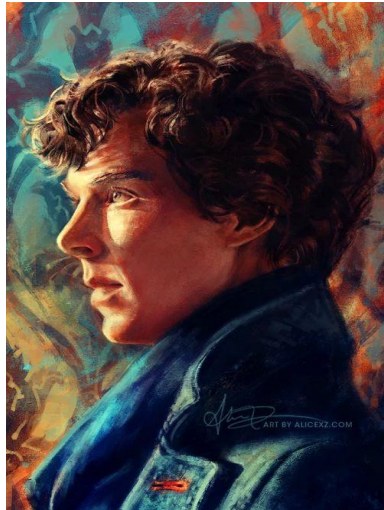
Animasi dengan konsep sebuah garis merupa menjadi bentuk. membuat animasi ini menjadi unik, sekaligus menjadikan tinjauan karya untuk pembuatan konsep animasi “Engkau”.



Gambar 8. Video musik animasi Arctic Monkeys - Do I Wanna Know 2  
(<https://vimeo.com/channels/891238>)

## 5. Sherlock holmes

Karakter holmes yang misterius dalam film Sherlock holmes yang diperankan oleh Benedict Cumberbatch menjadi referensi untuk pembuatan karakter pria dalam animasi “Engkau”.



Gambar 9. ilustrasi Sharlock holmes  
(<https://id.pinterest.com/pin/362680576220869149/>)

Karakter yang misterius dan sangat khas menjadikan karakter ini sebagai acuan pembuatan karakter pria, selain itu sosok Benedict Cumberbatch merupakan sosok yang cocok untuk acuan pembuatan karakter untuk penciptaan film animasi 2D “Engkau”.

## Perancangan

### Konsep

Berbagai alasan yang mendasari terjadinya sebuah proses adaptasi, diantaranya adalah memiliki kedekatan emosional dengan karya yang akan diadaptasi. Keinginan untuk melestarikan karya yang akan diadaptasi menjadi salah satu alasan untuk penciptaan film animasi 2D “Engkau”. Konsep film animasi 2D “Engkau” adalah mengadaptasi sebuah puisi yang berjudul sama dari kumpulan puisi “Aku Ingin Mencumbu Waktu”.

Pematangan konsep animasi “Engkau” dimulai dengan pembedahan puisi dan penjabaran makna melalui brainstorming untuk visualisasi puisi ke dalam bentuk animasi, pematangan konsep ini akan bermanfaat untuk diaplikasikan ke dalam bentuk karya yang mengusung tema yang sama.

Berikut adalah puisi “Engkau” yang menjadi dasar dari konsep animasi ini:

### Engkau

Ku akui aku memang gila  
Terlalu gila memujimu  
Terlalu gila memuja seni Tuhan di wajahmu

Aku ingin mencumbu waktu  
Memperkosa usia,  
Merampok semua tua,  
lelah dan derita dari keningmu

Katakan padaku,  
Bagaimana cara Tuhan memahat senyummu?  
Dua belah bibir yang mencipta surga

Tolonglah aku,  
Lututku terpaku,  
tertancap Berlutut tak tahu lelah di hadapanmu.

-Yogyakarta, Januari 2016

Dalam isi puisi menjelaskan kisah tentang seseorang yang mengagumi dan mencintai seseorang secara mendalam yang tidak memperdulikan waktu. Karya animasinya sendiri, menggunakan teknik animasi 2D digital dan menggunakan sebuah narasi untuk menggambarkan apa saja yang ada di film tersebut.

## **Sinopsis**

Cinta adalah anugrah terindah yang Tuhan berikan kepada manusia, dan puisi adalah salah satu cara terromantis untuk mengutarakan cinta. Setiap bait pada puisi terkandung makna yang begitu luas, entah dalam setiap kata atau bahkan yang telah tersusunan menjadi kesatuan larik dalam sebuah puisi.

Dalam puisi yang berjudul “Engkau” dari kumpulan puisi “Aku Ingin Mencumbu Waktu” menceritakan sebuah perasaan seseorang yang mengagumi dan mencintai seseorang secara mendalam yang tidak memperdulikan waktu bisa mencegah dan menghambatnya untuk tetap mencintai. Dalam puisi “Engkau”, setiap bait nantinya akan divisualisasikan menjadi sebuah film animasi.

## **Desain Visual**

Desain visual yang akan digunakan merupakan desain yang sesuai dengan konsep yang diusung, maka diambil tema old screen dan rough sketch untuk visual pada film animasi ini.

## **Desain Karakter**

Desain karakter disini, merupakan rancangan yang disesuaikan dengan tema dan konsep yang diusung dengan menggunakan style gambar sketsa kasar dan sedikit surreal.



Gambar 10. Sketsa desain karakter pria

## ***Background***

*Background* yang digunakan pada film animasi ini adalah background tekstur kertas mengikuti konsep dan tema yang telah diusung yaitu old screen menampilkan kesan kusam atau tua.

## **Perwujudan**

### **Konsep Dasar**

Konsep dasar film animasi 2D “Engkau” adalah dengan mengangkat karya sastra (puisi) menjadi dasar cerita dalam film ini, mengadaptasi sebuah puisi dengan menerjemahkan setiap kata dan bait ke dalam bentuk visual. Pematangan konsep animasi “Engkau” dilakukan dengan pembedahan isi puisi dan penjabaran makna yang terkandung dalam puisi melalui brainstorming untuk memvisualisasikan puisi ke dalam bentuk animasi dari setiap bait puisi.

Brainstorming dilakukan bersama penggiat serta penikmat puisi dan film, bertukar pemikiran dan ide kreatif yang nantinya ide-ide tersebut akan dikembangkan lalu dituangkan ke dalam film. Serta dilakukan pula riset mendalam dengan cara membaca dan menonton film dengan referensi serupa yang ada.

Setelah melakukan beberapa kali proses brainstorming dilakukan pula proses sketsa untuk desain visual dalam film animasi “Engkau”, terbentuknya karakter (pria) sebagai fokus karakter bersamaan dengan beberapa ilustrasi.

Terbentuknya desain karakter didasari tema dan beberapa acuan referensi. Sketsa kasar dibuat langsung secara digital dengan menggunakan software Paint Tool SAI.

### **Desain Karakter Pria**

Proses terbentuknya karakter ini berdasarkan perwatakan yang serius, pengagum, dan romantis. Cocok dengan perwujudan seorang pujangga.



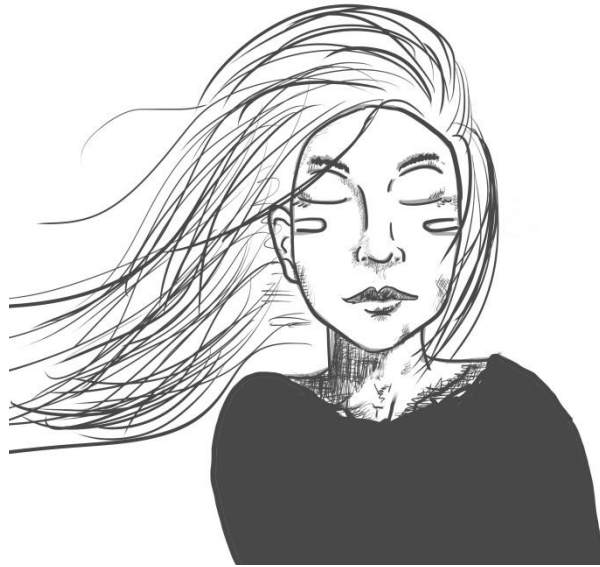
Gambar 11. Desain karakter pria

### **Desain Karakter Wanita**

Karakter wanita yang berubah-ubah dari tua menjadi muda, karakter yang terbentuk dari imajinasi sang pria dengan perwatakan misterius dan lembut.



Gambar 12 Desain karakter wanita tua



Gambar 13 Desain karakter wanita muda

## Skenario

Berikut adalah cuplikan naskah dari film animasi 2D diadaptasi dari puisi “Engkau”:

FS=Full Shoot, ECU= Extreme Close Up, CU=Close Up, TU=Till Up, MS=Medium Shoot

### **Naskah – Engkau**

#### **Scene 01. Judul – FS** Judul.

**Scene 02.– ECU**  
Mata terbuka dan tertutup lalu zoom out.

**Scene 03. – CU – TU**  
Seorang pria diam dan berimajinasi, lalu muncul imajinasi asap dari kepalanya.

**Scene 04. FS**  
Membentuk merak lalu berubah menjadi sebuah galaksi dan planet yang bertabrakan.

**Scene 05. MS**  
Ledakan yang berubah jadi sosok wanita dan pria yang sedang mesra, lalu berubah menjadi wanita. Wanita menjadi tua dan muncul sosok pria memeluk dan wanita menjadi muda kembali.



**Scene 06. – CU – TU**

Berubah menjadi sosok wanita yang di keeningnya tumbuh tanaman yang berbunga, lalu mekar dan keluar seorang bayi.

**Scene 07. – MS – TU**

Muncul hujan, hujan yang tercipta dari sosok pria. Kepala pria menjadi pelangi.

**Scene 08. – FS**

Muncul awan yang berbentuk bibir.

**Scene 09. – ZOOM – CU**

Wanita membuka baju dalam tubuh wanita ada pria terperjara.

**Scene 10 – FS**

Pria berlutut, dihadapan batu nisan.

### ***Dubbing***

Proses dubbing (pembacaan puisi) dilakukan dengan menggunakan alat rekam ZOOM H1. Pembacaan puisi disesuaikan dengan mood puisi baik irama maupun intonasi sesuai dengan kebutuhan.

### ***Treatment***

Berikut adalah cuplikan *treatment* film animasi 2D ”Engkau” yang nantinya menjadi acuan pada pembuatan storyboard.

Tabel 1. Treatment Penciptaan film animasi 2D “Engkau”.

<b>Scene</b>	<b>Shot</b>	<b>Visual/gambar</b>	<b>Waktu</b>	<b>Audio/Suara</b>
01		Judul		a. Musik b. Pembacaan Puisi
02		Mata terbuka dan tertutup lalu <i>zoom out</i>		a. Musik b. Pembacaan Puisi
03		Seorang pria diam dan berimajinasi, lalu muncul		a. Musik b. Pembacaan Puisi

		imajinasi dari asap kepalanya		
04		Membentuk merak lalu berubah menjadi sebuah galaksi dan planet yang bertabrakan		a. Musik b. Pembacaan Puisi
05		Ledakan yang berubah jadi sosok wanita dan pria yang sedang mesra, lalu berubah menjadi wanita. Wanita menjadi tua dan muncul sosok pria memeluk dan wanita menjadi muda kembali.		a. Musik b. Pembacaan Puisi
06		Berubah menjadi sosok wanita yang dikingalnya tumbuh tanaman yang berbunga, lalu mekar dan keluar seorang bayi		a. Musik b. Pembacaan Puisi
07		Muncul hujan yang tercipta dari sosok pria. Kepala pria menjadi pelangi.		a. Musik b. Pembacaan Puisi
08		Muncul awan yang berbentuk bibir.		a. Musik b. Pembacaan Puisi
09		Wanita membuka baju dalam tubuh wanita ada pria terpenjara.		a. Musik b. Pembacaan Puisi
10		Pria berlulut, dihadapan batu nisan.		a. Musik b. Pembacaan Puisi
11		<i>Credit title</i>		

## Storyboard

Berikut ini adalah contoh storyboard film animasi “Engkau” dari awal hingga akhir film, dalam *storyboard* disertakan pula beberapa keterangan mengenai shot untuk memperjelas adegan yang dilakukan, sehingga tidak terjadi miskomunikasi saat pembuatan *stillomatic*.

**Title:** Animasi 2D yang diadaptasi dari puisi “Engkau”

**Storyboard Sheet #** \_\_\_\_\_

**Shot # 01**

**Description/Dialogue:** Opening

Mata terbuka



**Shot # 03**

**Description/Dialogue:**

TU - “Terlalu gila memuja”



**Shot # 02**

**Description/Dialogue:**

Mata Terbuka - “Ku akui aku memang gila”



**Shot # 03**

**Description/Dialogue:**

Zoom - “Seni Tuhan diwajahmu”



**Shot # 03**

**Description/Dialogue:**

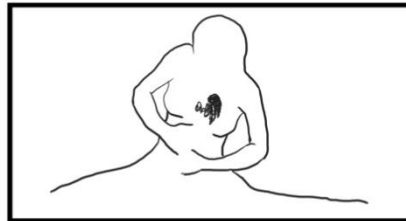
TU - “Terlalu gila memujimu”



**Shot # 04**

**Description/Dialogue:**

“Aku Ingin Mencumbu Waktu”



Gambar 14. Storyboard film animasi “Engkau” bagian 1

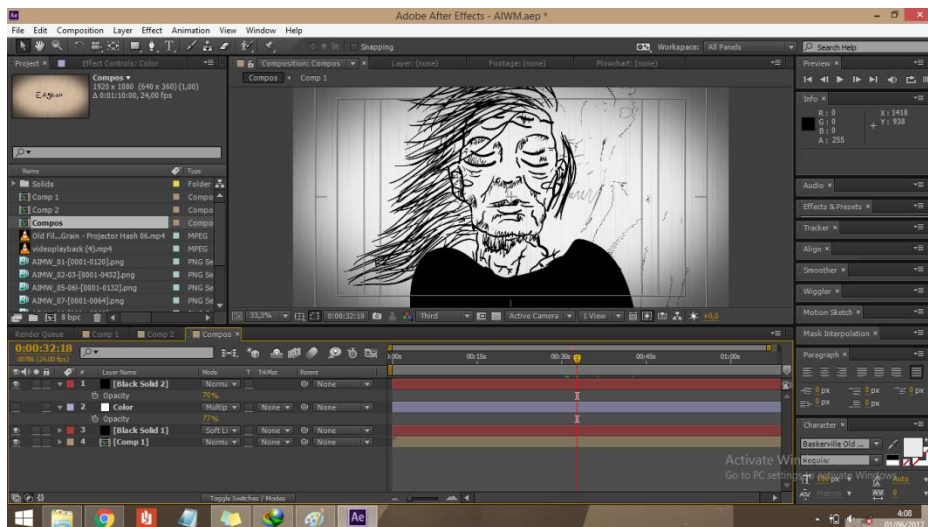
### *Stillomatic*

Setelah proses pembuatan skenario dan storyboard maka dilanjutkan dengan proses pembuatan *stillomatic*. Dalam proses ini, keseluruhan durasi dan semua gerakan animasi harus sudah ditentukan, dengan membuat gambaran sketsa dari storyboard yang ada menjadi sampel motion/gerakan awal. *Stillomatic* ini diperlukan sebagai panduan dasar untuk proses produksi.



Gambar 15 sketsa shot 06

Sketsa ini kemudian diolah dengan software Adobe After Effect CC untuk menyusun gerakan, komposisi kamera yang pas, dan durasi yang disesuaikan dengan hasil akhir animasinya. Beberapa gerakan *stillomatic* yang merupakan keyframe digerakan secara digital melalui perangkat lunak pengolah komposisi tersebut.



Gambar 16. Screenshot proses compositing shot 06

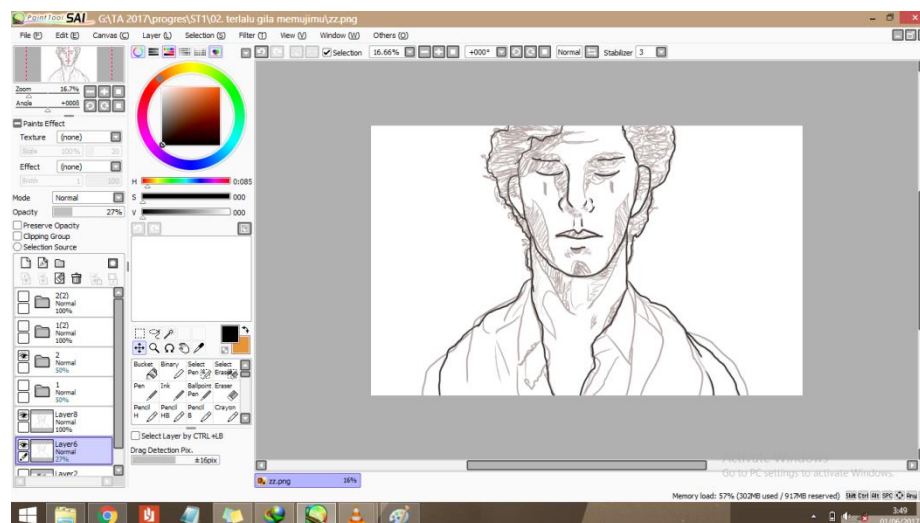
Setelah semua *keyframe* sketsa selesai dibuat, *stillomatic* kemudian memasuki proses editing dengan menyesuaikan timing dan gerakan kamera yang sesuai, agar tercipta sebuah video yang menjadi panduan untuk mengetahui durasi, dan semua shot yang ada. Berikut adalah screenshot hasil dari pembuatan *stillomatic*:



Gambar 17. Screenshot stillomatic shot 06

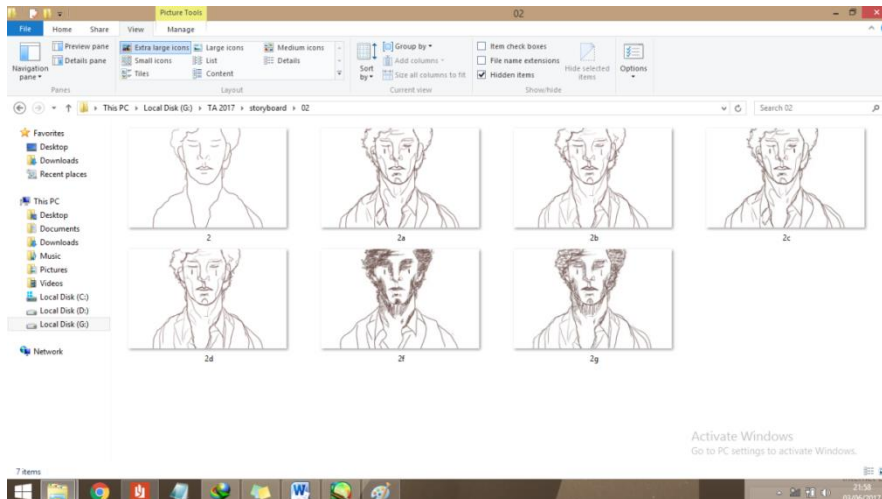
## ***Animating***

Proses *animating* dilakukan dengan dua tahap, tahap pertama pembuatan *keyframe* dengan menggunakan software Paint Tool SAI untuk mempertahankan gaya/style gambar sketsa kasar.



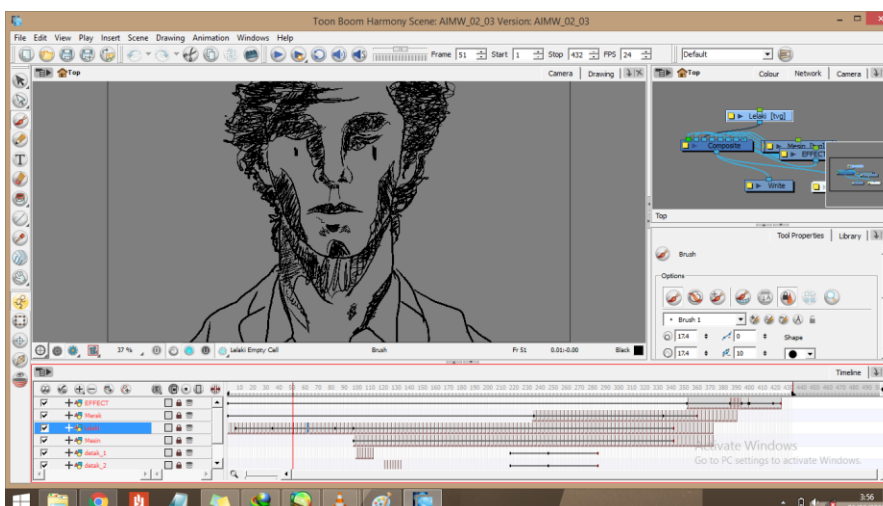
Gambar 18. Screenshot proses keyframe shot 02 di software Paint tool SAI

Pembuatan *keyframe* dilakukan dengan teknik *pose to pose* dengan cara menggambar diantara layer sebelum dan layer selanjutnya dengan mengurangi opacity untuk menemukan gerak tengah. Jika telah selesai maka file output disimpan dalam bentuk PNG.



Gambar 19. Screenshot file yang telah dibuat keyframe shot 02

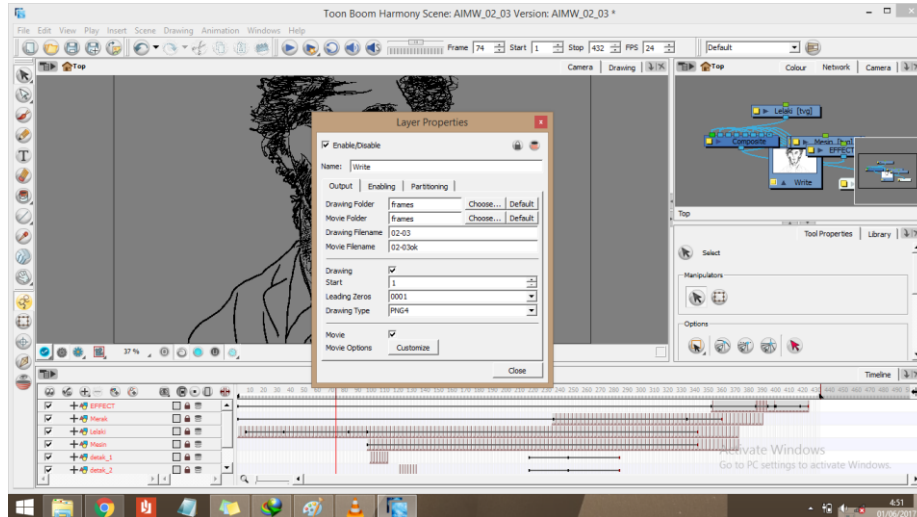
Setelah pembuatan keyframe selesai maka file output PNG tadi di import ke software Toon Boom Harmony 10.3, untuk mengatur timing and spacing. Jika dibutuhkan akan dibuat inbetween tambahan untuk memperhalus gerakan.



Gambar 20. Screenshot proses inbetween shot 02-03

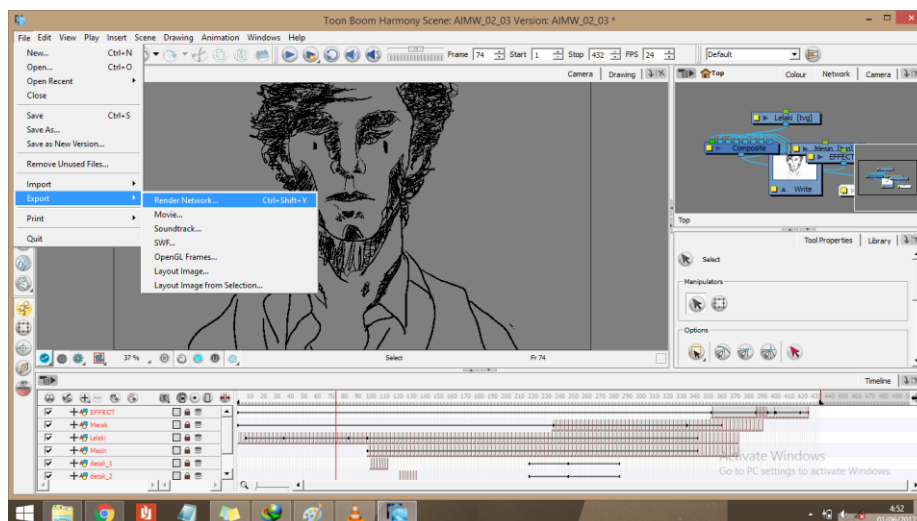
## Rendering

Setelah proses animating selesai, file akan dirender dalam bentuk output *PNG sequence* dan movie untuk melihat hasil gerak keseluruhan



Gambar 21. Screenshoot pengaturan render shot 02-03

Proses rendering dilakukan dengan cara mengatur *layer properties* > mencentang bagian drawing dan movie > memilih PNG4 pada kolom *drawing type*. Lalu pilih menu *file > export > render network*.

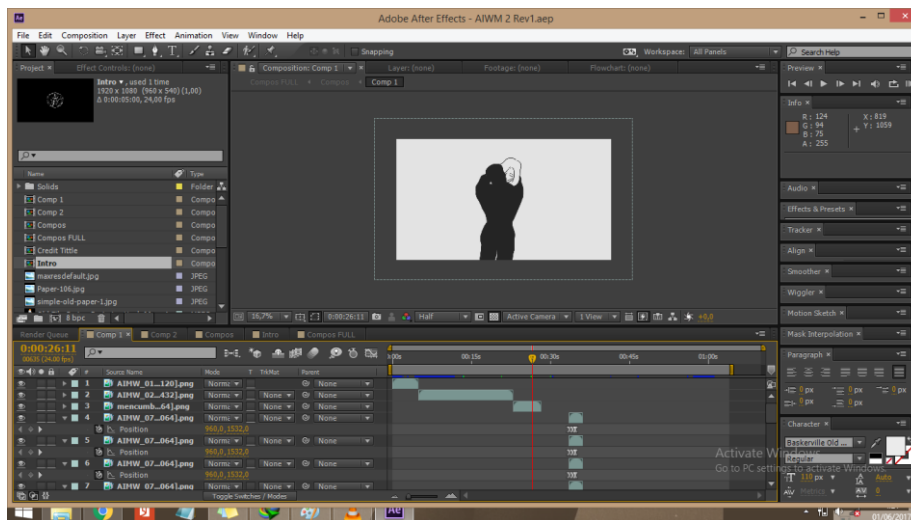


Gambar 22 Screenshoot proses render shot 02-03



## Compositing

Proses compose disini adalah proses penggabungan gerakan animasi, background dan penyusunan dari cut awal opening hingga ending, penambahan transisi juga dilakukan di tahan compose, digabungkan dengan menggunakan software Adobe After Effect CC.



Gambar 23 Screenshoot proses compositing shot 04.

Dalam satu project di perangkat lunak pengolah komposisi, setiap shot masing-masing merupakan satu project, pada hasil akhirnya nanti di render menjadi satu video untuk kemudian memasuki proses rendering. Proses pertama adalah dengan membuka sebuah composition baru, dan meng-import file sequence yang terdiri dari cut per cut atau menggambilya dari library, kemudian masukan file cut ke dalam halaman project, untuk disusun dan dikomposisikan. Selain menyusun per cut yang sudah ada, pada proses komposisi juga menambahkan gerakan-gerakan kamera, tracking, zoom, hingga gerakan-gerakan wiggle position camera.

## Musik

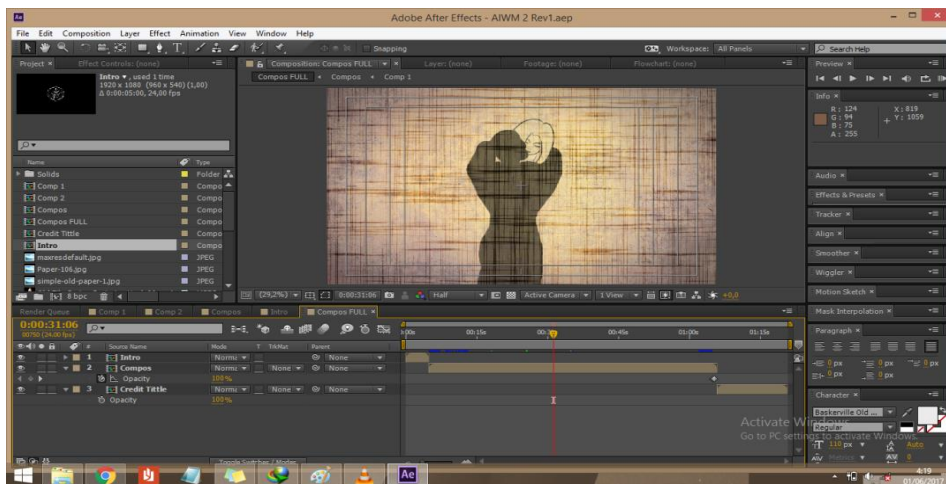
Pada proses scoring mengacu pada dubbing naskah (pembacaan puisi) yang sudah ada, background music menyesuaikan suasana emosional dubbing dan juga menyesuaikan juga dengan animasi yang di tampilkan. Background music yang di



ciptakan cenderung ke suasana sedih, mengagumi dan menggambarkan suasana pasrah diakhir.

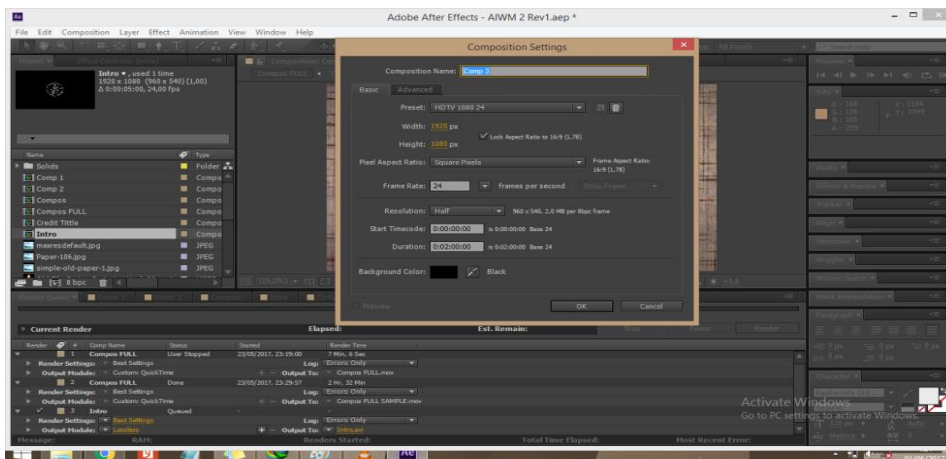
## Editing

Editing adalah proses meng-*edit file compose* yang sudah tersusun sesuai timing naskah dari opening hingga ending, kemudian pada proses editing disini hanya penambahan seperti transisi, pengaturan kamera yang kurang sesuai.



Gambar 24. Screenshot proses editing

Efek visual ditambahkan bersamaan dengan proses editing, tambahan efek ini digunakan dengan tujuan untuk memperindah hasil akhir film, efek yang diberikan beberapa efek visual pendukung lainnya seperti efek Old Film Grain.



Gambar 25. Screenshot pengaturan proses rendering

Setelah proses editing selesai maka dilakukan *rendering* final dengan format HDTV 1980x1080 dalam bentuk video H264.

### ***Display dan Merchandising***

Pembuatan merchandise, poster, infografis dan pernak-pernik untuk film animasi “Engkau” ini dilakukan setelah proses pembuatan film melalui tahap akhir atau penyelesaian. Merchandise yang dibuat berupa sticker, pin, buku puisi “Aku ingin mencumbu waktu”, pembatas buku dan pembuatan baju dengan model baju oblong yang dihiasi gambar sesuai tema film animasi “Engkau”.



Gambar 26. Display dan Merchandising

### **Kesimpulan**

Penciptaan Film Animasi 2D Diadaptasi dari Puisi “Engkau” telah terlaksana setelah melalui berbagai proses dengan kesimpulan :

- a. Penciptaan Film Animasi 2D Diadaptasi dari Puisi “Engkau” selesai tepat waktu dengan keseluruhan durasi utuh 1 menit 35 detik.
- b. Jumlah shot mencapai 10 shot dengan total 2184 frame format HDTV 1920x1080 px 24 fps (frame per second).
- c. Penciptaan Film Animasi 2D Diadaptasi dari Puisi “Engkau” hanya menggunakan 8 Prinsip Animasi (*squash and stretch, anticipation, slow in*

*and slow out, timing and spacing, staging, straight ahead and pose to pose, exaggeration, dan appeal*) yang sudah sesuai dengan kebutuhan penciptaan film ini, 4 prinsip (*solid drawing, arc, follow through and overlapping action, dan secondary action*) sengaja tidak diterapkan untuk mempertahankan style unik pada animasi ini.

## Referensi

- Bluestone, George. 1957. *Novels into Film*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California.
- Damono, Sapardi Djoko. *Sastra Bandingan*. Jakarta: Editum, 2009.
- Eneste, Pamusuk. *Novel dan Film*. Jakarta: Nusa Indah, 1991.
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge: 2006.
- Johnston, Ollie., Frank Thomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions.
- Kernodle, George R. 1967. *Invitation to the Theatre*. New York: Harcourt, Brace & World, Inc.
- Putra, Karkono Supardi, 2009 "Gelegar Ekranisasi di Indonesia", Universitas Malang.
- Segers, Rien T. 2000. *Evaluasi Teks Sastra* (terjemahan Suminto A. Sayuti). Yogyakarta: Adicita.
- Semi, M. Atar. 1988. *Anatomi Sastra*. Padang: Angkasa Raya.
- Susanto, Dwi, 2015. *Kamus Istilah Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Waluyo, Herman J. *Apresiasi Puisi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.

*[ halaman ini sengaja dikosongkan ]*