



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Animasi

Animasi merupakan salah satu dari berbagai kategori film. Untuk dapat memahami pengertian animasi, penulis akan terlebih dahulu menjabarkan pengertian film. Istilah film dalam sinematografi dapat diartikan sebagai gambar yang hidup. Pengertian film adalah selaput tipis yang terbuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif yang akan dibuat menjadi foto atau tempat gambar positif yang akan dimainkan di bioskop. Film adalah sebuah cerita dalam bentuk naskah yang divisualisasikan oleh sineas dengan bantuan kru, aktor, aktris, dan seniman. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007, 316)

Menurut Preston Blair (1994,6), animasi adalah proses menggambar, baik menggunakan objek manusia, binatang, maupun benda mati dengan runtutan posisi hingga menciptakan gerakan yang alami. Dalam pembuatan animasi, ada sebuah rangkaian proses panjang yang melibatkan kartunis, *scriptwriter*, musisi, seniman murni, operator kamera, dan sutradara *motion picture*. Disinilah mereka bersinergi untuk menciptakan bibit-bibit baru seniman yang dikenal sebagai animator.

2.2. Proses Pembuatan Animasi

Pembuatan animasi memiliki beberapa tahapan yang harus dilalui sebelum menghasilkan sebuah animasi yang dapat ditonton lewat media televisi, internet, maupun di bioskop.

1.) *Development*

Pada tahapan inilah sebuah konsep diciptakan oleh seseorang dan kemudian isinya akan dikembangkan lebih lanjut oleh produser animasi. Seseorang akan dipekerjakan untuk menulis kitab animasi dan episode *pilot* animasi tersebut.

2.) *Script*

Seorang editor naskah akan dipekerjakan. Dialah yang nantinya akan mempekerjakan seorang *scriptwriter* untuk menulis naskah animasi tersebut hingga selesai.

3.) *Voice Recording*

Naskah yang telah selesai akan dikirimkan kepada *voice director*. Dialog yang tertulis dalam naskah akan direkam dan nantinya animasi yang dibuat harus sesuai dengan audio dialog yang telah direkam.

Naskah yang telah disetujui akan diberikan kepada *storyboard artist* untuk divisualisasikan dalam bentuk gambar. Gambar-gambar tersebutlah yang akan digunakan sebagai dasar dari proses pembuatan animasi.

4.) *Backgrounds and character design*

Biasanya ketika *storyboard* dalam proses penyelesaian, *art director* akan mendesain tampilan dari animasi, *background* yang akan sering digunakan dalam animasi, karakter-karakter utama, serta *model sheet* yang akan dijadikan dasar dari pengerjaan animasi oleh para seniman dan *animator*.

5.) *Animatic*

Sebuah *animatic* merupakan gambaran kasar dari *storyboard* yang dianimasikan. *Animatic* ini juga disertai dengan *vocal track* yang berguna untuk menilai

kesesuaian *timing* dan durasi acara. *Animatic* juga digunakan untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang nantinya akan diperbaiki dalam pembuatan animasi.

6.) *Animation Production*

Untuk animasi 2D, tahapan ini merupakan proses penggambaran *background*, *inking the cels* elemen yang bergerak, *painting the cels*, dan *shooting the cels* untuk menggerakkan animasi.

7.) *Postproduction*

Animasi yang telah selesai dibuat akan diserahkan kepada produser dan sutradara yang nantinya akan memeriksa kesalahan-kesalahan yang terdapat di dalamnya seperti, *color correction*, memperbaiki *pacing* dan masalah *timing* yang kemudian akan dikirimkan kembali kepada para *animator* untuk diperbaiki. Setelah semua kesalahan diperbaiki maka dialog, *sound effect*, music, judul dan elemen lainnya akan dimasukkan untuk membuat sebuah acara yang lengkap. (Marx, 2007, hal. 27-28)

2.3. *Script*

Biasanya animasi diawali dengan sebuah naskah. Jika tidak ada naskah, maka biasanya ada sebuah ide yang ditulis dalam bentuk *outline* atau *treatment*. Dalam pertelevisian, satu halaman *premise* biasanya dikirimkan untuk setiap episode. Ketika *premise* disetujui maka langkah selanjutnya adalah mengembangkannya menjadi *outline* yang kemudian akan dikembangkan lagi menjadi naskah lengkap. Beberapa *feature films* dan beberapa serial pendek kartun televisi biasanya tidak menggunakan naskah yang teramat detail.

Tidak semua naskah animasi ditulis dengan cara yang sama. Ada dua jenis naskah dalam animasi:

1.) *Live action script*

Feature animation dan *CGI series* menggunakan format naskah *live action*.

Naskah ditulis dalam *master scene* seperti: **INT. THE CASTLE – DAY.**

Penulisan ini digunakan dalam naskah *live action* yang tidak mencantumkan *camera shots* yang spesifik.

2.) *Animated TV script*

1 menit dalam *animated tv script* sama dengan 1,5 halaman naskah. Banyak *camera shots* yang dicantumkan dalam penulisan naskah ini, seperti **CLOSE SHOT OF BATMAN** atau **LOW ANGLE OF SCOOPY**. Setiap studio animasi memiliki kebutuhan yang berbeda untuk *camera shots*, *format*, durasi per halaman, penomoran *scene*, dan sebagainya. (Wright, 2005, hal. 202-203)

Seorang penulis harus senantiasa mendengarkan, memperhatikan keadaan di sekelilingnya, menyerap serta yang terpenting adalah melihat setiap kejadian yang terjadi di sekitarnya yang kemudian dapat menjadi sumber inspirasi dalam pembuatan cerita. Penulis naskah juga harus jeli dalam memperhatikan setiap kemungkinan untuk menjadikan sebuah kejadian menjadi ide cerita yang dapat digunakan dalam projek animasi berikutnya.

Emosi karakter dapat dilihat dari gerakan tubuhnya, cara berjalan, dan mimik wajah yang merupakan gambaran psikologis karakter tersebut. *Scriptwriter* harus mampu memahami ekspresi tersebut agar bisa mengaplikasikannya secara maksimal untuk mengekspresikan idenya dalam bentuk naskah. (Wells, hal. 2007,hal. 39)

Dalam produksi film, biasanya ada seorang atau dua *scriptwriter* yang berdiskusi dengan produser dan sutradara untuk menentukan struktur cerita. Naskah akan menjalani proses pematangan cerita dan *scriptwriter* harus bekerja dengan produser, sutradara, dan klien untuk memastikan bahwa semua elemen yang dibutuhkan telah dipaparkan dalam naskah. (Milic, Y., & Yasmin M., hal. 2006, 61)

Metode penulisan naskah lainnya adalah seorang seniman atau sekelompok tim kreatif mengembangkan *project* individu dengan berbagai macam strategi. Metode ini mungkin memerlukan proses yang merubah narasi menjadi *storyboard*; poin-poin ide yang disusun menjadi naskah; *three dimensional storyboard*, dan sebagainya. (Wells, 2007, hal. 20)

2.4. Format Naskah

Semua naskah harus ditulis dalam kertas berukuran 8 ½ x 11 inchi dan menggunakan *font Courier 12 – point font*. Ukuran tersebut merupakan standar yang digunakan dalam penulisan naskah. Jumlah normal dari garis tiap halaman adalah 52. Jika seorang *scriptwriter* mengikuti ketentuan ini, maka *story editor* akan lebih mudah untuk memastikan estimasi panjang dari naskah tersebut.

Bagi *scriptwriter* yang tidak memiliki aplikasi untuk menulis naskah, maka ada beberapa *setting* yang dapat diikuti yaitu, *margin* atas dan bawah sebesar 1 inci, *margin kiri* sebesar 1,5 inci, dan *margin kanan* sebesar 0,75 inci.

Halaman judul seharusnya mengawali setiap naskah. Halaman judul terdiri dari judul (ditulis dengan huruf capital, serta di-*bold* atau digarisbawahi), serta judul episode pertama bila ada (2 spasi dibawah judul utama, diletakkan ditengah dan ditulis dalam huruf kecil, serta diawali dan diakhiri dengan tanda petik). 4 spasi

dibawahnya bertuliskan “by (ditulis di tengah dan dalam huruf kecil) [nama *scriptwriter*].”

Contact information ditulis pada sudut kanan bawah halaman. *Registration notice* (*Copyright* ataupun *WGA registration information*) ditulis pada sudut kiri bawah halaman. *Registration notice* digunakan untuk naskah original dibandingkan naskah per episode. Beberapa orang menganggap bahwa *registration notice* membuat hasil karya *scriptwriter* terlihat tidak profesional, tapi hasil karyamu tidak akan dilindungi tanpa adanya *copyright notice*.

2.4 Langkah-Langkah Penulisan Naskah Animasi

Format naskah animasi terbentuk dari genre, studio, dan sutradara, namun hal yang paling mendasar adalah cerita, karakter, dan dunianya. Semua *scriptwriter* membutuhkan imajinasi dan kemampuan untuk menerjemahkan gambaran dan ide dalam pikirannya ke dalam kata-kata yang melibatkan dan menginspirasi artis lainnya. (Withrow, 2009, hal. 14)

2.4.1. Ide

Mengembangkan ide merupakan bagian paling penting yang harus dikerjakan oleh seorang *scriptwriter*. Hal pertama yang perlu dilakukan dalam pengembangan ide adalah mendapatkan jalan cerita yang jelas serta unsur dramatis di dalamnya. Beberapa elemen penunjang lainnya yang dapat menjadikan ide dasar menjadi ide cerita adalah genre, gaya bercerita, dan struktur dramatisnya. Unsur-unsur tersebut mengarah pada masalah-masalah utama yang berguna untuk menemukan ide cerita yang baik. (Parker, 2006, hal. 57-58)

Ide dapat diperoleh dimana saja, jadi terbukalah untuk berbagai kemungkinan yang ada. Pikirkanlah tentang pengalaman pribadimu karena itu adalah hal yang kamu ketahui dengan baik. Apakah hal yang paling menonjol dalam kehidupanmu? Apakah yang kamu rasakan tentang orang-orang yang ada dalam kehidupanmu? Apakah ada diantara mereka yang dapat dijadikan sebagai karakter dalam animasimu? Apakah yang membuatmu marah serta apa yang bisa membuatmu senang? Gunakanlah semua emosi dan indera perasamu.

Kembalilah ke masa kecilmu dan pikirkan hal yang paling kamu ingat. Kenapa? Apa masalah yang kamu hadapi saat itu? Apa yang membuatmu menangis? Apakah yang membuatmu bangga? Apakah yang senang kamu lakukan? Siapakah para teman baikmu? Apakah yang kamu impikan dan kamu impikan dimasa itu? (Wright, 2005, hal. 39)

Ada beberapa media dan cara lain untuk mendapatkan ide penulisan cerita animasi, yaitu:

- 1.) Foto dan gambar

Lihatlah foto-foto dalam majalah. Adakah cerita yang bisa didapatkan dari foto tersebut? Buatlah cerita dari foto tersebut. Misalnya dalam foto tersebut, tergambar adanya tumpukan kotak di dekat gudang. Muncullah beberapa pertanyaan yang dapat membentuk sebagai sebuah dasar cerita, seperti siapakah yang akan mengambil kotak-kotak tersebut? Dimanakah kotak-kotak itu sebelumnya diletakkan? Apakah kotak-kotak itu penting?

Jika kamu adalah seorang seniman, tentu kamu ingin membuat cerita dari gambar yang kamu buat. Gambar tersebut akan mempermudah visualisasi cerita yang kamu inginkan.

2.) Penelitian

Simpanlah artikel dari majalah maupun surat kabar untuk menstimulasi ide. Dari sebuah artikel, kita akan mengetahui *trend* apa yang ada di masyarakat. Apakah yang sedang populer di kalangan anak-anak.

Kunjungi situs-situs internet dan temukanlah satu situs yang menarik untuk membawamu kedalam sebuah topik yang menarik. Temukanlah cerita yang ada di dalamnya serta putuskan karakter seperti apa yang cocok untuk lingkungan seperti itu.

Pergilah ke perpustakaan untuk mencari hal-hal yang menurutmu menarik. Telitilah berbagai periode waktu serta budayanya. Buatlah juga daftar kutipan yang dapat dijadikan sebagai judul, ide awal, atau lelucon.

Kunjungi pula toko mainan. Bacalah komik, *science fiction*, *fantasy*, dan cerita anak untuk menstimulasi imajinasimu. Perdalam pula pengetahuan tentang teknologi dan masa depan. Apakah yang baru dari teknologi tersebut? Apakah yang diprediksi oleh para ilmuwan, perencana dan politisi tentang masa depan? Apakah implikasi sosial yang ditanamkan pada setiap teknologi dan hasil penemuan baru saat ini? Bagaimana cara teknologi tersebut digunakan dan bagaimana teknologi itu disalahgunakan? Biarkan imajinasimu berkembang dengan liar.

3.) *Files*

Catatan diperlukan untuk menuangkan ide dalam sebuah tulisan maupun gambar agar nantinya bisa digunakan kembali ketika sebuah cerita dikembangkan. Kamu akan membutuhkan catatan tentang karakter-karakter yang kamu temukan dan lingkungannya, serta unsur-unsur pendukung didalamnya. Dalam catatan tersebut, dapat pula kamu simpan hal-hal menarik yang terjadi dalam hidupmu, serta hal-hal lucu yang ada disekitarmu. Simpanlah berbagai hal yang dapat membantumu dalam pembuatan cerita.

4.) *Brainstorm*

Ketika kamu sedang melakukan *brainstorming*, jangan pernah mengeditnya. Tuliskan segala hal yang ada dalam pikiranmu secepat dan sebanyak yang kamu bisa. Berhenti di tengah jalan hanya akan menghancurkan ide yang sudah tersusun dengan baik di kepalamu.

Pada tahapan ini, kamu sedang mencari ide sebanyak mungkin dari berbagai sudut pandang, tanpa lupa untuk memasukkan sesuatu yang unik, tidak berguna, dan konyol didalamnya. Tuliskah ide-ide tersebut dengan cara yang berbeda dan tentunya sudut pandang yang berbeda pula. Gunakanlah berbagai jenis tema yang ada, kombinasikan ide-ide tersebut. Semakin banyak ide yang kamu hasilkan, maka semakin banyak pula kemungkinan yang muncul dan disertai dengan hal-hal unik, personal, dan baik.

5.) *Evaluating your ideas*

Ketika proses *brainstorming* telah dilalui, maka kini saatnya untuk mengevaluasi ide tersebut. Tidak semua ide yang muncul harus digunakan.

Kadangkala ide tersebut tidak digunakan karena dianggap biasa dan sudah dipikirkan oleh orang lain atau ide tersebut tidak terlalu bagus. Ide harus disesuaikan dengan target pasarnya. Kadangkala kita dapat memaksakan ide tersebut, namun ada pula waktu dimana kita harus menyimpan ide tersebut hingga waktu yang tepat .

Dalam sebuah ide, ada beberapa unsur yang dapat ditemukan didalamnya, yaitu:

1.) Karakter

Seorang *scriptwriter* bekerja dengan karakter yang diciptakannya, oleh karena itu *scriptwriter* harus memahami sosok karakter tersebut dengan baik. Setiap objek memiliki 3 dimensi yakni: kedalaman, tinggi, dan lebar. Manusia memiliki 3 dimensi tambahan yakni, *physiology*, *sociology*, dan *psychology*. (Miller, 2004, hal. 33)

Physiology berkaitan dengan bentuk fisik seseorang. Kondisi fisik setiap orang berbeda, ada yang cantik, jelek, buta, tuli, tinggi, dan pendek. Tampilan fisik seseorang mencerminkan kehidupannya. Orang yang tidak sempurna biasanya tidak memiliki kepercayaan diri untuk berhubungan dengan orang dengan fisik yang baik. Ada pula orang dengan fisik yang baik, hidup dengan angkuh atau sebaliknya. Kondisi fisik seseorang menentukan perkembangan mentalnya.

Sociology berhubungan dengan lingkungan tempat tinggal seseorang yang nantinya akan membentuk karakter dari orang tersebut. Orang yang tinggal di lingkungan kumuh dan bermain di lingkungan

jalan perkotaan yang kotor akan mendapat reaksi yang berbeda dengan orang yang tinggal dan besar di lingkungan yang baik dan bersih. Tapi, hal itu tidak dapat dijadikan analisa yang pasti dari karakteristik seseorang. Perlu ada peninjauan lebih jauh seperti, siapa kedua orangtuanya? Apakah mereka sakit atau sehat? Siapa teman-temanmu? Bagaimana pengaruh yang kamu dapat dan apa pengaruhmu pada orang-orang di sekitarmu? Apakah yang kamu makan dan pikirkan? Apakah yang kamu suka dan tidak disukai?

Psychology adalah hasil penggabungan dari *physical* dan *sociology*. Kombinasi dari keduanya menghasilkan ambisi, rasa frustrasi, temperamen, sopan santun, dan sifat kompleks lainnya. (Miller, 2004, hal. 33-34)

2.) *Environment*

Karakter seorang manusia terbentuk dari lingkungan tempat tinggal mereka. Hal ini sama halnya dengan yang terjadi pada makhluk hidup lainnya seperti perubahan warna, bentuk, dan spesies tertentu yang mendapat tekanan dari lingkungan tempat tinggalnya. Manusia dipengaruhi oleh lingkungan, kesehatan, dan latar belakang ekonomi. (Miller, 2004, hal. 46)

2.4.2. Genre

Genre berasal dari bahasa latin *genus* yang berarti jenis. Dalam *script writing* genre diartikan sebagai jenis tulisan. *Scriptwriter* dapat menggunakan genre untuk

membangkitkan harapan pembaca dengan tujuan mengacaukan pemikiran awal. (Neale, 2009, hal. 2-3)

Imaginasi seseorang dipengaruhi oleh berbagai jenis genre. Genre merupakan alat yang menarik untuk melakukan perlawanan, bermain, bahkan sesuatu yang harus diwaspadai. Genre memberikan efek dramatis bila *scriptwriter* tahu bagaimana cara menggunakannya dengan efektif dalam sebuah cerita. (Neale, 2009, hal. 12)

Dalam satu cerita boleh terdiri dari kombinasi dua genre sebagai contoh *romantic comedy* atau *historical thriller*. (James, 2009, hal. 95)

Ada berbagai jenis genre untuk film animasi, terutama animasi Jepang (*anime*). Genre-genre tersebut antara lain, sebagai berikut:

- 1.) *Action* merupakan genre yang paling sering digunakan dalam film animasi. Biasanya genre ini digabungkan dengan genre lain seperti *comedy*, *adventure*, atau *fantasy* untuk dapat membuat keseluruhan cerita karena bila berdiri sendiri, cerita tidak akan menonjol dan hanya dipenuhi suguhan aksi.
- 2.) *Adventure* berhubungan dengan perjalanan karakter-karakter didalamnya menuju tempat baru. Setiap karakter memiliki asal usul yang jelas dan genre ini memiliki alur cerita yang baik. Biasanya genre ini digabungkan dengan genre *action* atau *historical*.
- 3.) *Bishounen* berisikan pria-pria muda yang dikatakan berwajah “cantik” dan membuat para wanita jatuh hati pada mereka. Biasanya genre ini dipadukan dengan genre *slice of life*.

- 4.) *Comedy* hampir tidak pernah berdiri sendiri karena humor yang diberikan biasanya bersifat ringan dan lebih cocok bila disandingkan dengan genre lain yang lebih mendominasi cerita, seperti *action*, atau *romantic*.
- 5.) *Demons* berhubungan dengan roh jahat, setan, penyihir, dan sejenisnya. Seringkali digabungkan dengan genre *action* dan *adventure*.
- 6.) *Drama* dipenuhi dengan ketegangan, hal-hal mengejutkan, dan emosi. Cerita dengan genre ini dikembangkan dengan baik dan mampu mempengaruhi emosi penonton. Genre ini biasanya digabungkan dengan genre *romance* dan *adventure*.
- 7.) *Ecchi* diperuntukkan bagi penonton diatas 13 tahun dan tentunya dibawah pengawasan orang tua karena biasanya memberikan *fanservice* yang berkaitan dengan seksualitas namun tidak secara frontal. Genre ini sering dipadukan dengan genre *comedy*, *harem*, dan *shounen*.
- 8.) *Fantasy* identik dengan dunia gaib, kekuatan supranatural, dan monster-monster. Genre ini seringkali digabungkan dengan genre *adventure*, *action*, dan *history*. Meskipun karakter-karakter didalamnya sering digambarkan dengan latar belakang hidup yang kelam, namun detail dunia dan karakter dibuat dengan sangat indah.
- 9.) *Game* melibatkan karakter didalamnya dengan permainan-permainan tertentu.
- 10.) *Harem* selalu diikuti oleh genre *comedy* atau *romance*. Secara umum, genre ini memposisikan karakter utama (biasanya pria) dikelilingi oleh banyak wanita.

- 11.) *Hentai* adalah anime dengan unsur pornografi didalamnya. Genre ini biasanya tidak dikembangkan dengan baik karena hanya menonjolkan sisi pornografinya.
- 12.) *Historical* berkaitan dengan sejarah suatu tempat atau negara. Biasanya karakter diceritakan sebagai orang yang dikenal oleh masyarakat dari berbagai kalangan karena posisinya.
- 13.) *Horror* dalam anime tidaklah seseram yang dipikirkan, terkecuali bila diberikan unsur darah atau sadis didalamnya. Biasanya didampingi genre *drama*.
- 14.) *Kids* seperti namanya merupakan genre yang diperuntukkan bagi anak-anak dan sering dipadukan dengan genre *comedy*.
- 15.) *Love* atau *Romance* merupakan salah satu genre yang populer dimana terdapat cerita yang detail tentang hubungan antara dua karakter. Biasanya dipadukan dengan genre *comedy* dan *harem*.
- 16.) *Magic* memiliki pengertian yang sama dengan kekuatan super namun genre ini lebih diidentikkan dengan anime bergaya “anak-anak”.
- 17.) *Mecha* sepaket dengan genre *action* dimana daya tarik utamanya adalah robot dan *mecha* dengan teknologi canggih
- 18.) *Military* adalah genre dimana karakter-karakter merupakan bagian atau mantan anggota kemiliteran. Seringkali digabungkan dengan genre *action*, *mecha*, atau *adventure*.
- 19.) *Mystery* adalah genre yang membuat penonton terus merasa penasaran dengan apa yang akan terjadi di adegan atau episode selanjutnya. Genre

ini melibatkan kejadian-kejadian yang tidak dapat dijelaskan secara logis dan memaksa karakter utama untuk menyelesaikannya. Genre sering dipadukan dengan genre *psychological* atau *horror*.

- 20.) *Psychological* merupakan genre yang selalu menghasilkan cerita-cerita yang luar biasa. Cerita didalamnya seperti misteri yang membuat penonton untuk terus duduk dan membayangkan apa yang akan terjadi selanjutnya. Selalu ada *twist* dalam keseluruhan episode dan ceritanya akan membuat penonton terus mengira-ngira hingga *ending* film.
- 21.) *School* adalah genre yang paling umum dan memiliki cerita yang ringan. Genre yang sering mendampinginya adalah *drama*, *comedy*, *slice of life*, atau *romance*. Hal-hal sering dijumpai dalam kehidupan sekolah.
- 22.) *Science Fiction* sering dipadukan dengan genre *fantasy*, *mecha*, dan *space*. Hal yang paling mendasar dari genre ini adalah gambaran tentang teknologi canggih yang diterapkan dimasa depan namun tidak untuk saat ini.
- 23.) *Slice of Life* secara singkat dapat diartikan sebagai genre yang menceritakan tentang kehidupan sehari-hari karakter-karakter didalam cerita. Biasanya digabungkan dengan genre *school*.
- 24.) *Space* seringkali didampingi oleh genre *science fiction* dan *fantasy*. Genre ini menceritakan tentang perjalanan luara angkasa atau hanya memperlihatkan setting dunia seperti koloni luar angkasa, stasiun luar angkasa dan sebagainya.

25.) *Sports* sering dipadukan dengan genre *school* dan *action*. Cerita dengan genre ini melibatkan banyak kegiatan olahraga dimana tokoh protagonis biasanya diceritakan sangat hebat atau benar-benar buruk dalam berolahraga. (<http://anirecs.infinityanime.com/facade/anime-genre-list-with-descriptions>)

Genre utama dalam penulisan ini adalah *science fiction* yang berkaitan dengan spekulasi manusia tentang masa depan terutama dari segi teknologi. (Stableford, 2006, hal. 463)

Science fiction seringkali berkaitan dengan hal-hal ilmiah, penerawangan tentang masa depan, dan tentunya imajinatif. Genre ini akan semakin lengkap bila disertai dengan sosok pahlawan, alien, planet dari galaksi lain, sosok-sosok yang mustahil ada di dunia, *setting* dunia yang mustahil, tempat-tempat yang menabjubkan, penjahat yang sangat jahat dan misterius, teknologi yang bersifat futuristik, pasukan yang tidak dikenali, serta monster-monster asing yang dibuat oleh para ilmuwan gila atau hasil mutasi dari limbah nuklir.

Ada beberapa ciri utama film bergenre *science fiction*, antara lain adalah sebagai berikut:

- 1.) Tokoh protagonis biasanya merupakan korban yang tidak mengetahui apa yang sedang terjadi di lingkungan sekitarnya
- 2.) Tokoh utama baik pria maupun wanita tidak boleh mengalahkan tokoh antagonis di bagian akhir film.
- 3.) Tokoh antagonis biasanya bukan manusia,
- 4.) Manusia biasanya dimuliakan karena usaha mereka untuk selamat.

5.) Genre ini biasanya mengikuti alur plot dibandingkan terpusat pada karakternya.

Untuk animasi ber-genre *science fiction*, ciri-cirinya antara lain sebagai berikut:

1.) *Science.*

Animasi dengan genre *science fiction* berkaitan erat dengan ilmu pengetahuan. Ceritanya dapat berupa seorang ilmuwan yang berubah menjadi gila atau pemerintahan yang serakah sehingga menggunakan bioteknologi demi keuntungannya sendiri.

2.) *Teknologi*

Teknologi berperan besar dalam sebagian besar film animasi bergenre *science fiction*.

3.) *Futuristic*

Sebagian besar animasi *science fiction* mengambil latar waktu di masa depan, dimana manusia sedang berjuang untuk menghadapi kehancuran dunia. Ada pula yang bercerita tentang alternatif dunia lain yang dapat ditinggali.

4.) *Fantasi*

Fantasi biasa membawa kita ke sebuah perjalanan menuju dunia yang aneh dimana berbagai hal ajaib dan mengagumkan dapat terjadi. Didalam cerita fantasi terdapat elemen magis, mitologi, dan dongeng yang menarik baik untuk kalangan dewasa maupun anak-anak.

Elemen fantasi seringkali membuat plot animasi *science fiction* berjalan lebih baik. Dengan menambahkan unsur magis dan karakter dengan kekuatan

supranatural, cerita dengan genre ini akan lebih mudah dikembangkan hingga batasan yang tidak terhingga.

(<http://anime.about.com/od/sciencefictionanime/a/scifianimeh.htm>)

Science fiction biasanya menampilkan potensi teknologi masa depan yang dapat menghancurkan kelangsungan hidup manusia. Genre ini dapat dipadukan dengan genre horor bila sudah berhubungan dengan teknologi dan alien jahat. (James, 2009, hal. 93)

2.4.3. Plot

Plot adalah jalan (alur) cerita. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007)

Plot merupakan pilihan spesifik dari berbagai rangkaian cerita yang merupakan hasil pengembangan lebih lanjut sebuah narasi. Perlu adanya batasan dan ukuran sehingga *scriptwriter* dapat menghasilkan narasi yang muncul dari dunia yang diciptakan. Dunia yang diciptakan tidak harus realis, maupun berdasarkan pada karakteristik lingkungan yang ada di sekitar kita. Dunia itu bisa saja bersifat surreal atau magis asalkan penonton diberikan penjelasan tentang dunia tersebut dari sisi psikologis maupun emosi. (Wells, 2007, hal. 54)

Plot adalah sebuah metode yang dapat membuat sebuah cerita yang dapat membangun tensi, energi, dan momentum yang membuat pembaca tidak sabar untuk melihat kelanjutannya. Secara singkat, plot adalah sebuah ikatan antara konsekuensi dengan situasi yang mendahuluinya.

Setiap adegan wajib menyampaikan sebuah informasi baru yang dapat ditulis dengan menjawab pertanyaan berikut, yaitu:

1.) *Who*

Pertanyaan ini digunakan untuk menjabarkan sedikit tentang informasi karakter dalam cerita, seperti pekerjaan dari tokoh protagonis, agamanya, maupun kebiasaan sehari-harinya. Hal yang harus dilakukan ketika topik karakter dan plot muncul adalah pikirkan tentang bagaimana cara agar karaktermu dapat mengejutkan pembaca dengan cara memunculkan informasi baru tentang karakter tersebut. Informasi tersebut dapat berupa hal yang karakter tersebut sembunyikan selama ini atau sesuatu yang mereka hindari maupun mereka lindungi.

2.) *What*

Pertanyaan ini memungkinkan penulis untuk bereksplorasi lebih luas. Ini merupakan esensi dari sebuah cerita yang membuat narasi dari cerita tersebut menjadi unik dan dapat mengalir dengan baik. Dalam setiap adegan baru, *scriptwriter* akan mempertanyakan apakah yang akan terjadi selanjutnya? Informasi penting apakah yang harus ditulis untuk adegan berikutnya? Ingatlah bahwa setiap adegan harus memiliki informasi baru didalamnya.

3.) *Where*

Setting merupakan bagian yang penting dari sebuah plot, terutama dalam cerita misteri seperti lokasi terjadinya sebuah kasus pembunuhan. *Setting* dapat memberikan informasi tentang sebuah adegan dan tentunya membangun suasana sebuah cerita. Bilamana *setting* tempat bukan merupakan hal penting dalam ceritamu, ingatlah beberapa poin berikut:

3.1) Detail baru harus dimasukkan dalam adegan agar dapat berperan dalam pengembangan plot.

3.2) Informasi baru tentang sebuah lokasi harus memiliki dampak pada karakter dalam cerita.

3.3) Aksi yang merupakan hasil dari informasi baru harus mengarahkan plot ke konsekuensi yang berkaitan.

4.) *When*

When dalam sebuah plot berhubungan dengan waktu terjadinya sebuah aksi yang penting. Waktu merupakan bentuk informasi yang seringkali muncul untuk menandakan kapan adegan penting dalam plot terjadi.

5.) *Why*

Informasi yang disampaikan melalui pertanyaan ini adalah mengapa kejadian-kejadian ataupun konflik dalam cerita tersebut dapat terjadi baik melalui tindakan, dialog, maupun adegan *flashback*.

6.) *How*

Biasanya pertanyaan ini untuk menjawab informasi yang menjelaskan bagaimana sebuah kejadian dapat terjadi. Dijelaskan pula petunjuk-petunjuk yang mengarah pada asal usul tragedi, serta menjelaskan bagaimana hal yang tidak mungkin menjadi mungkin. Hukum dan ilmu pengetahuan berperan dalam menguraikan bagaimana sesuatu terjadi. (Rosenfeld, 2008, hal. 69-74)

Setiap informasi memiliki tiga kewajiban utama, yaitu:

- 1) Informasi tersebut harus melengkapi *puzzle* yang ada, sehingga baik karakter maupun pembaca menjadi semakin pintar.

- 2) Harus merubah arah pemikiran, perasaan, dan tindakan dari karakter didalam cerita.
- 3) Harus mengarah pada konsekuensi, tindakan, dan kebiasaan baru yang memajukan plot tersebut. (Rosenfeld, 2008, hal. 70)

Cara *scriptwriter* menyampaikan sebuah informasi sama pentingnya dengan isi dari informasi tersebut. Penyajian informasi yang baik adalah sedikit demi sedikit namun pembaca dan mengerti dan memahami cerita tersebut. Beberapa adegan mungkin memberikan lebih dari satu informasi, adapula yang memilih untuk menyajikan informasi utama pada adegan tertentu. Panjang sebuah cerita juga menentukan waktu penyampain informasi. Oleh karena itu terbagilah cerita tersebut dalam tiga bagian menurut informasi yang disampaikan, yaitu:

- 1.) Bagian pertama

- Jabarkanlah fondasi dari cerita tersebut. Sampaikan informasi secukupnya agar pembaca dapat mengikuti jalan ceritanya.
- Buatlah pembaca mengetahui apa plot dari cerita tersebut dengan memberikan gambaran melalui aksi dalam kondisi tertentu.
- Buatlah pembaca penasaran dengan menahan informasi yang ada.

- 2.) Bagian tengah

Untuk memajukan plot yang ada, berikanlah informasi lebih dari yang telah diberikan pada bagian pertama.

- Bangun antisipasi dari pembaca dengan memberikan informasi yang baru dan mengejutkan.
- Informasi yang diberikan harus mengarah pada sebuah konflik atau bahaya yang mengancam karakter dalam cerita.
- Berikan pengarahannya yang salah sehingga membuat pembaca mengira bahwa *scriptwriter* sedang mengisi informasi yang hilang ataupun menyelesaikan misteri yang ada.

3.) Bagian akhir

Ini merupakan bagian tersulit karena *scriptwriter* harus mampu untuk menyatukan rangkaian cerita yang telah dimulai. Bagian akhir dari cerita terdiri dari:

- Menjawab semua pertanyaan dan mengungkapkan kebenaran yang ada dalam cerita.
- Berikan *ending* yang mengejutkan.
- Biarkan karakter-karakter menetapkan perubahan dalam dirinya.
- Arahkan emosi pembaca melalui *ending* yang emosional dan dramatis. (Rosenfeld, 2008, hal. 74-75)

Struktur Plot:

1.) *Exposition*

Memperkenalkan karakter dan *setting*, serta memberitahukan informasi dasar tentang hubungan antar karakter serta konflik diantara mereka.

2.) *Rising action*

Ketengangan dimulai pada tahapan ini. Karakter-karakter dalam cerita membuat keputusan sebagai reaksi dari konflik yang terjadi. Keputusan-keputusan tersebutlah yang akan membuat konflik menjadi kompleks. Pada tahap ini pula, jalan cerita akan menjadi jelas dan memungkinkan munculnya berbagai jenis penyelesaian konflik di masa depan.

3.) *Turning point/climax*

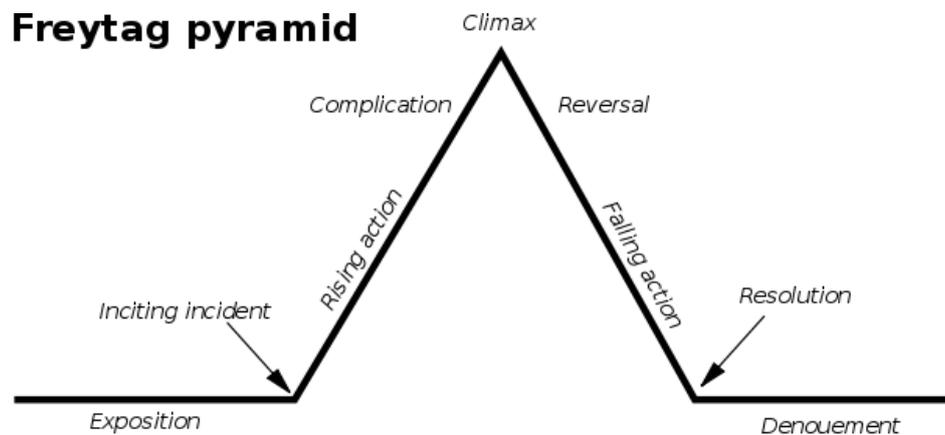
Perubahan terjadi pada karakter-karakter maupun kondisi didalam cerita (mengarah ke hal yang baik ataupun sebaliknya) seiring dengan aksi-aksi yang tercantum pada plot utama. Tahapan ini merupakan pusat atau puncak dari sebuah cerita.

4.) *Falling action*

Tahapan dimana konflik terselesaikan satu per satu.

5.) *Conclusion*

Setelah terjadi konflik dan kemudian diselesaikan, maka tahapan ini merupakan proses pemulihan dampak dari konflik tersebut, baik dari segi moral maupun sosial.



Gambar 2.1

Sumber : Gorman, 19 Oktober 2005, 2 November 2012

http://paulgorman.org/writing/dramatic_structure.php

Ada dua jenis plot yang digunakan untuk mengembangkan cerita yaitu:

1. *Plot Driven*

Cerita lebih penting bila dibandingkan dengan karakter yang ada didalam cerita tersebut. Cerita dibuat terlebih dahulu sebelum karakter-karakter dimasukkan untuk menjalankan cerita. Tipe plot ini sering melibatkan sesuatu berskala besar, seperti invasi alien, penyebaran virus atau penyakit berbahaya, ataupun bencana yang dapat memusnahkan manusia dalam skala besar.

2. *Character Driven*

Karakter merupakan inti dari cerita tersebut. Cerita yang akan dibuat menceritakan tentang perkembangan karakter itu sendiri, seperti perubahan apa saja yang terjadi dalam dirinya, apa yang mereka pelajari, serta pelajaran hidup seperti apakah yang mereka dapatkan.

(<http://writerchick.wordpress.com/2011/09/26/is-your-story-plot-driven-or-character-driven/>)

2.4.4. Konflik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konflik adalah percekocokan; perselisihan; pertentangan. Konflik juga diartikan sebagai pertentangan di dalam cerita rekaan atau drama. Pertentangan dapat terjadi antara dua kekuatan, pertentangan dalam diri satu tokoh, pertentangan antara dua tokoh, dan sebagainya. Konflik dalam naskah animasi dapat diartikan sebagai masalah yang harus dihadapi oleh tokoh utama hingga mencapai penyelesaiannya. (2007, hal. 587)

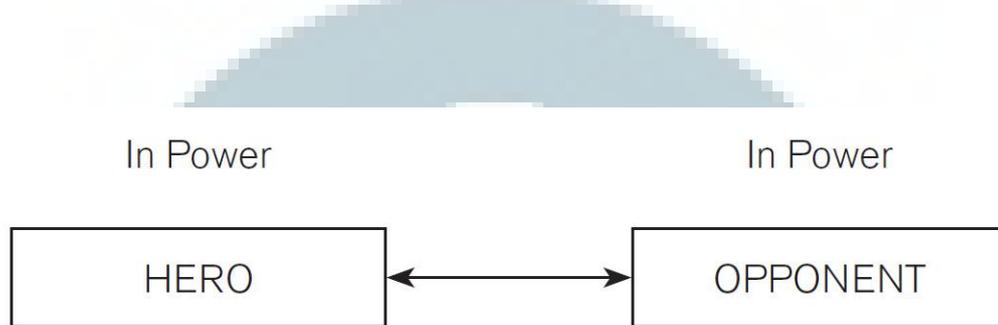
Cerita yang menarik memiliki lebih dari satu konflik utama diantara tokoh utama dan lawannya. Seharusnya, sebuah cerita mengandung sejumlah konflik antara tokoh utama dengan tokoh lainnya. Dalam cerita yang baik, tokoh utama akan diserang oleh sekumpulan musuh yang terdiri dari musuh utama dan beberapa anak buahnya. Sekumpulan karakter ini dapat digunakan oleh *scriptwriter* untuk membuat tokoh utama diserang dalam berbagai cara. Hal ini memberikan kesempatan bagi *scriptwriter* untuk membuat cerita kompleks yang menyenangkan hati penonton. (Grove, 2009, hal. 70-71)

Ada dua pilihan dalam membuat konflik, yaitu:

1.) *Lateral conflict*

Dua karakter dengan kekuatan dan kemampuan yang sama bertarung dengan tujuan yang sama. Dengan struktur ini *scriptwriter* dapat mengeksplorasi cara untuk menciptakan konflik di antara keduanya. Kadang-kadang, kedua karakter utama akan menemukan sesuatu tentang diri mereka dan nilai dari keduanya

akan menyatu. Kesatuan tersebut terbentuk dari berbagai aspek positif yang memberikan kesempatan bagi *scriptwriter* untuk menentukan jalan terbaik untuk kehidupan kedua karakter tersebut.

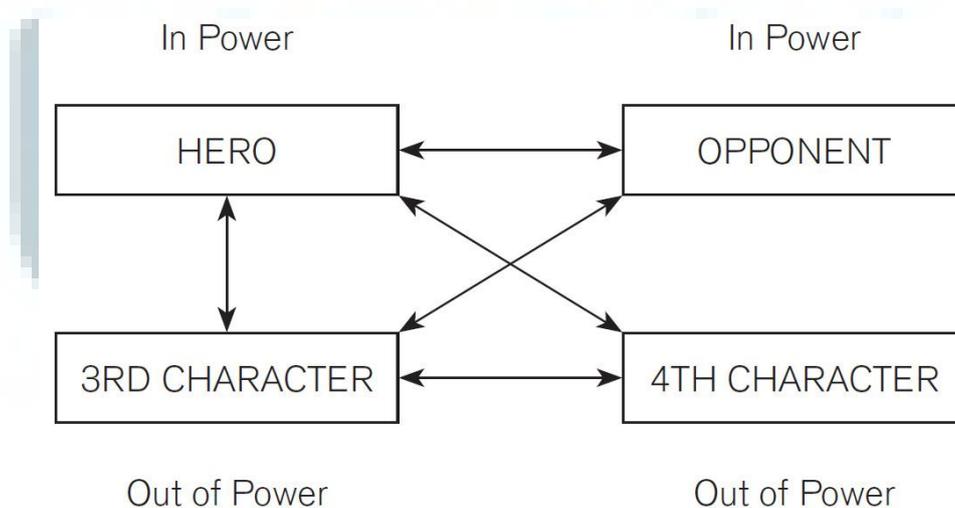


Gambar 2.2

Sumber: (Raidance Writers' Lab Write + Sell The Hot Screenplay. Elliot Grove. 2009, hal. 71)

2.) *Perpendicular conflict*

Struktur konflik ini memperdalam dan menguatkan isi cerita. *Perpendicular conflict* memperhatikan pertentangan antara karakter yang kuat dan karakter yang kehabisan tenaga/kekuatannya.



Gambar 2.3

Sumber: (Raidance Writers' Lab Write + Sell The Hot Screenplay. Elliot Grove. 2009, hal. 72)

Konflik diantara berbagai karakter serta nilai yang mereka miliki dapat terjadi dalam dua cara, yaitu secara horizontal dan vertikal.

Karakter ketiga dan keempat dapat digambarkan sebagai berikut:

1. *Ally-opponent*: pada awalnya mereka bekerja sama dengan tokoh utama, namun kenyataannya, mereka berkhianat dan bergabung dengan musuh.
2. *Opponent-ally*: diawal cerita dia diremehkan oleh tokoh utama dan memutuskan untuk bergabung dengan musuh, namun pada akhirnya ia beralih kembali pada tokoh utama.

Berdasarkan sumber atau penyebabnya, konflik juga dapat dibagi menjadi 4, yaitu:

1. *Inner conflict*

Konflik ini terjadi dalam diri tokoh protagonis cerita. Ia harus bergelut dengan dirinya sendiri. Pertentangan yang terjadi didalam diri seseorang dapat berupa kurangnya kepercayaan diri dan kebiasaan yang dapat merusak diri sendiri. Agar pembaca maupun penonton dapat mengerti konflik internal seperti apa yang sedang terjadi, tokoh protagonis harus mem-visualisasikannya melalui tindakan dan ekspresi.

2. *Relational conflict*

Konflik terjadi diantara dua pihak yang saling bertentangan. Seringkali konflik terjadi karena ada sesuatu yang ingin dicapai dari tokoh protagonis dan antagonis.

3. *Societal conflict*

Konflik terjadi diantara seseorang dengan sekelompok grup. Biasanya film yang erat kaitannya dengan konflik ini adalah film yang membahas tentang korupsi, kebenaran, dan keadilan bagi kaum tertindas.

4. *Situational conflict*

Konflik ini hanya terjadi pada situasi tertentu yang masih bisa dinalar dengan akal sehat. Misalnya, situasi dimana wanita terjebak dalam gedung yang terbakar, seorang pria yang bersembunyi di lemari pakaian wanita yang telah menikah, ataupun sekelompok pengembara yang terdampar di pulau kosong. (<http://www.thewritenetwork.com/the-four-types-of-dramatic-conflict>)

2.5 **Pesan Moral Cerita**

Sebuah cerita biasanya memuat pesan-pesan moral di dalamnya. Salah satu nilai yang sering muncul dalam sebuah cerita adalah *teamwork*.

Ada pepatah yang mengatakan bahwa berat sama dipikul, ringan sama dijinjing. Pepatah tersebut mencerminkan hal yang disebut dengan *teamwork*. *Teamwork* memiliki kontribusi yang sangat besar dalam mencapai target dalam sebuah organisasi.

Untuk membangun *teamwork* yang tangguh, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu:

1.) Visi dan misi.

Memahami visi dan misi akan menghilangkan sikap curiga di antara satu sama lain. Kepercayaan yang dibangun akan mempermudah proses mencapai tujuan.

2.) Saling percaya

Setiap anggota dalam satu tim harus membuka diri agar tidak timbul rasa curiga yang dapat menimbulkan perpecahan kelompok.

3.) Kesatuan

Teamwork berarti satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Persatuan akan membuat sebuah tim menjadi kuat dan dapat menghadapi rintangan yang menghadang dalam pencapaian target.

4.) Saling menghormati

Setiap orang dalam tim memiliki peranan yang penting. Tidak boleh adanya perbandingan antara satu sama lain yang dapat menyebabkan perpecahan tim. Setiap orang memiliki kontribusi dalam tim sehingga sikap saling menghormati menjadi penting demi keutuhan sebuah tim.

5.) *Positive thinking*

Baik tidaknya seseorang tidak dinilai dari penampilan fisik, namun dari kontribusinya dalam tim.

6.) Kerja sama

Karena tujuan utama dari sebuah *teamwork* adalah demi kepentingan bersama, maka semuanya harus dijalankan dengan ikhlas.

7.) Relu berkorban

Motivasi utama dari perbuatan ini adalah demi kesuksesan bersama. Bukan hanya materi yang dikorbankan, tetapi juga waktu dan perasaan.

(http://www.andriewongso.com/awartikel-1513-Entrepreneur_Corner-Solid_Team_Work)

2.6 Istilah-Istilah yang Dipakai dalam Penulisan Naskah Animasi

Menurut, Beberapa istilah yang digunakan dalam penulisan naskah animasi menurut Christy Marx, antara lain sebagai berikut: (2007, hal. 9-22) Untuk memudahkan pembaca dalam memahami istilah-istilah penulisan naskah, maka penulis akan membaginya berdasarkan fungsinya:

1.) Pembuka, penutup, dan peralihan scene

a) *Dissolve to*

Ini adalah transisi yang digunakan ketika sebuah *scene* berakhir dan digantikan dengan adegan lain dimana sejumlah waktu dibutuhkan untuk transisi ini. Secara visual, perubahan dapat dilihat ketika gambar dalam layar berubah secara perlahan dan digantikan oleh gambar lain.



Gambar 2.4

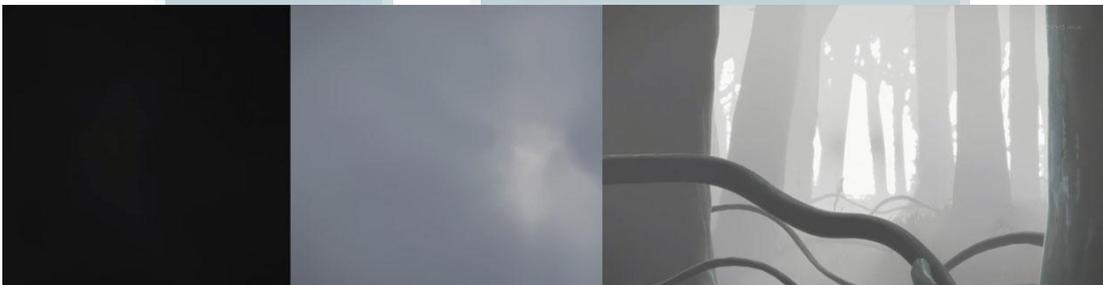
Sumber: *Sword Art Online*

b) *Enters Frame, Exits Frame*

Perintah yang digunakan dalam *action paragraph* ketika *scriptwriter* ingin menambahkan atau mengurangi karakter dalam sebuah adegan.

c) *Fade In, Fade Out*

Fade in digunakan untuk memulai penulisan naskah. *Fade out* digunakan untuk mengakhiri sebuah tindakan dan juga akhir dari sebuah naskah.



Gambar 2.5

Sumber: *Sword Art Online*

d) *Intercut To*

Istilah ini digunakan untuk pemotongan cepat sebuah adegan baik untuk memajukan atau memundurkan aksi yang sedang berlangsung (biasanya terjadi dalam adegan pertarungan). Istilah ini sebaiknya digunakan dalam adegan yang tidak berdialog.

e) *Match Dissolve To*

Istilah ini merupakan trik visual yang baik, namun tidak boleh sering digunakan. Dalam *match dissolve to*:, beberapa elemen dibagian penutup akan serasi dengan elemen pembuka pada adegan berikutnya.

Tentunya untuk bisa menggunakan istilah ini, harus ada latar belakang cerita yang baik untuk bisa mengikat kedua elemen tersebut.

2.) Berdasarkan *setting* tempat.

f) *Establishing* (EST.)

Digunakan dalam *action paragraph* atau *slugline* ketika seorang *scriptwriter* ingin menetapkan dimana sebuah adegan akan dilakukan sebelum berpindah ke *interior action*. *Establishing shot* biasanya menggunakan *wide* atau *long shot*.

g) *Exterior* (EXT)

EXT digunakan pada awal *slugline* untuk menetapkan bahwa adegan tersebut dilakukan diluar ruangan. *Scriptwriter* juga harus menetapkan apakah adegan tersebut terjadi pada siang atau malam hari.



Gambar 2.6

Sumber: *Sword Art Online*

h) *Foreground* (F.G.)

Mengindikasikan beberapa bagian dari aksi, sebuah objek, sebuah karakter yang akan diletakkan di *foreground* sebuah adegan.

i) *Interior (INT.)*

Interior digunakan pada awal *slugline* untuk menandakan sebuah adegan dilakukan di dalam ruangan. Biasanya, *scriptwriter* tidak perlu menetapkan apakah adegan terjadi pada siang atau malam hari, terkecuali dalam beberapa lokasi. Lokasi dengan penampakan jendela membutuhkan keterangan lebih lanjut karena berhadapan dengan lingkungan luar.



Gambar 2.7

Sumber: *Sword Art Online*

3.) Berdasarkan pergerakan kamera:

j) *Angle*

Angle dicantumkan dalam naskah agar *storyboard artist* mengetahui apa yang harus difokuskan dalam satu adegan atau karakter apa yang seharusnya ada didalam adegan.

k) *Extreme Close-Up (ECU)*

Kamera sangat dekat dengan seseorang atau sesuatu dalam adegan.



Gambar 2.8

Sumber: *Guilty Crown*

l) *Move In*

Istilah ini menginformasikan pada *storyboard artist* bahwa *script writer* ingin agar kamera bergerak mendekat seseorang atau sesuatu dalam layar.

m) *Over The Shoulder*

Memberitahukan kepada *storyboard artist* untuk menggambar sebuah adegan melalui sudut pandang kamera *over the shoulder* karakter tertentu.

n) *Pan*

Mengacu pada pergerakan kamera secara horizontal, baik dari kiri ke kanan ataupun dari kanan ke kiri. Istilah ini digunakan menunjukkan lokasi baru yang ingin *script writer* tonjolkan hanya dalam beberapa detik.



Gambar 2.9

Sumber: *Sword Art Online*

o) *Point Of View* (POV)

Scriptwriter menginginkan *storyboard artist* untuk menggambar sebuah adegan dari sudut pandang karakter tertentu.



Gambar 2.10

Sumber: *Sword Art Online*

p) *Wide Shot*

Digunakan untuk menunjukkan jarak pandang yang lebih jauh untuk dapat melihat apa yang sedang terjadi.



Gambar 2.11

Sumber: *Sword Art Online*

4.) Berdasarkan aksi dan suara yang muncul dalam *scene*.

q) *Action*

Action merupakan deskripsi tentang aksi yang dilakukan oleh karakter dalam animasi. Dalam paragraf ini dijabarkanlah mood cerita, *sound*, beberapa pergerakan kamera, serta hal-hal lain yang dibutuhkan agar penonton mengerti tentang apa yang sedang terjadi dalam adegan tersebut.

r) *During*

Istilah tersebut digunakan ketika *scriptwriter* ingin sebuah dialog muncul ketika beberapa aksi berlangsung tanpa memutuskan kontinuitas dari setiap adegan.

s) *Offstage, offscreen*

Istilah ini digunakan ketika sebuah karakter sedang berbicara dalam sebuah adegan, namun dirinya tidak terlihat dalam adegan tersebut.



Gambar 2.12

Sumber: *Infinite Stratos*

t) *Parentheticals*

Parentheticals adalah informasi ekstra tentang karakter yang sedang berbicara atau membuat suara. Istilah ini ditempatkan dibawah nama karakter dalam sebuah dialog. Ada tiga kegunaan dasar *parentheticals*, yaitu:

- 1.1) Mengindikasikan warna, emosi, atau perubahan suara dari pengisi suara. *Parentheticals* lebih sering digunakan dalam naskah animasi untuk memberikan petunjuk bagi pengisi suara tentang nada dan emosi yang harus mereka gunakan dalam mengisi dialog.
- 1.2) Mengindikasikan bahwa suara tertentu membutuhkan penyaringan khusus ataupun pengeditan.
- 1.3) Mendeskripsikan jenis suara yang *scriptwriter* inginkan dari pengisi suara, terutama karakter atau makhluk yang tidak

berbicara. *Parenthetical* juga digunakan untuk mengindikasikan sebuah karakter sedang berbisik, tertawa, ataupun menjerit.

u) *Sound Effect (SFX)*

Metode ini ditujukan untuk penggunaan efek suara dalam sebuah adegan. Istilah ini dicantumkan dalam naskah agar *sound editor* dapat mencari jenis suara yang diinginkan.

v) *Voice Over (V.O.)*

Voice over ditulis disebelah nama karakter dalam sebuah dialog untuk menunjukkan bahwa suara yang terdengar berasal dari tempat lain, serta karakter yang berbicara tidak berada dalam adegan tersebut.



Gambar 2.13

Sumber: Infinite Stratos