

BAB III

PAPARAN DATA TENTANG FILM ANIME

Anime terdiri dari tiga karakter katakana *a, ni, me* (アニメ) yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris "Animation" dan diucapkan sebagai "Animeshon". Anime pertama yang mencapai kepopuleran yang luas *Astro Boy* karya *Ozamu Tezuka* pada tahun 1963. Sekarang anime sudah sangat berkembang jika dibandingkan dengan anime zaman dulu. Dengan grafik yang sudah berkembang sampai alur cerita yang lebih menarik dan seru. Masyarakat Jepang sangat antusias menonton anime dan membaca manga. Dari anak-anak sampai orang dewasa. Mereka menganggap, anime itu sebagai bagian dari kehidupan mereka⁸⁰.

Anime juga merupakan bagian dari animasi, tapi berbeda dengan animasi yang lainnya. Anime yang merupakan animasi khas Jepang, memiliki ciri khas yaitu berasal dari manga bukan dari suatu benda yang digerakkan lalu dibuat animasinya. Sehingga kebanyakan animasi akan terlihat nyata, sedangkan animasi khas jepang akan terlihat seperti gambar.

Untuk dapat mempergunakan media film ada dua masalah pokok yang harus dihadapi, yaitu masalah teknis film dan masalah teknik mengemukakan sesuatu

⁸⁰ Diambil dari sebuah artikel tentang anime :
<http://marinishadrina.blogspot.com/2009/10/pengertian-animasi.html> diakses pada 2 januari 2013, 5:07 wib

denga film atau biasa disebut teknik presentasi. Demikian juga dengan hal yang harus diketahui di dalam film animasi, yaitu masalah teknik animasi, dan masalah teknik mengkomunikasikan sesuatu dengan teknik animasi. Sering perkataan teknik berkomunikasi lebih akrab dikatakan seni berkomunikasi.

Di dalam kenyataannya memang hal ini sangat erat hubungannya dengan berbagai bidang kegiatan seni, baik visual maupun verbal atau teateral. Bagi seorang perencana komunikasi, kegiatan ini sangat penting dimengerti. Seorang pembuat film akan menghadapi masalah teknik membuat film dan seni membuat film.

Semua hal yang tertulis di dalam pembahasan ini, bukanlah suatu batasan, melainkan suatu cara melihat dan ringkasan permasalahan yang harus dikembangkan. Anime dan animasi adalah bentuk yang sama tidak berbeda hanya saja memiliki ciri khas tersendiri. Agar lebih memahami anime, perlu diberikan penjelasan mendalam tentang animasi terdahulu.

A. Asal Mula Teknik Film Animasi

Keinginan manusia untuk membuat gambar atau santiran (image) yang hidup dan bergerak sebagai pantara dari pengungkapan (expression) mereka, merupakan perwujudan dari bentuk dasar Animasi yang hidup berkembang. Kata Animeitu sendiri sebenarnya penyesuaian dari kata animation, yang berasal dari kata dasar to animate, dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti menghidupkan (Wojowasito 1997). Secara umum Animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberikan

dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak, atau hanya berkesan hidup.

Sebenarnya, sejak jaman dulu, manusia telah mencoba mengAnimegerak gambar binatang mereka, seperti yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua Lascaux Spanyol Utara, sudah berumur dua ratus ribu tahun lebih; Mereka mencoba untuk menangkap gerak cepat lari binatang, seperti celeng, bison atau kuda, digambarkannya dengan delapan kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk (Hallas and Manvell 1973:23).

Orang Mesir kuno menghidupkan gambar mereka dengan urutan gambar-gambar para pegulat yang sedang bergumul, sebagai dekorasi dinding. Dibuat sekitar tahun 2000 sebelum Masehi (Thomas 1958:8). Lukisan Jepang kuno memperlihatkan suatu alur cerita yang hidup, dengan menggelarkan gulungan lukisan, dibuat pada masa Heian (794-1192) (ensiklopedi Americana volume 19, 1976). Kemudian muncul mainan yang disebut Thaumatrope sekitar abad ke 19 di Eropa, berupa lembaran cakram karton tebal, bergambar burung dalam sangkar, yang kedua sisi kiri kanannya diikat seutas tali, bila dipilin dengan tangan akan memberikan santir gambar burung itu bergerak (Laybourne 1978:18).

Hingga di tahun 1880-an, Jean Marey menggunakan alat potret beruntun merekam secara terus menerus gerak terbang burung, berbagai kegiatan manusia dan binatang lainnya. Sebuah alat yang menjadi cikal bakal kamera film hidup yang berkembang sampai saat ini. Dan di tahun 1892, Emile Reynauld

mengembangkan mainan gambar Animeayng disebut Praxinoscope, berupa rangkaian ratusan gambar Animasi yang diputar dan diproyeksikan pada sebuah cermin menjadi suatu gerak film, sebuah alat cikal bakal proyektor pada bioskop (Laybourne 1978:23).

Kedua pemula pembuat film bioskop, berasal dari Perancis ini, dianggap sebagai pembuka awal dari perkembangan teknik film animasi (Ensiklopedi AmericanavoLV1,1976:740) Sepuluh tahun kemudian setelah film hidup maju dengan pesat-nya di akhir abad ke 19. Di tahun 1908, Emile Cohl pemula dari Perancis membuat film Animasi sederhana berupa figure batang korek api. Rangkaian gambar-gambar *blabar hitam* (black-line) dibuat di atas lembaran putih, dipotret dengan film negative sehingga yang terlihat figur menjadi putih dan latar belakang menjadi hitam.

Sedangkan di Amerika Serikat Winsor McCay membuat film Animasi “Gertie the Dinosaur” pada tahun 1909. Figur digambar blabar hitam dengan latar belakang putih. Menyusul di tahun-tahun berikutnya para animator Amerika mulai mengembangkan teknik film Animasi di sekitar tahun 1913 sampai pada awal tahun 1920-an; Max Fleischer mengembangkan “Ko Ko The Clown” dan Pat Sullivan membuat “Felix The Cat”. Rangkaian gambar-gambar dibuat sesederhana mungkin, di mana figure digambar blabar hitam atau bayangan hitam bersatu dengan latar belakang blabar dasar hitam atau dibuat sebaliknya. McCay membuat rumusan film dengan perhitungan waktu, 16 kali gambar dalam tiap detik gerakan.

Fleischer dan Sullivan telah memanfaatkan teknik Animasi sell, yaitu lembaran tembus pandang dari bahan seluloid (celluloid) yang disebut “cell”. Pemula lainnya di Jerman, Lotte Reineger, di tahun 1919 mengembangkan film Animebayangan, dan Bertosch dari Perancis, di tahun 1930 membuat percobaan film Animepotongan dengan figure yang berasal dari potongan-potongan kayu. George Pal memulai menggunakan boneka sebagai figure dalam film Animasi pendeknya, pada tahun 1934 di Belanda. Dan Aleksander Ptushko dari Rusia membuat film Animasi boneka panjang “The New Gulliver” di tahun 1935.

Di tahun 1935 Len Lye dari Canada, memulai menggambar langsung pada film setelah memasuki pembaharuan dalam film berwarna melalui film “Colour of Box”. Perkembangan Teknik film Animasi yang terpenting, yaitu di sekitar tahun 1930-an. Dimana muncul film Animasi bersuara yang dirintis oleh Walt Disney dari Amerika Serikat, melalui film “Mickey Mouse”, “Donald Duck” dan “Silly Symphony” yang dibuat selama tahun 1928 sampai 1940.

Pada tahun 1931 Disney membuat film Animasi warna pertama dalam filmnya “Flower and Trees”. Dan film Animasi kartun panjang pertama dibuat Disney pada tahun 1938, yaitu film “Snow White and Seven Dwarfs”⁸¹.

Demikian asal mula perkembangan teknik film Animasi yang terus berkembang dengan gaya dan ciri khas masing-masing pembuat di berbagai Negara di eropa, di Amerika dan merembet sampai negaranegara di Asia.

⁸¹ diambil dari artikel tentang pembuatan animasi si kimut :
<http://chaeruddin.com/sikimut-tahapan-konsep-dan-produksi/> diakses pada tanggal 3 juli 2013, 13.00 wib

Terutama di Jepang, film kartun berkembang cukup pesat di sana, hingga pada dekade tahun ini menguasai pasaran film Animasi kartun di sini dengan ciri dan gayanya yang khas.

Di Jepang film anime yang pertama kali masuk ke dalam dunia perfilman Indonesia adalah film *Pacman*, *Ninja Hattori*, *Doraemon*. Pada saat itu kandungan dalam film anime masih untuk anak-anak. Karena sudut pandang terhadap animasi atau anime berbeda. Mereka memandang bahwa anime hanya dikhususkan kepada anak-anak tidak untuk anak remaja. Namun perkembangannya anime telah memasuki ranah pemahaman anak remaja, sedikit yang masih tetap untuk anak-anak.

B. Sikap Asas Film Animasi

Film Animasi berasal dari dua disiplin, yaitu film yang berakar pada dunia fotografi dan Animasi yang berakar pada dunia gambar. Kata film berasal dari bahasa Inggris yang telah di Indonesiakan, maknanya dapat kita lihat pada kamus umum Bahasa Indonesia: “1 barang tipis seperti selaput yang dibuat dari seluloid empat gambar potret negative (yang akan dibuat potret atau dimainkan dalam bioskop), 2 lakon (cerita) gambar hidup;” (Poerwadarminta 1984).

Secara mendasar pengertian film yang menyeluruh sulit dijelaskan. Baru dapat diartikan kalau dilihat dari konteksnya, misalnya dipakai untuk potret negatif atau plat cetak, film mengandung pengertian suatu lembaran pita seluloid yang diproses secara kimia sebelum dapat dilihat hasilnya atau yang

berhubungan dengan cerita atau lakon. Film mengandung pengertian sebagai gambar hidup atau rangkaian gambar-gambar yang bergerak menjadi suatu alur cerita yang ditonton orang, bentuk film yang mengandung unsur dasar cahaya, suara dan waktu.

Sedangkan pengertian Animasi secara khusus dapat kita simak pada ensiklopedi “Americana”: “Animated, a motion picture consisting of series of individual hand-drawn sketches, in which the positions or gestures of the figures are varied slightly from one sketch to another. Generally, the series is film and, when projected on screen, suggest that figures are moving” (Encyclopedia Americana vol. VI,1976). Teknik film animasi, seperti halnya film hidup, dimungkinkan adanya perhitungan kecepatan film yang berjalan berurutan antara 18 sampai 24 gambar tiap detik⁸².

Gambar yang diproyeksikan ke layar sebetulnya tidak bergerak, yang terlihat adalah gerakan semu, terjadi pada indra kita akibat perubahan kecil dari satu gambar ke gambar yang lain, adanya suatu fenomena yang terjadi pada waktu kita melihat, disebut Persistence of Vision, sehingga menghasilkan suatu ilusi gerak dari pandangan kita. Berbeda dengan film hidup, gambar diambil dari pemotretan obyek yang bergerak, lalu dianalisis satu persatu menjadi beberapa gambar diam pada tiap bingkai pita seluloid.

⁸² Diambil dari artikel tentang animasi : <http://desxripsi.blogspot.com/2013/04/mengenal-film-animasi-dan-cara.html> diambil pada tanggal 3 juli 2013, 13.00 wib

Sedangkan film animasi, gerak gambar diciptakan dengan menganalisis gambar per gambar atau kerangka demi kerangka oleh animator, lalu direkam gambar demi gambar atau gerak demi gerak dengan menggunakan kamera stop-frame, kamera yang memakai alat mesin penggerak *frame by frame*, yaitu alat penggerak pita seluloid bingkai per bingkai, dengan perhitungan waktu untuk tiap satu detik dibutuhkan 24 bukaan bingkai kamera untuk merekam gambar, gerak ke pita seluloid.

C. Beberapa Jenis Teknik Film Animasi

Berdasarkan materi atau bahan dasar obyek Animasi yang dipakai, secara umum jenis teknik film Animasi digolongkan dua bagian besar, film Animasi *dwi-matra* (flat animation) dan film Animasi *trimatra* (object animation).

1. Film Animasi *Dwi-matra* (flat animation)

Jenis film Animasi ini seluruhnya menggunakan bahan papir yang dapat digambar di atas permukaannya. Disebut juga jenis film Animasi gambar, sebab hampir semua obyek animasinya melalui runtun kerja gambar. Semua runtun kerja jenis film Animasi ini dikerjakan di atas bidang datar atau papir. Beberapa jenis film Animasi *dwi-matra* adalah:

a. Film Animasi sel (Cel Technique)

Jenis film Animasi ini merupakan teknik dasar dari film Animasi kartun (*cartoon animation*). Teknik Animasi ini memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat di atas lembaran plastic tembus pandang,

disebut sel. Figur Animasi digambar sendiri-sendiri di atas sel untuk tiap perubahan gambar yang bergerak, selain itu ada bagian yang diam, yaitu latar belakang (*background*), dibuat untuk tiap adegan, digambar memanjang lebih besar daripada lembaran sel. Lembaran sel dan latar diberi lobang pada salah satu sisinya, untuk dudukan standar page pada meja animator sewaktu di gambar, dan meja dudukan sewaktu dipotret.

b. Penggambaran langsung pada film

Tidak seperti pada film Animasi lainnya, jenis film Animasi ini menggunakan teknik penggambaran obyek Animasi dibuat langsung pada pita seluloid baik positif atau negative, tanpa melalui runtun pemotretan kamera stop frame, untuk suatu kebutuhan karya seni yang bersifat pengungkapan. Atau yang bersifat percobaan, mencari sesuatu yang baru.

2. Film Animasi *Tri-matra* (Object Animation)

Secara keseluruhan, jenis film Animasi tri-matra menggunakan teknik runtun kerja yang sama dengan jenis film Animasi dwi-matra, bedanya obyek Animasi yang dipakai dalam wujud tri-matra. Dengan memperhitungkan karakter obyek animasi, sifat bahan yang dipakai, waktu, cahaya dan ruang.

Untuk menggerakkan benda tri-matra, walaupun itu mungkin, tapi cukup sulit untuk melaksanakannya, karena sifat bahan yang dipakai mempunyai ruang gerak yang terbatas, berbeda dengan film lainnya. Berdasarkan bentuk dan bahan yang digunakan, termasuk dalam jenis film Animasi ini adalah :

a. Film Animasi Boneka (Puppet Animation)

Obyek Animasi yang dipakai dalam jenis film Animasi ini adalah boneka dan figur lainnya, merupakan penyederhanaan dari bentuk alam benda yang ada, terbuat dari bahan-bahan yang mempunyai sifat lentuk (plastik) dan mudah untuk digerakkan sewaktu melakukan pemotretan bingkai per bingkai, seperti bahan kayu yang mudah ditatah atau diukir, kain, kertas, lilin, tanah lempung dan lain-lain, untuk dapat menciptakan karakter yang tidak kaku dan terlalu sederhana.

b. Film Animasi Model

Obyek Animasi tri-matra dalam jenis film ini berupa macam-macam bentuk Animasi yang bukan boneka dan sejenisnya, seperti bentuk-bentuk abstrak, balok, bola, prisma, piramida, silinder, kerucut dan lain-lain. Atau bentuk model, percontohan bentuk dari ukuran sebenarnya, seperti bentuk molekul dalam senyawa kimia, bola bumi. Bentuk obyek Animasi sederhana, penggunaannya pun tidak terlalu rumit dan tidak banyak membutuhkan gerak, bahan yang dipakai terdiri dari kayu, plastic keras dan bahan keras lainnya yang sesuai dengan sifat karakter materi yang dimiliki, tetapi tidak berarti bahan lentuk tidak dipakai. Disebut juga film Animasi non-figur, karena keseluruhan cerita tidak membutuhkan tokoh atau figure lainnya. Jenis film Teknik yang memanfaatkan lembaran sel merupakan suatu pertimbangan penghematan gambar, dengan memisahkan bagian dari obyek Anime yang bergerak, dibuat beberapa

gambar sesuai kebutuhan, dan bagian yang tidak bergerak, cukup dibuat sekali saja.

c. Film Animasi Potongan (Cut-out Animation)

Jenis film Animasi ini, termasuk penggunaan teknik yang sederhana dan mudah. Figur atau obyek Animasi dirancang, digambar pada lembaran kertas lalu dipotong sesuai dengan bentuk yang telah dibuat, dan diletakkan pada sebuah bidang datar sebagai latar belakangnya. Pemotretan dilakukan dengan menganalisis langsung tiap gerakan dengan tangan, sesuai dengan tuntutan cerita.

Dengan teknik yang sederhana, gerak figur atau obyek Animasi menjadi terbatas sehingga karakternya pun terbatas pula. Karakter figur dibuat terpisah, biasanya, terdiri dari tujuh bagian yang berbeda; kepala, leher, badan, dua tangan dan dua kaki. Untuk menggerakkan dan menghidupkan karakter, pemisahan itu bias disesuaikan dengan tuntutan cerita, bisa dibuat kurang dari bagian tadi atau lebih.

d. Film Animasi Bayangan (Silhouette Animation)

Seperti halnya pertunjukan wayang kulit, jenis film Animasi ini menggunakan cara yang hampir sama, figur atau obyek Animasi berupa bayangan dengan latar belakang yang terang, karena pencahayaannya berada di belakang layer. Teknik yang dipakai sama dengan film Animasi potongan, yaitu figur digambar lalu dipotong sesuai dengan bentuk yang digambar dan diletakkan pada latar di meja kedudukan kamera untuk

dipotret. Bedanya di sini, kertas yang dipakai tidak seperti Animasi potongan, bahan kertas berwarna atau diberi warna sesuai dengan kebutuhan, sedangkan film Animasi bayangan seluruhnya menggunakan bahan kertas berwarna gelap atau warna hitam, baik itu figur atau obyek Animasi lainnya.

e. Film Animasi Kolase (Collage Animation)

Yang selalu berhubungan dengan jenis film Animasi ini adalah sebuah teknik yang bebas mengembangkan keinginan kita untuk menggerakkan obyek Animasi semanya di meja dudukan kamera. Teknik cukup sederhana dan mudah dengan beberapa bahan yang bisa dipakai potongan Koran, potret, gambar-gambar, huruf atau penggabungan dari semuanya. Gambar dan berbagai bahan yang dipakai, disusun sedemikian rupa lalu dirubah secara berangsurangsur menjadi bentuk susunan baru, dimana tiap perubahan penempelan dipotret dengan kamera menjadi suatu bentuk film Animeyang bebas⁸³.

D. Penggunaan Film Animasi

Penggunaan film Animasi sebagai suatu bentuk *pantara rupa rungu* (audio visual medium), cukup berperan penting dalam menyebarkan pesan atau gagasan yang ingin disampaikan ke masyarakat luas. Film Animasi dipakai pada:

⁸³ Diambil dari artikel pembuatan anime : <http://www.unikgaul.com/2012/03/proses-pembuatan-anime.html/> pada tanggal 4 juli 2013, 10.00 wib

1. Televisi komersial. Film Animasi digunakan dengan tujuan komersial, seperti film *Wan* pada televisi, sebagai sisipan di antara acara-acara program televisi, berupa pesan-pesan pendek kepada pemirsa dan sebagai film hiburan.
2. Bioskop. Film Animasi bisa sebagai film cerita panjang, film cerita pendek, dan film sisipan untuk penonton pada bioskop.
3. Pelayanan Pemerintah. Film Animasi digunakan sebagai film propaganda, film penerangan dan pendidikan.
4. Perusahaan. Film Animasi digunakan sebagai film hubungan masyarakat (public relations) seperti: film penerangan, film pendidikan dan film propaganda atau film pengenalan produk⁸⁴.

E. Istilah dalam Film Anime

Dalam film anime ada beberapa istilah yang sering dipergunakan oleh tokoh-tokoh film. Istilah itu juga menjadikan anime terklasifikasi dalam beberapa *genre* anime. Seperti yang ada dibawah ini :

1. *Bishoujo* adalah anime/manga yang dibuat khusus untuk kesenangan cowok dewasa. Intinya tokoh-tokoh dalam anime/manga tersebut kebanyakan adalah cewek-cewek cantik. Lawannya adalah *Bishounen* yang khusus untuk anak

⁸⁴ Diambil dari artikel blog orange animeindo :
<http://game-dan-anime-indonesia.blogspot.com/2013/05/proses-pembuatan-anime.html/> pada tanggal 5 juli 2013, 08.00 wib

perempuan. Beda lagi dengan *Harem* adalah genre anime/manga yang berupa seorang tokoh cowok dikelilingi oleh banyak tokoh cewek.

2. *Mecha* adalah Anime/manga yang berunsur robot & perang. Awalnya diperuntukan untuk shonen tapi shojo sudah mengambil bagiannya juga. misalnya *gundam series*, dan lain-lain. *Magical* adalah anime/manga yang berunsur sihir dengan main chara shoujo beda dengan diatas, misalnya *sailormoon*, dll.
3. *Sentai* adalah anime/manga yang berunsur militer, biasanya menceritakan sejarah yang nyata seperti PD I & PD II. Dan inilah yang sering muncul di televisi indonesia. Seistilah dengan sentai adalah *Senshi*.
4. *Hentai* adalah konten bermateri seks. Mempunyai arti 'aneh' karena pada umumnya anime/manga berkonten hentai cenderung menyimpang atau bisa dibilang aneh atau berhubungan dengan seksualitas. Anime yang segenre dengan hentai adalah *Shouju-ai*, *Shonen-ai*, *Yuri*, *Yaoi*, dan *Ecchi*.
5. *Anime* [dibaca a-ni-me bukan anim] yaitu animasi khas Jepang singkatan dari animeshon (pelafalan orang Jepang untuk animation). Yang biasa dicirikan dengan gambar-gambar bergerak yang berwarna warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita yang ditujukan pd beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi gaya gambar manga dan ini termasuk dalam daftar film yang sering muncul di layar kaca.
6. *Chara* adalah karakter/tokoh yang ada dalam anime (*arakter*).

7. *Manga* [dibaca man-ga/ma-ng-ga] merupakan komik dalam bahasa Jepang, diluar Jepang kata tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang. Dan inilah yang dijadikan dasar dalam pembuatan film anime.
8. *Mangaka* [dibaca man-ga-ka/ma-ng-ga-ka] adalah orang yang menggambar manga, disebut juga komikus kalau di indonesia.
9. *OAV/OVA* (Original Video Animation) adalah format dari anime yang tidak ditayangkan di TV, yaitu dalam format video yang dijual bebas di pasaran.
10. *Seiyuu*, dalam bahasa Indonesia disebut pengisi suara atau biasa disebut *dubber*.
11. *Omake* merupakan bonus berupa cerita pendek/kumpulan gambar manga⁸⁵.

F. Proses Pembuatan Anime

Dalam pembuatan suatu film diperlukan proses atau langkah-langkahnya, agar nantinya dapat menghasilkan suatu karya yang dinikmati oleh banyak orang. Proses pembuatannya adalah sebagai berikut ini :

⁸⁵ Diambil dari artikel tentang istilah dalam anime :
<http://furahasekai.wordpress.com/2011/09/09/genre-istilah-dalam-anime-manga/> pada tanggal 3 juli 2013, 09.00 wib

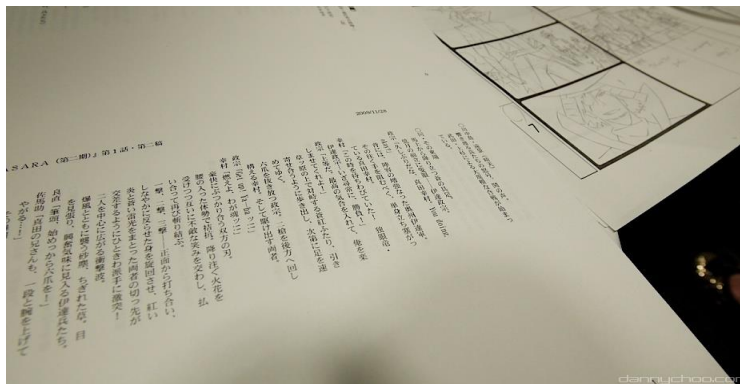
1. Planning



Gambar 4.1

Saat memulai proses pembuatan animasi, perencanaan menjadi unsur penting. Bentuk animasi seperti apa, alat yang dipergunakan itu apa saja, semuanya harus sudah dipersiapkan terlebih dahulu dalam tahap ini.

2. Scenario

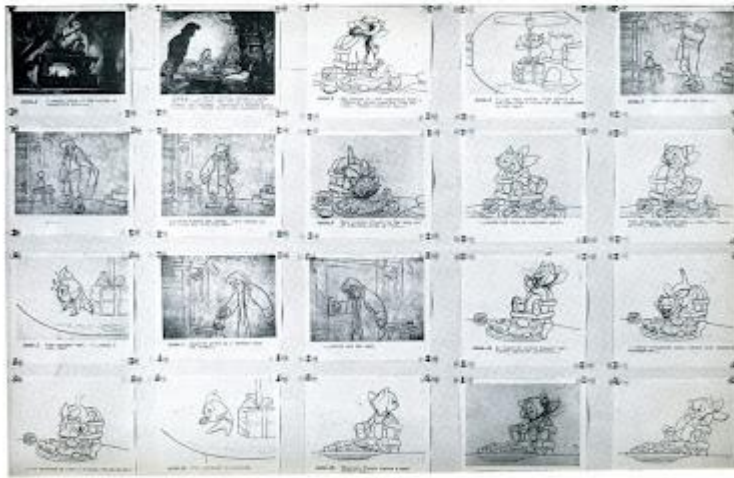


Gambar 4.2

Setelah perencanaan matang dibuat, maka selanjutnya membuat scenario. Dari sini cerita dibuat dan dikembangkan . Detail karakter juga dijelaskan serta ditunjukkan karakter apa saja yang akan ditunjukkan dalam film anime

tersebut. Yang menjadi ciri khas lagi dari anime adalah jalannya cerita yang maju-mundur, dan itu menyebabkan penonton penasaran dengan kelanjutan dari tiap episode anime.

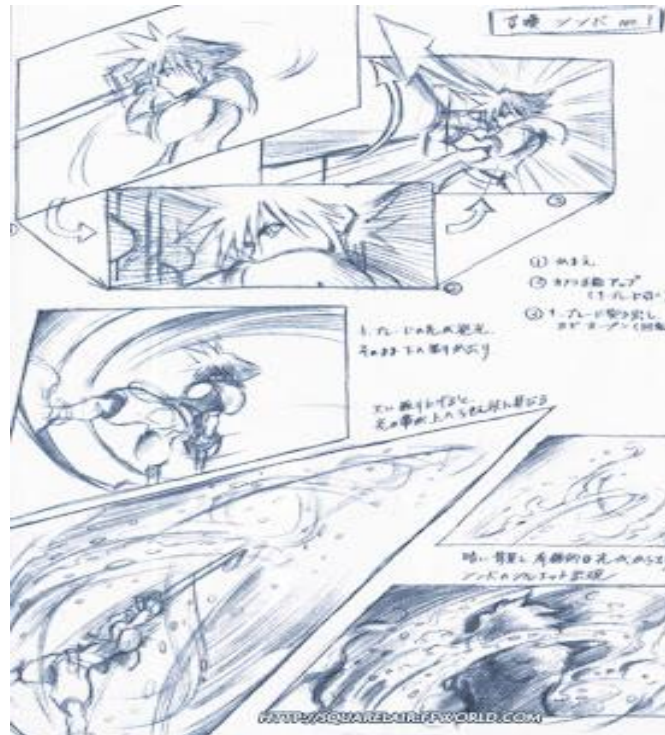
3. Storyboard



Gambar 4.3



Gambar 4.4



Gambar 4.5

Skenario adalah bentuk cerita tertulis sehingga perlu divisualisasikan dalam bentuk gambar, agar tim produksi mengerti sepenuhnya detail cerita dan karakter yang akan dibuat. Disinilah peran story board diperlukan. Lalu penentuan toko pengisi suara juga. Dalam storyboard ini dijelaskan bagaimana karakter tersebut bergerak dalam setiap adegan. Lalu diperhitungkan pula sudut penempatan kamera , cahaya, bayangan, dan manajemen waktu. Story board harus selesai sepenuhnya, karena menjadi dasar dalam rapat antara bagian produksi dan bagian gambar.

4. Menggambar



Gambar 4.6



Gambar 4.7

Tahap ini biasanya terbagi menjadi tiga bagian yaitu pembuatan *lay out*, *gambar-gambar kunci* dan *animasi in-between*. Dalam proses *lay out*, orang yang bertanggung jawab membuatnya akan banyak memikirkan bagaimana alur gerakan karakter dalam setiap adegan atau detail latar dan masih banyak hal yang lain terkait proses perfilman.

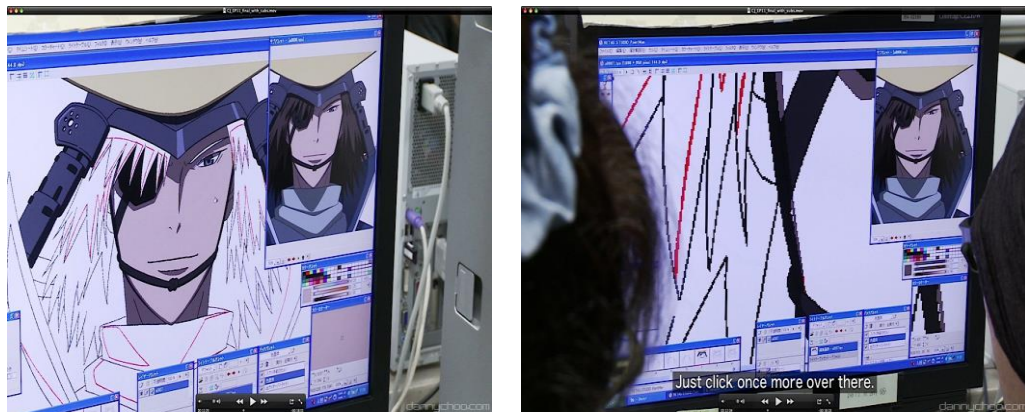
Setelah itu , mulai dibuat gambar-gambar kunci. Orang yang bertanggung jawab dalam tahap ini harus menentukan pada titik-titik mana saja pergerakan karakter terjadi. Proses ini kemudian dilanjutkan dengan gambar in-between yang mengisi gambar kunci tersebut. Hasilnya, gambar itu sepenuhnya bergerak.

Tiap film menggunakan gambar yang banyak, tiap detik menggunakan 8 gambar, permenit menggunakan 480 gambar, setengah jam bisa 5000 lebih gambar yang dibutuhkan. Karenanya dalam penggambaran dibutuhkan banyak animator untuk mempermudah pengerjaan.

5. mewarnai



Gambar 4.8



Dulu proses pewarnaan menggunakan cat dan kuas di atas sel-sel yang disiapkan. Jadi pengerjaan membutuhkan waktu yang cukup banyak untuk membuat sebuah film. Tapi sekarang, karena gambar di scan dalam computer, pewarnaan bisa dilakukan dengan cara digital. Pewarnaan ini penting untuk memberikan nuansa dan efek pada animasi tersebut.

6. Filmisasi



Gambar 4.9

Tahap ini menyatukan dan merekam seluruh gambar yang sudah disiapkan. Pada proses ini gambar-gambar itu bergerak dan ditambahkan visual efek jika diperlukan. Dulu, animasi tercipta dari hasil memotret frame satu ke frame yang lain. Tapi sekarang sudah menggunakan computer⁸⁶.

Tahap selanjutnya setelah animasi itu menjadi film utuh adalah pengisian suara . Pengisian suara untuk setiap karakternya mulai dimasukkan. Begitu juga efek suara yang lain.

⁸⁶ *Ibid*, <http://furahasekai.wordpress.com/2011/09/09/genre-istilah-dalam-anime-manga/>

Itulah proses pembuatan dalam film anime yang melalui beberapa frase sulit. Dibutuhkan kerja keras dan ketekunan dalam pengerjaannya. Sehingga dibutuhkan juga skill yang mumpuni, tidak asal-asalan dalam pengerjaannya. Hasil yang didapatkan juga sekarang telah dinikmati oleh banyak orang diseluruh dunia termasuk di indonesia. Bahkan di indonesia sendiri banyak remaja yang menyukai dan memperoleh hikmah dari menonton anime. Karena dalam anime setiap tokoh selalu menunjukkan karakter yang dapat memberikan inspirasi, dan motivasi hidup.

G. Film Anime dan Nilai Pendidikan Karakter

Anime merupakan animasi khas jepang, yang kebanyakan memang menggambarkan keadaan Negara Jepang itu sendiri. Jepang yang terkenal dengan kebebasannya dalam pergaulan yang terkadang menunjukkan sisi negatif bagi negara itu sendiri. Tapi dalam film anime, penggambarannya tidak sama persis seperti kenyataannya. Dalam film anime ternyata tersimpan nilai pendidikan karakter yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, bahkan dapat dijadikan contoh untuk peserta didik bagi guru. Beberapa nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam film adalah sebagai berikut ini :

1. Mencegah kerusakan, merawat, dan melindungi lingkungan. Seperti yang ditunjukkan dalam anime berikut :



Gambar 4.10

Gambar di atas adalah salah satu adegan dalam film Anime The Law of Ueki yang menggambarkan bahwa ueki senang menjaga alam.

2. Pantang menyerah. Sifat ini yang sering ditunjukkan dalam anime diantaranya adalah :



Gambar 4.11

Gambar di atas juga merupakan adegan dalam film anime The Law of Ueki ketika disekolah yang tidak pantang menyerah untuk berusaha.

3. Adil. Dalam anime ditunjukkan seperti berikut :



Gambar 4.12

Dalam anime The Law of Ueki, ueki menghargai sifat keadilan dan tidak mau bekerja sama untuk mengalahkan satu orang dengan dua orang.

4. Penyayang. Baik itu penyayang sesama maupun binatang yang ditunjukkan oleh anime berikut :



Gambar 4.13

Kasih sayang terhadap keluarga,



Gambar 4.14

Empat gambar di atas menggambarkan bagaimana tokoh dalam anime menunjukkan kasih sayang baik kepada binatang maupun kepada sesama yaitu keluarga. Anime di atas adalah The Law of Ueki dan Dragon Ball.

5. Tidak ragu-ragu dalam bertindak, tidak bimbang atau bingung. Hal ini ditunjukkan dalam adegan anime berikut :



Gambar 4.15

Itu merupakan adegan ketika Ueki melakukan latihan atau tes keteguhan hati, bila bimbang atau ragu-ragu kegagalan yang didapat.

6. Suka menolong. Sifat ini juga yang sering ditunjukkan oleh tokoh dalam film anime diantaranya adalah :



Gambar 4.16



Gambar 4.17



Gambar 4.18

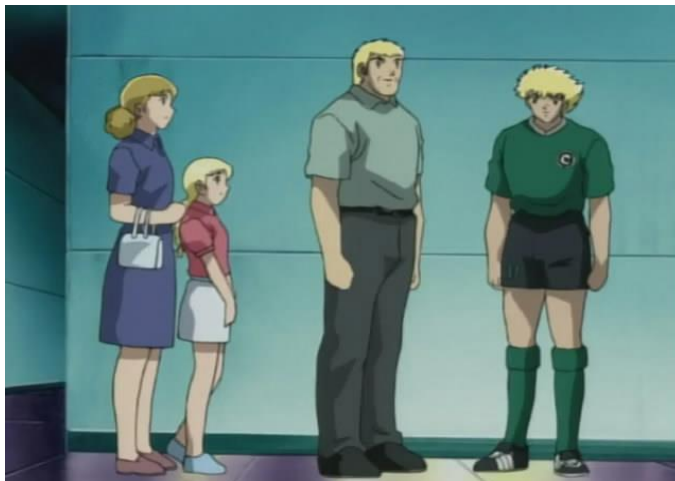
Adegan di atas ketika Ueki melihat seseorang dalam bahaya, meski musuh dia tetap menolongnya.

7. Optimis dengan semua harapan, tidak pesimistis. Selalu berharap bisa meraih masa depan yang cerah seperti yang ada dalam anime Captain Tsubasa ini :



Gambar 4.19

8. Tabah dan tidak putus asa terhadap segala apapun yang terjadi. Seperti yang ditunjukkan dalam anime berikut :

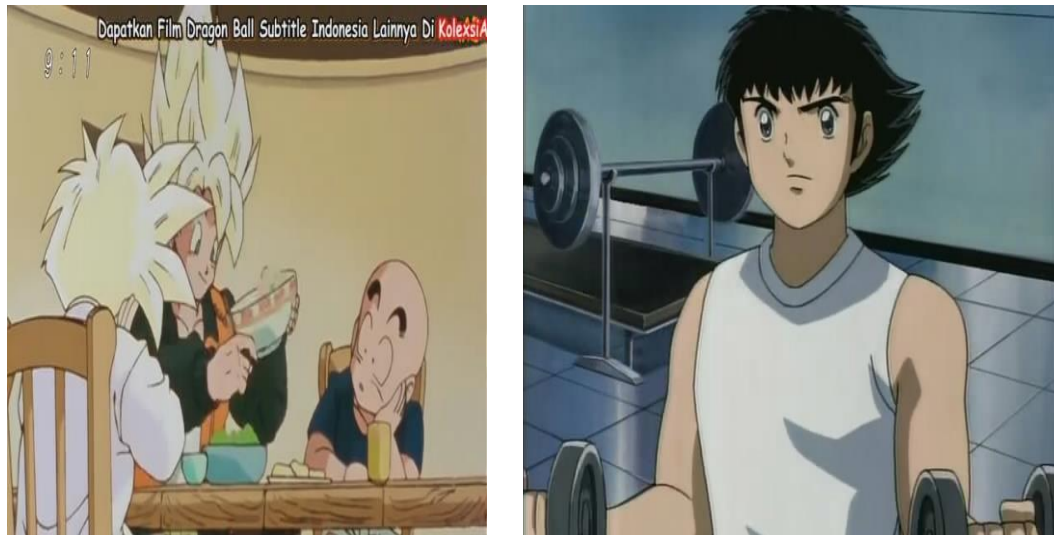


Gambar 4.20

9. Bergaya hidup sehat dan disiplin. Contohnya seperti ini :



Gambar 4.21



Gambar 4.22

Sikap bergaya hidup sehat ditunjukkan tokoh dalam anime di atas, selalu makan secukupnya dan olahraga.

10. Kreatif dan inovatif. Tidak banyak contoh karakter ini dalam film anime, tapi karakter ini tetap ada ketika anime itu tentang teknologi. Dalam anime ini pun juga ada :



Gambar 4.23

11. Kerja keras dan tetap berusaha. Seperti dalam anime berikut ini :



Gambar 4.24

Dalam anime di atas Ueki terus kerja keras untuk berlatih, sehingga membuat teman maupun lawan kagum kepadanya.

12. Persaudaraan atau persahabatan. Karakter inilah yang paling menonjol dalam film anime seperti berikut :



Gambar 4.25

13. Konsekuen dengan pendirian atau prinsip (*istiqomah*). Seperti yang ditunjukkan anime berikut ini :



Gambar 4.26

14. Memanfaatkan waktu belajar sebaik mungkin, seperti yang dilakukan oleh salah satu tokoh ini :



Gambar 4.27

15. Baik dan rendah hati. Sifat seperti ini pun juga terdapat dalam film anime, contohnya sebagai berikut :



Gambar 4.28

Cukup banyak karakter yang terdapat dalam film anime, dan masih banyak karakter dalam film anime. Tidak hanya yang tersebut di atas yang terdapat dalam film tapi masih ada lagi. Hanya saja terkadang karakter tersebut tersembunyi, tidak tampak seperti karakter-karakter di atas.

Karakter yang tersembunyi itu seperti tidak cepat puas terhadap hasil yang telah didapatkan tapi tetap berusaha, tanggung jawab, kemandirian,

kedamaian, dan sikap hormat. Karakter-karakter dalam film anime sangat cocok untuk diterapkan dalam keseharian. Mengasumsikan bahwa film anime adalah film untuk anak kecil itu salah atau dibilang kurang tepat. Karena karakter dalam film anime mengandung sifat yang juga cocok untuk diajarkan atau ditunjukkan kepada anak remaja.

Dewasa ini, anak remaja mulai banyak yang menyukai anime, karena lebih enak ditonton daripada film lainnya. Kesenangan dari para remaja itulah yang perlu dimanfaatkan agar mereka jadi tahu bahwa anime bukan hanya media untuk ditonton, tapi juga bisa diresapi nilai-nilai pendidikan karakter yang ada di dalamnya.