

LAMPIRAN 3 : Artikel Ilmiah

BAHASA TULIS DAN BAHASA SUARA RUPA DALAM VIDEO EKTRANISASI LAYAR KATA “1 MENIT SEBELUM JAM 12 MALAM”

Endang Mulyaningsih

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
endang_mulyaningsih@isi.ac.id

Dyah Arum Retnowati

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
dyah_arum@isi.ac.id

Falih Fairuz Sirajuddin

Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
falihfairuzsirajuddin@gmail.com

ABSTRAK

Alih wahana atau perubahan bentuk karya seni biasa terjadi dalam dunia kreatif. Di perfilman Indonesia fenomena alih wahana telah ada sejak masa penjajahan hingga masa sekarang. Karya yang dialihwahanakan kebanyakan adalah novel. Ekranisasi atau pelayarputihan adalah alih wahana kisah dari satu media ke media film. Film ekranisasi biasanya memberi porsi besar pada penuturan cerita dengan bahasa suara rupa (*audio visual*) berupa adegan. Bahasa tutur film adalah bahasa suara rupa, hal ini kadang mendistorsi informasi cerita terutama tentang pemikiran dan perasaan karakter yang dalam cerita biasanya leluasa dikisahkan dalam bahasa tulis. Penciptaan video ekranisasi cerpen “1 Menit Sebelum Jam 12 Malam” bertujuan menciptakan karya video yang mampu menampilkan pikiran dan perasaan tokoh dengan memberi ruang bahasa tulis dalam karya audio visual. Video ekranisasi dikemas dalam bentuk video hibrida (*hybrid video*) yang menggabungkan pertunjukan panggung (pembacaan cerpen), ilustrasi, grafis dan animasi.

Kata kunci: Alih wahana, Ekranisasi, *Hybrid video*

Pendahuluan

Fenomena alih wahana biasa terjadi di dunia kreatif. Perubahan karya seni menjadi karya seni yang lain seperti misalnya puisi menjadi musik (musikalisasi), film menjadi novel (novelisasi) dan karya seni lainnya banyak terjadi. Ekranisasi adalah alih wahana yang hasil akhirnya adalah film, dengan kata lain ekranisasi adalah pelayarputihan karya sastra, seni, rupa, seni pertunjukan dan lain lain. Karya seni yang paling sering diekranisasi adalah karya seni sastra seperti novel dan cerpen. Di Indonesia ekranisasi sudah lama dilakukan, tercatat dimulai dari saat bangsa Eropa membawa teknologi film ke Indonesia di masa penjajahan Belanda.

Film awal banyak diangkat dari novel dan kisah legenda. Dewasa ini film ekranisasi juga banyak diangkat dari novel populer.

Kritik terhadap film ekranisasi adalah penonton sering merasa perubahan cerita dari medium novel ke film membuat film terasa berbeda, seperti ada yang hilang. Hal ini disebabkan film bicara lewat bahasa suara dan rupa, berbeda dengan karya sastra yang menggunakan bahasa tulis sebagai penyampai pesan pada pembacanya. Perbedaan bahasa ini masing masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Bahasa suara rupa lebih persuasif dan meyakinkan karena mampu menjadikan penontonnya menjadi saksi lewat indra dengar dan pandangnya, tetapi bahasa suara rupa memiliki kekurangan yaitu kurang mampu menyampaikan suatu yang sifatnya abstrak seperti pikiran dan perasaan tokoh dalam cerita. Karena itu peristiwa ekranisasi atau pelayarputihan karya sastra sering tidak dianggap berhasil atau memuaskan pembaca karya sastra, karena hal yang penting atau indah dalam pikiran atau perasaan tokoh jadi kurang tersampaikan pada penonton. Hal ini seperti yang dituturkan Rahmatika.

“Pembaca novel yang memutuskan untuk menonton film yang diadaptasi dari novel biasanya memiliki ekspektasinya sendiri. Mereka dapat menilai dengan subjektif apakah film adaptasi novel tersebut keren atau jelek, sesuai dengan imajinasi yang dibayangkannya atau tidak. Terkadang masyarakat tidak menyadari bahwa novel dan film merupakan karya sastra yang memiliki media berbeda. Seharusnya tidak perlu terlalu tinggi berekspektasi. Pada kenyataannya banyak pembaca novel yang kecewa terhadap film adaptasi yang tidak mampu memenuhi ruang imajinasinya”. (Rahmatika, 2021).

Contoh lain dari ketidakpuasan penonton akan film yang diangkat dari karya sastra juga ditulis oleh Prameswari.

“Film "Artemis Fowl" sudah dirilis di Disney+ pada 12 Juni lalu. Namun beberapa penonton kecewa karena ada beberapa scene yang berbeda dari novelnya. Novelnya adalah karya penulis asal Irlandia Eoin Colfer. Novel ini sudah terjual 25 juta kopi di seluruh dunia, jadi pasti banyak penggemar yang ingin melihat novel ini dalam wujud audio visual. Namun, begitu film besutan Kenneth Branagh ini dirilis, ternyata penonton melihatnya berbeda jauh dengan novel yang mereka baca. (Prameswari, 2020)

Meskipun karya ekranisasi sering mengecewakan penonton, karya ekranisasi ternyata telah lama dilakukan industri film di Indonesia. Seorang peneliti film bernama Christopher A Woodrich mengatakan bahwa ekranisasi di Indonesia dimulai sejak jaman kolonial Belanda. Seni film ini dibawa oleh orang Eropa yang membuat film di Indonesia. Ada banyak film yang diangkat dari novel salah satunya adalah "Siti Noerbaja". Dewasa

ini industri film Indonesia masih terus memproduksi film ekranisasi novel, bahkan beberapa cukup laris seperti film “Dilan” yang diangkat dari novel dengan judul yang sama.

Penciptaan karya video ekranisasi “Layar Kata: 1 Menit Sebelum Jam 12 Malam” ini adalah salah satu upaya menciptakan karya film ekranisasi yang berbeda. Biasanya novel yang diangkat menjadi film akan mengalami pengurangan, penambahan dan perubahan variasi (Eneste,1991) menyesuaikan dengan media film yang memiliki bahasa yang khas yaitu bahasa suara rupa (*audio visual*). Perubahan terjadi karena pengkisahan dengan bahasa tulis di novel diganti menjadi adegan adegan. Keindahan bahas tulis yang mampu menyampaikan perasaan dan pikiran karakter dalam cerita sulit diwujudkan dalam adegan. Karena itu dalam penciptaan video ekranisasi Layar Kata, tidak ada pengadeganan yang ada adalah pengisahan yang dilakukan karakter lewat monolog, dengan ilustrasi, grafis dan animasi sebagai visualisasi cerita.

Cerpen yang dipilih untuk dilayarputihkan adalah cerpen yang berjudul “1 Menit Sebelum Jam 12 Malam”. Berkisah tentang Trimah seorang perempuan yang mengalami kekerasan dalam rumah tangga. Luka jiwa membutakan hingga dia memutuskan membunuh pelaku kekerasan. Cerpen ini penuh dengan penuturan pikiran dan perasaan karakter, karena itulah cerpen ini dipilih untuk karya ekranisasi. Karena konsep dari video ini adalah bagaimana menyampaikan pikiran dan perasaan tokoh pada penonton lewat bahasa suara dan rupa.

Teori dan Metodologi

Dalam penelitian terapan ini digunakan teori tentang alih wahana, intermediality, ekranisasi, karena penciptaan video Layar Kata melakukan perubahan penuturan cerita dari media cerpen ke media audio visual video.

Alih wahana adalah perubahan dari satu jenis kesenian atau kesenian lain. Beberapa istilah yang biasa dikenal dalam kaitannya dengan hasil alih wahana adalah, antara lain, ekranisasi, musikalisasi, dramatisasi, dan novelisasi. (Damono, 2018)

Ekranisasi berasal dari bahasa Perancis, l’ecran yang berarti layar. Jadi istilah itu mengacu ke alih wahana dari suatu benda seni menjadi film. Musikalisasi umumnya mencakup pengalihan puisi menjadi musik, dramatisasi adalah pengubahan dari karya seni ke drama, novelisasi adalah kegiatan mengubah film menjadi novel.

Istilah dari karya seni yang menjadi hasil akhir yang digunakan untuk penamaan perubahan tersebut. (Eneste, 1991)

Ekranisasi atau upaya mengubah karya sastra menjadi film sudah lama terjadi di Indonesia. Dari penelitian Christopher Woodrich tentang karya film ekranisasi di Indonesia, diperoleh hasil bahwa proses ekranisasi di Industri film sudah terjadi sejak lama.

This phenomenon began in 1927 with the adaption of Eulis Atjih by Krugers and the ended ini 1942 (before Japanese occupation) with the adaptation of Siti Noerbaja by Lie Tek Swie. A total of eleven films were adapted from eight novels in the indies. Only one outhor had multiple works adapted and two novel were adapted more than once. The nine producer and directors involved in adapting novels came from a variety of ethnicities. The works adapted, meanwhile, were generally popular in wide sociaty, though often best known through stage performance and adaptions. The adaption process from this period has been little understood, yet important for understanding the history of screen adaptions which are quickly becoming most lucrative type of film in Indonesia. This exciting new contribution shed light on the obscure history of film adaption in Indonedia ... (Chriswood, 2018)

Eneste mengatakan definisi ekranisasi adalah pelayarputihan atau pemindahan novel ke film. Pemindahan novel ke layar putih menimbulkan perubahan. Ekranisasi karya sastra mengubah dunia kata kata menjadi dunia gambar gambar yang bergerakberkelanjutan dan mengubah imaji linguistik menjadi imaji visual.

Penelitian ekranisasi juga telah banyak dilakukan, meneliti tentang perubahan apa yang terjadi ketika sebuah novel dikembangkan menjadi film. Salah satunya adalah penelitian Puspita yang meneliti film “Assalamu’alaikum Beijing”. Penelitian ini meneliti tentang proses ekranisasi yang muncul pada alur, tokoh, dan latar dalam novel “Assalamualaikum Beijing” karya Asma Nadia ke bentuk film “Assalamualaikum Beijing” sutradara Guntur Soeharjanto. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Proses ekranisasi pada alur terdiri dari pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi. (2) Proses ekranisasi pada tokoh terdiri dari pengurangan sebanyak 6 tokoh, penambahan sebanyak 2 tokoh, dan perubahan bervariasi. (3) Proses ekranisasi pada latar terdiri dari pengurangan sebanyak 3 latar, penambahan sebanyak 5 latar tempat, dan perubahan bervariasi sebanyak 2 latar tempat dan 2 latar waktu. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa proses ekranisasi selalu membuat

kisah mengalami perubahan mengikuti sifat media film, yaitu menggunakan bahasa suara dan rupa.

Tentang perubahan yang terjadi karena proses perubahan dua media (*transmedial*) dalam pengisahan dinyatakan juga oleh Laure Ryan Marie.

”... a concept by Henry Jenkins (2006), transmedial storytelling is the creation of a storyworld through multiple documents belonging to various media. The three fundamental operations of transfictionality — expansion, modification, and transposition — are investigated in terms of their potential for transmedial storytelling.” (Marie, 2013)

Bahwa dalam perubahan media membawa konsekuensi perubahan ekspansi, modifikasi, dan transposisi. Semua itu terjadi karena menyesuaikan sifat dari media barunya. Seperti halnya ekranisasi cerpen menjadi film akan banyak penyesuaian dalam penuturan kisah mengikuti sifat media akhirnya (audio visual). Akan banyak informasi cerita yang tereduksi karena sesuatu yang abstrak seperti pikiran dan perasaan karakter (tokoh dalam cerita) sulit jelaskan dalam bahasa suara rupa.

Dalam studi media ada yang disebut *intermediality*, atau keantaraan media. Irina Rajewski menjelaskan ada 3 kategori *intermediality* ini.

1. *Intermediality in the more narrow sense of medial transposition (as foreexample film adaptations, novelizations, and so forth): here the intermedial quality has to do with the way in which a media product comes into being, i.e., with the transformation of a given media product (a text, a film, etc.) or of its substratum into another medium.*
2. *Intermediality in the more narrow sense of media combination, which includes phenomena such as opera, film, theater, performances, illuminated manuscripts, computer or sound art installations, comics, and so on, or, to use another terminology, so-called multimedia, mixed media, and intermedia.*
3. *Intermediality in the narrow sense of intermedial references, for example references in a literary text to a film through, for instance, the evocation or imitation of certain filmic techniques such as zoom shots, fades, dissolves, and montage editing.* (Rajewski, 2005)

Dalam penciptaan karya antar media terdapat bentuk yang bernama *media combination*, atau campuran. *Hybrid* atau hibrida berarti kombinasi atau campuran. Dalam bidang audio visual *hybrid film* biasa digunakan untuk menyebut film yang menggunakan dua kombinasi genre, misal animasi dan *live action*. Bisa juga gabungan antara dokumenter dengan fiksi, seperti film “*The Blair Witch Project*” film yang menampilkan kisah fiksi dengan tampilan seperti sebuah program dokumenter. Hybrid ini di jelaskan juga oleh Silverblatt bahwa “*A hybrid is a derivative format*

formed by merging two (or more) successful genres” (Art Silverblatt, 2007)

Penciptaan Video Layar Kata menggunakan metode menggabungkan beberapa karya seni antara lain seni pertunjukan (pembacaan cerpen), ilustrasi, grafis dan animasi, menjadi video hibrida (hybrid video). Menampilkan cerpen dengan pertunjukan pembacaan cerpen dilakukan agar memberi ruang pada bahas tulis secara penuh untuk menyampaikan pikiran dan perasaan tokoh.

Tahapan dalam penciptaan video adalah melalui tahapan praproduksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahapan praproduksi dilakukan pemilihan cerpen, riset untuk penciptaan ilustrasi, grafis dan animasi, pembuatan ilustrasi grafis dan animasi, serta persiapan produksi. Tahap produksi dilakukan rekaman suara dan gambar pembacaan cerpen. Terakhir adalah tahap pascaproduksi, di sini semua materi dirangkai dan diselaraskan dalam proses editing.

Hasil dan Pembahasan

Objek dari penelitian terapan ini adalah cerpen yang berjudul “1 Menit Sebelum Jam 12 Malam”. Cerpen ini berjumlah 13 halaman (kuarto).

a. Sinopsis (Ringkasan Cerita)

Cerpen ini berkisah tentang Trimah seorang perempuan manis, yang mengalami pengalaman menyedihkan bersama ibunya di masa lalunya. Trimah harus direnggut dari masa mudanya dan harus menikah dengan putra majikannya. Dia mengalami peristiwa yang tidak jauh berbeda dengan apa yang dialami pada masa kecilnya, Kepahitan hidup membuat Trimah menjadi sosok yang pendiam, rendah diri, dingin, kuat, tabah, dan penakut. Karena semua kekerasan yang dilakukan oleh suaminya Tono, Trimah sering menyendiri dan menghabiskan waktunya di kamar. Trimah sering berbicara sendiri, agar berkurang beban yang ditanggungnya. Karena seringnya dia mencari jawaban akan apa yang telah dialaminya, Trimah mempunyai sosok imajinasi (bulan) yang selalu dia ajak bicara. Bulan tempat Trimah menumpahkan semua kesedihannya dengan harapan bisa mendapat ketenangan. Sampai pada akhirnya Trimah merasa mendapat jawaban untuk bisa melepaskan semua yang dia alami dengan cara menghilangkan nyawa suaminya yang dia benci,. Suami yang telah menyiksa batin maupun fisiknya yang mengakibatkan kematian anak yang di kandungnya. Ketika dia berhasil membunuh suaminya Tono saat terlelap ditempat

tidur kamarnya, Trimah akhirnya merasa mendapat kebebasan dan kelegaan. Beban yang begitu berat dirasakan serasa terlepas dari tubuhnya. Perasaan bebas ternyata tidak berlangsung lama, karena Trimah harus berhadapan dengan penegak hukum yang akhirnya Trimah harus menerima hukuman mati di depan regu tembak.

b. Karakter (Penokohan)

3 Dimensi Tokoh	Trimah	Ibu Mertua
Fisiologis		
d. Umur	25 tahun	65 tahun
e. Jenis kelamin	Perempuan	Perempuan
f. Keadaan tubuh	Tinggi 155 cm, berat badan 45 kg, warna kulit sawo matang, wajah oval, manis, rambut panjang hitam	Tinggi 150, berat badan 50 kg. Warna kulit kuning langsat, wajah oval, manis, rambut hitam keputihan panjang
Sosiologis		
e. Status sosial	Kelas bawah	Kelas atas, keturunan ningrat, janda 1 anak
f. Pendidikan	SMU	SMU
g. Pekerjaan	Pembantu rumah tangga	Pengusaha Batik
h. Suku	Jawa/ Solo	Jawa/ Solo
Psikologis		
	Pendiam, rendah diri, dingin, kuat, tabah, penakut, penyendiri, cerdas. Perkembangan karakter menjadi sosok yang kejam, sering berhalusinasi.	Baik hati, keibuan, sabar, penyanyang, suka membantu, tabah, gigih.

c. *Setting*

Lokasi dalam cerita ini ada 3

c.1. Rumah Trimah

Rumah keluarga menengah ke atas. Berdinding tembok dengan jendela yang lebar. Beratap genting tebal. Rumah bergaya Indische dengan dinding yang bercat putih dan bagian bawah berupa susunan batu. Memiliki halaman berumput yang luas dengan beberapa pohon besar.

c.2. Kamar Trimah

Kamar tidur luas dengan dinding berwarna putih dan jendela besar bertirai. Terdapat ranjang besar besi dengan kasur kapuk yang tebal. Seprai putih dari katun tebal menghiasi tempat tidur. Sebuah almari baju dari kayu jati dan meja kursi rias dari kayu jati.

c.3. Penjara

Penjara dengan jeruji besi pada satu sisinya. Dinding bercat abu abu terdapat goresan angka menghitung waktu. Terdapat tempat tidur berupa kasur tipis.

d. Desain Karya

Program: Layar Kata, Video Ekranisasi

Judul : 1 Menit Menjelang Jam 12 Malam

Format : Video

Durasi : 35 menit

Tema : Luka Jiwa

Sinopsis:

Video ekranisasi dari cerpen yang berjudul "1 Menit Sebelum Jam 12 Malam", berkisah tentang Trimah seorang perempuan yang mengalami kekerasan dari kecil hingga dewasa. Ibunya berusaha menyelamatkan Trimah dengan menitipkannya pada keluarga lain. Tetapi malah berakhir dengan paksaan untuk menikah dan aborsi. Tidak tahan dengan kekerasan yang dialaminya, akhirnya Trimah memutuskan untuk mencari kebenarannya sendiri. Trimah membunuh suaminya tepat 1 menit sebelum jam 12 malam, meski semua berakhir dengan hukuman mati bagi Trimah. Tapi Trimah merasa telah membuat keputusan yang tepat bagi dirinya.

Pembahasan

Ekranisasi atau pelayarputihan karya sastra pada penciptaan karya video hibrida (hybrid video) Layar Kata dilakukan pada karya sastra cerpen yang berjudul "1 Menit Menjelang Jam 12 Malam". Cerpen ini bergaya monolog, dimana pengisahan dilakukan oleh karakter yang bernama Trimah. Cerpen "1 Menit Menjelang 12 Malam" dipilih sebab banyak memuat penuturan pikiran dan perasaan tokoh. Hal yang sulit dalam proses ekranisasi adalah mewujudkan sesuatu yang abstrak seperti pikiran dan perasaan menjadi wujud suara dan rupa (audio visual). Video hibrida Layar Kata mencoba menggabungkan penuturan gaya monolog dengan ilustrasi visual di *setting* untuk menjelaskan pemikiran

dan perasaan karakter. Video hibrida dalam video ini adalah menggabungkan beberapa bentuk karya seni antara lain pembacaan cerpen (seni pertunjukan), ilustrasi, grafis dan animasi.

Penciptaan video hibrida melalui tahapan standar operasional produksi seperti yang biasa dilakukan dalam sebuah produksi karya audio visual yaitu praproduksi, produksi, pascaproduksi. Sebelum itu tentu saja dilakukan riset pustaka, dan membedah cerpen (karya sastra) yang berjudul “Trimah” menjadi skenario yang merupakan *blue print* produksi video hibrida Layar Kata.

4. Praproduksi

Pada tahapan ini dilakukan persiapan produksi antara lain menyiapkan melakukan bedah cerpen dan skenario, memilih (*casting*) pemeran, mempersiapkan kostum, setting, properti yang akan digunakan dalam produksi. Karena *setting* adalah bagian yang penting dalam video Layar Kata, persiapan membuat visual *setting* membutuhkan waktu yang cukup, karena harus membuat gambar, mengumpulkan *footage* untuk *background* dan shot tulisan dari cerpen.

5. Produksi

Produksi video hibrida Layar Kata dengan menerapkan skenario yang sudah dibuat dalam produksi. Shooting dilakukan di studio dengan *talent* yang akan membacakan cerpen dengan *background green screen*. Seluruh produksi akan dilakukan dalam studio.

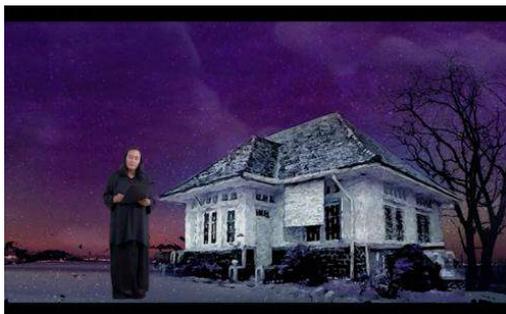
6. Pascaproduksi

Pasca produksi adalah masa dimana semua yang telah dipersiapkan di praproduksi dan produksi digabung. Penambahan gambar/lukisan, *footage* dan tulisan sebagai *background* ditambahkan. Musik ilustrasi, spesial efek dan penyelarasan suara dilakukan pada tahapan ini.

Penerapan konsep hibrida pada video Layar Kata pada karya ditunjukkan dari beberapa bagian (*screen shot*) video.

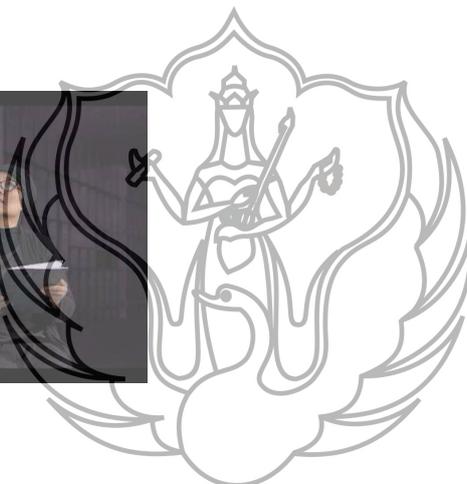
1. Pembacaan Cerpen

Dalam penciptaan karya ini menggunakan format pembacaan cerpen dalam pengkisahan cerita. Cerpen dibacakan secara utuh agar memberi ruang bagi bahasa tulis leluasa menyampaikan informasi tentang pikiran dan perasaan tokoh. Sengaja format pembacaan cerpen ini dipilih bukan dengan menggunakan *voice over*, sesuai dengan konsep media campuran atau *hybrid*.



Gambar 1

Pembacaan cerpen dibawakan oleh 2 *talent* yang membawakan karakter Trimah, Bulan dan Ibu Mertua. Dialog Trimah dan Ibu Mertua sebagian ditampilkan bersamaan dengan munculnya pembaca cerpen di layar, dengan *background* setting cerita dan ilustrasi adegan.



Gambar 2

2. Ilustrasi

Ilustrasi sebagai visualisasi dari adegan di cerpen yang dibacakan pembaca cerpen. Diharapkan ilustrasi ini mampu memberi gambaran pada penonton tentang peristiwa dalam kisah Trimah dan menambah dramatik cerita. Dipilih penggambaran tokoh berbentuk siluet, perasaan tokoh dilihat dari ekspresi pembaca cerpen.



Gambar 3

Ilustrasi kadang dimunculkan sendiri di layar, kadang ditampilkan bersamaan dengan pembaca cerpen. Hal ini dimaksudkan agar pembaca cerpen terasa menjadi bagian dari cerita.



Gambar 4

3. Grafis

Penggunaan grafis untuk memberi informasi awal kisah. Dipilih jenis huruf yang mencerminkan suasana kisah itu terjadi, yaitu larut malam dan suasana mencekam. Warna ilustrasi background ungu keabuan menjadi kontras ketika diberi tulisan berwarna putih. Untuk keterbacaan tulisan menjadi lebih jelas.



Gambar 5

Dibuat tampilan koran dengan tulisan mencolok dan warna warni, mewakili “koran kuning”, koran khas yang biasa dijual di perempatan jalan atau terminal. Biasanya koran ini berisi berita kriminal. Judul yang di tulis di *headline* koran cenderung seronok, hiperbola jika sekarang mungkin lebih dikenal dengan “click bite”, dilebih lebihkan agar calon pembeli koran tertarik untuk membeli. Tampilan ini digunakan untuk menjelaskan karakter yang dipojokkan oleh masyarakat dan media setelah dia

membunuh suaminya.



Gambar 6

4. Animasi

Animasi menjadi bagian penting dalam video ini. Karena inilah yang membedakan video ini dengan dokumentasi pentas panggung pembacaan cerpen. Animasi dibuat untuk menggerakkan ilustrasi agar visualisasi adegan lebih hidup. Seperti yang terlihat di sini gambar tokoh Trimah ketika berdialog dengan Bulan.



Gambar 7

Animasi mampu menciptakan ruang dalam penggambaran ruang penjara. Pergerakan kamera antara jeruji dan ruang dalam penjara menciptakan ruang 3 dimensi bagi pembaca cerpen dan gambar tokoh.



Gambar 8

Konsep penciptaan Layar Kata episode cerpen “1 Menit Sebelum Jam 12 Malam” adalah video hibrida (hybrid video) dan ekranisasi. Selanjutnya diuraikan penerapan konsep ke dalam karya

a. Hybrid Video (Video Hibrida)

Hybrid adalah penggabungan beberapa format yang digunakan untuk menuturkan cerita. Dalam “1 Menit Sebelum Jam 12 Malam” format yang ada adalah pembacaan cerpen (pertunjukan panggung), format gambar ilustrasi, grafis dan animasi. Penyajian cerita dilakukan oleh 2 pembaca cerita yang membawakan 3 karakter yaitu Trimah, Bulan dan Ibu Mertua. Trimah adalah penutur, kisah dituturkan dari sudut pandang Trimah. Dengan demikian porsi informasi tentang pikiran dan perasaan karakter Trimah dominan dalam video ini. Seperti tujuan semula, cerpen yang banyak berisi banyak bahasa kata dari pikiran dan perasaan karakter bisa tersampaikan dengan jelas ketika disajikan dalam format pembacaan cerpen. Visual dalam film ekranisasi umumnya menjadi dominan, di video Layar Kata ini diwujudkan bukan dalam bentuk adegan tetapi dalam ilustrasi gambar, grafis dan animasi.

b. Ekranisasi

Dalam karya ekranisasi biasanya ada penambahan, pengurangan dan perubahan variasi. Pada penciptaan video “1 Menit Menjelang Jam 12 Malam” pengurangan tidak ada karena seluruh naskah cerpen digunakan di video ini dari awal sampai akhir. Penambahan yang ada pada karya video ini terdapat pada gambar ilustrasi grafis yang digunakan juga musik dan *sound effect*. Pada video ini juga tidak ada perubahan variasi.

Simpulan

Penciptaan Video Ekranisasi Layar Kata “1 Menit Menjelang jam 12 Malam” ini adalah upaya menciptakan karya ekranisasi dengan metoda *hybrid* dengan mengutamakan memberi ruang pada bahasa tulis untuk menyampaikan informasi pikiran dan perasaan tokoh. Metodenya adalah dengan cara menggabungkan beberapa format dalam satu video. Format tersebut adalah pembacaan cerpen, ilustrasi, grafis dan animasi. Dalam proses ekranisasinya tidak mengalami pengurangan, tidak juga mengalami perubahan variasi, yang ada adalah penambahan visual, musik, *sound effect* dan *live action* pembacaan cerpen.

Bentuk karya ekranisasi selama ini adalah film fiksi dengan adegan adegan di dalamnya. Video Ekranisasi Layar Kata “1 Menit Menjelang Jam 12 Malam” adalah salah satu upaya membuat karya ekranisasi dengan bentuk baru, masih banyak peluang eksplorasi karya ekranisasi. Semoga setelah penelitian terapan ini mendorong tumbuh ragam penelitian terapan sejenis sehingga karya ekranisasi berkembang menjadi lebih banyak ragamnya.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat LPPM ISI Yogyakarta, Prodi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah mendukung penelitian terapan Video Ekranisasi Layar Kata “1 Menit Sebelum Jam 12 Malam” hingga selesai dan dipresentasikan di seminar ini.

Referensi

- Damono, Sapardi Djoko .(2018). *Alih Wahana*. Jakarta: Gramedia.
- Eneste, Panusuk. (1991). *Novel dan Film*. Flores: Nusa Indah.
- Marie, Laure Ryan. (2013). Transmedial Storytelling and Transfictionality. *Poetic Today* 34(3): 361-388.
- Prameswari, Early Meisiasa. (2020). Artemis Fowl: Beda Film dengan Novelnya Bikin Penonton Kecewa. Retrieved October 29, from <https://gensindo.sindonews.com/read/80446/700/artemis-fowl-beda-film-dengan-novelnya-bikin-penonton-kecewa-1593003992?showpage=all>

- Puspitasari, Widya Nur dan Sigit Ricahyono. (2019). Kajian Ekranisasi Novel “Assalamu’alaikum Beijing” Karya Asma Nadia dalam Bentuk Film “Assalamu’alaikum Beijing” Sutradara Guntur Soeharjanto. *Linguista* vol 3, no 2.
- Rahmatika, Nadia. (2021). Film Adaptasi dari Novel Apakah Sesuai Ekspektasi? Retrieved October 29, from <https://kumparan.com/nadia-rahmatika/film-adaptasi-dari-novel-apaakah-sesuai-ekspektasi-1x9xQGuD633>
- Rajewsky, Irina O. (2005). Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermedialities Histoire et Theorie des Arts des Letters et des Techniques*.
- Silverblatt, Art. (2007). *Genre Studies in Mass Media*. New York: Routledge.
- Woodrich, Christopher A. (2018). *Ekranisasi Awal: Bringing Novel to The Silver Screen in The Dutch East Indies*. Yogya: UGM Press.

