

## **ANIMASI SI UMA: Representasi Lokalitas dan Budaya Bali**

**Gede Pasek Putra Adnyana Yasa**

*Sekolah Tinggi Desain Bali  
pasekputra@std-bali.ac.id*

### **ABSTRACT**

*Animation is one of the media that is often used as media for promotion, campaign and cultural preservation. Animation is chosen because it can present interesting, informative, and more imaginative visuals. One animation entitled Si Uma is an animation of local Balinese production that represents Balinese locality and culture. This paper aims to analyze the animation of Si Uma as a representation of Bali through the visual sign system. The research method uses qualitative methods with interpretive qualitative approaches. The research data was obtained through visual analysis, questionnaires and in-depth interviews. The theory used is the theory of visual semiotics from Kris Budiman. Where this theory is more focused on knowing and interpreting a work through visual signs. The analysis shows that the animation of the uma is an animation work that represents Balinese locality and culture. The locality and culture of Bali is displayed through visual signs. The visual signs that are used include the attributes and accessories used by the character, the atmosphere of the background environment setting, and the mention of names that correspond to the names of Balinese people in general.*

*Keywords: Uma Animation, Representation, Locality, Culture*

### **ABSTRAK**

Animasi merupakan salah satu media yang sering digunakan sebagai media promosi, kampanye maupun pelestarian budaya. Dipilihnya animasi karena dapat menyajikan visual yang menarik, informatif, dan lebih imajinatif. Salah satu animasi yang berjudul Si Uma merupakan animasi produksi lokal Bali yang merepresentasikan lokalitas dan budaya Bali. Tulisan ini bertujuan menganalisis animasi Si Uma sebagai representasi Bali melalui sistem tanda visual. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan kualitatif interpretatif. Data penelitian diperoleh melalui analisis visual, koesioner dan wawancara mendalam. Teori yang digunakan adalah teori semiotika visual dari Kris Budiman. Dimana teori ini lebih fokus untuk mengetahui dan pemaknaan terhadap suatu karya melalui tanda-tanda visual. Hasil analisis menunjukkan bahwa animasi si uma merupakan sebuah karya animasi yang merepresentasikan lokalitas dan budaya Bali. Lokalitas dan budaya Bali ditampilkan melalui tanda-tanda visual. Tanda-tanda visual yang digunakan meliputi atribut dan asesoris yang digunakan karakter, suasana setting lingkungan background, dan penyebutan nama yang sesuai dengan nama-nama masyarakat Bali pada umumnya.

Kata Kunci: Animasi Si Uma, Representasi, Lokalitas, Budaya

### **PENDAHULUAN**

Sejak animasi di Indonesia mulai diproduksi pada tahun 1955, animasi di Indonesia terus menunjukkan perkembangannya. Tidak hanya animasi yang diproduksi berdurasi pendek, namun juga telah banyak animasi bebrbentuk film yang tayang di bioskop. Salah satu contohnya adalah film animasi Knight Kris. Selain itu juga ada animasi yang diproduksi berseri untuk tayang di televisi seperti animasi Adit & Sopo Jarwo. Ini menunjukkan bahwa industri animasi nasional mengalami perkembangan yang positif. Perkembangan positif ini menjadi inspirasi

beberapa produsen untuk menjadikan animasi sebagai media pelestarian budaya. Seperti yang dikatakan oleh Yasa (2018:116) bahwa animasi adalah salah satu media yang diminati masyarakat saat ini, sehingga sangat relevan apabila media animasi dijadikan sebagai salah satu media pelestarian budaya. Animasi dapat dijadikan inspirasi untuk merevitalisasi atau melestarikan suatu budaya yang kian terpinggirkan maupun budaya yang masih eksis.

Perkembangan animasi nasional telah menyebar ke daerah. Di daerah mulai banyak muncul dan berkembang industri kreatif animasi. Salah daerah tempat berkembangnya industri kretaif dan studio animasi adalah Bali. Bali yang sebagian besar masyarakatnya memiliki jiwa seni menjadi sasaran para pengembang industri kreatif khususnya animasi. Dapat dibuktikan dengan adanya Balai Diklat Industri yang tujuannya melatih dan mengembangkan animasi. Selain itu juga telah berkembangnya studio-studio animasi seperti Studio 70, Inidia Studio, Base Studio dan lain sebagainya. Dari perkembangan inilah menelurkan animasi lokal Bali yang dibuat oleh animator-animator lokal. Salah satu animasi lokal yang berhasil diproduksi oleh generasi muda Bali adalah animasi yang diberi judul Si Uma. Animasi 3 dimensi ini mengambil tema dan ide cerita lokal Bali. Karakter Si Uma dibuat seperti hantu, namun tidak menampilkan hantu seperti pada umumnya yaitu menakutkan. Karakter hantu Si Uma dibuat jenaka agar mampu menghibur dan tidak menakutkan. Meskipun karakternya dibuat seperti hantu, tetapi atribut dan asesoris yang digunakan, setting lingkungan background, penyebutan nama dan tanda-tanda lainnya menunjukkan lokalitas dan budaya masyarakat Bali.

Penelitian ini menggunakan teori semiotika visual. Menurut Budiman (2011:9), semiotika visual pada dasarnya merupakan salah satu bidang studi semiotika yang secara khusus menaruh minat pada penyelidikan terhadap segala jenis makna yang disampaikan melalui sarana indra lihatan. Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis visual dari film animasi Si Uma. Selain analisis, juga dilakukan penyebaran koesioner terhadap masyarakat umum untuk mengetahui tingkat pengetahuan masyarakat bahwa animasi Si Uma adalah animasi yang bercerita tentang lokalitas dan budaya Bali. Wawancara mendalam juga dilakukan terhadap akademisi dan praktisi animasi. Data yang diperoleh dari penelitian ini diolah dan dianalisis dengan pendekatan kualitatif interpretatif.

## PEMBAHASAN

Bali adalah suatu daerah yang kaya akan budaya. Oleh karena budaya yang terjaga dengan baik inilah membuat Bali menjadi salah satu destinasi wisatawan domestik maupun mancanegara berbondong-bondong datang ke Bali. Selain karena kaya akan budaya masyarakat dan seni, juga karena alamnya yang indah. Hal ini juga tidak terlepas dari berbagai upaya yang dilakukan untuk mempertahankan budaya dan memperkenalkan Bali. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mempromosikan Bali adalah melalui media kreatif yang memanfaatkan teknologi saat ini. Media kreatif berlandaskan teknologi yang sering digunakan untuk memperkenalkan kebudayaan adalah animasi. Contohnya perusahaan animasi besar didunia seperti Walt Disney, Dream Work dan yang lainnya cukup sering menggunakan lokalitas dan budaya suatu tempat sebagai ide cerita pada film-film animasinya. Kenapa media animasi sering digunakan? Karena animasi adalah sebuah karya seni yang dapat dikatakan *total art*. Menurut Prakosa (2010:113-114) animasi dapat disebut *total art* karena merupakan gabungan dari berbagai bentuk kesenian seperti memanfaatkan seni rupa pada teknik animasi, unsur suara, efek suara, serta yang berhubungan dengan ritme dan waktu yang diterapkan dalam animasi, aspek seni tari dimanfaatkan untuk pengaturan waktu, ruang dan *space*, serta *timing* dalam animasi, serta seni sastra yang dimanfaatkan untuk merancang isi dari sebuah cerita animasi.

Tidak ingin kalah dengan dengan perusahaan animasi besar seperti Disney, generasi muda lokal Bali pun berhasil membuat film animasi yang mengambil ide dari cerita lokal. Salah satu animasi lokal Bali yang mampu dibuat adalah berjudul

si Uma. Si Uma merupakan film animasi yang dibuat oleh generasi muda lokal Bali, yang mengangkat lokalitas Bali. Ide cerita diambil dari penghuni sawah yang dibuat dalam bentuk hantu namun menggunakan atribut dan asesoris yang identic dengan budaya dan lokal Bali. Penggambaran lokalitas dan budaya Bali dibentuk melalui sistem tanda dalam animasinya. Sistem tanda sering digunakan untuk menyampaikan pesan dan menciptakan pesan-pesan tertentu kepada audiensnya. Piliang (2018: 129) menyebutkan bahwa manusia adalah makhluk yang termultiplikasi dalam tanda, teralienasi dari kerinduan aslinya, namun justru di situlah kemenjadiannya menjadi mungkin memiliki kedalaman makna. Artinya tanda tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, begitu juga ketika menciptakan karya seni maupun desain. Karena tanda yang dibuat pastinya menyampaikan/memiliki kedalaman makna dan mengandung pesan. Tanda tidak hanya berlaku pada desain dan seni visual saja, melainkan sistem tanda lahir dari bahasa (linguistik). Jadi tanda sangat penting unntuk dapat menyampaikan suatu pesan. Begitu juga dalam animasi, suatu pesan akan dapat tersampaikan kepada penonton salah satunya melalui diciptakannya sistem tanda-tanda dalam visualnya.

Terkait dengan pesan yang dikirim oleh pengirim terhadap penerima, Roamn Jakobson (dalam Budiman, 2011:5) mengemukakan dalam suatu model situasi tutur atau komunikasi verbal dimana dalam setiap situasi tutur pihak pengirim menyampaikan pesan kepada pihak penerima. Untuk beroperasi dengan baik, pesan tersebut membutuhkan konteks sebagai acuan dan kode yang sepenuhnya atau setidaknya sebagian telah dikenal oleh pihak pengirim dan penerima. Oleh karena adanya suatu kontak yang menghubungkan antara pengirim dan penerima maka akan menyebabkan terjadinya komunikasi. Begitu juga yang terjadi pada komunikasi visual. Pengirim pesan mengirim pesannya melalui tanda-tanda visual dan kode yang keduanya setidaknya telah dikenal dan dapat dipahami oleh pengirim dan penerima sehingga terjadi komunikasi. Dan pada akhirnya pesan dapat tersampaikan. Hal ini ditegaskan oleh Budiman bahwa fenomena kesastraan dan estetik dapat didekati sebagai sistem tanda-tanda. Dimana hal itu berorientasi pada kode (sistem) dan pesan (tanda-tanda disertai maknanya) tanpa mengabaikan konteks dan pihak pembaca (Budiman, 2011:9).

Budiman mengklasifikasikan tanda-tanda visual (semiotika visual) ke dalam tiga dimensi, yaitu sintaktik, semantik, dan pragmatik. Dimana sintaktik itu merupakan homologi di antara bahasa dan gambar/lukisan atau yang disebut dengan bahasa gambar. Dimensi semantik bahwa gambar tersusun dari tanda-tanda ikonik, dengan demikian maka makna tanda-tanda bersifat identik atau memiliki kesamaan rupa dengan hal-hal yang menjadi acuannya. Dimensi semantik yaitu tanda-tanda yang mengandung keseimbangan sifat ikonik, indeksikal dan dan simbolik sekaligus. Sementara dimensi pragmatik yaitu terkait dengan fungsi puitik dan fungsi estetik. Fungsi puitik mengandaikan pemusatan pesan dalam proses produksi konsumsi tanda (Budiman, 2011:9-15).

Hasbullah seorang akademisi animasi berpendapat, animasi tidak terlepas dari tanda-tanda visual yang digunakan oleh animatornya untuk menyampaikan suatu pesan. Karena pada dasarnya setiap gambar dalam animasi dibentuk untuk mampu menciptakan pesan serta makna-makna tertentu. Sehingga harapan yang ingin dituju adalah terjadinya perubahan pola pikir pada penontonnya (wawancara, tanggal 15 Januari 2019). Pola pikir penonton akan berubah apabila pesan yang disampaikan melalui animasi dapat diterima. Jika tidak mampu merubah pola pikir penonton sesuai pesan yang hendak disampaikan maka dapat dikatakan animasi tersebut belum berhasil karena tanda-tanda yang digunakan belum mampu menyampaikan pesan dengan baik. Seharusnya animasi lebih untuk menyampaikan pesan mengingat unsur-unsur pembentuknya yang komplit yaitu terdiri dari audio dan visual. Penggunaan animasi sebagai suatu bentuk perantara yang berbentuk audio visual, cukup berperan dalam menyampaikan pesan

maupun gagasan yang ingin disampaikan ke masyarakat luas (Djalle, dkk, 20017: 27).

Sementara Wahyu seorang praktisi animasi mengatakan bahwa membuat animasi secara garis besar membutuhkan pengetahuan tentang berbagai hal. Salah satunya yang harus dimiliki adalah kemampuan untuk membuat animasi menjadi bahasa visual yang dapat dimengerti oleh masyarakat umum. Membuat bahasa visual tidaklah mudah karena harus mengerti tentang target pasar dan sedapat mungkin mudah dipahami oleh penonton (wawancara, 15 Desember 2018). Bahasa visual yang dimaksud adalah bahasa berupa gerakan yang memiliki makna dan dapat diketahui tanpa harus di jelaskan. Animasi yang baik yaitu tidak menjelaskan cerita dengan dialog dan narasi, melainkan harus mampu bercerita dengan gambar. Untuk memperlihatkan atau menunjukkan ciri khas lokalitas dan budaya suatu daerah tertentu dalam film animasi harus dibentuk melalui sitem tanda, baik tanda visual maupun verbal.

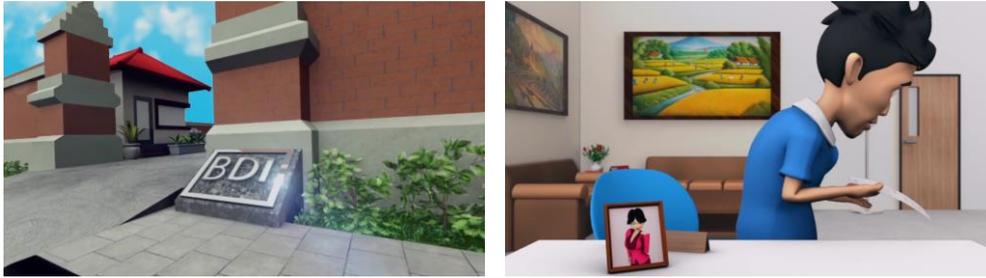
Dalam implementasinya animasi sering digunakan untuk mempromosikan budaya. Animasi dijadikan sebagai salah satu sarana untuk melestarikan budaya. Dalam perkembangannya kemudian animasi diakui sebagai budaya, sebagai produk dan sikap budaya (Prakosa, 2010:70-77). Mempromosikan lokalitas maupun budaya suatu daerah melalui animasi dengan cara mengemas ceritanya yang diangkat dari lokalitas dan budaya suatu daerah. Beberapa contoh film animasi dunia yang mengambil ide dari lokalitas dan budaya suatu daerah yaitu Kungfu Panda yang mempromosikan budaya kungfu di Cina, animasi Upin Ipin mempromosikan budaya serta kehidupan masyarakat multikultur di Malaysia, animasi Mulan yang bercerita tentang legenda Tionghoa Hua Mulan dan masih banyak lagi yang lainnya.

Upaya-upaya yang dilakukan untuk memperkenalkan lokalitas dan budaya dari suatu tempat sangat bagus dengan media animasi seperti yang dilakukan oleh produsen-produsen animasi kelas dunia. Dan tidak ketinggalan pula creator animasi lokal Bali dengan animasi Si Uma. Dipilihnya animasi karena animasi merupakan salah satu media atau cara yang hebat untuk menyampaikan suatu pesan (Abrori, 2009:1). Pesan yang disampaikan dalam animasi si uma adalah menunjukkan dan memperkenalkan lokalitas dan budaya Bali. Upaya positif yang dilakukan oleh generasi muda creator animasi Si Uma merupakan salah satu dukungan untuk mewujudkan program-program pemerintah yang salah satunya yaitu membangun karakter bangsa. Sebuah karakter bangsa yang berakar dari karakter-karakter dan kepribadian lokal. Karena kepribadian dan karakter lokal menunjukkan jati diri serta kepribadian bangsa.

Tanda-tanda visual yang terbentuk dalam animasi Si Uma merepresentasikan lokalitas Bali. Tanda-tanda visual yang berupa ikon dapat dicermati pada penggunaan beberapa atribut atau asesoris, serta suasana seting lingkungan pada backgroundnya. Ikon ditampilkan dimulai dari opening film animasi Si Uma. Model bangunan tiga dimensi yang berupa candi atau di Bali umumnya disebut gapura. Gapura ini dibuat mirip seperti bentuk gapura pada umumnya di daerah Bali. Gapura biasanya menjadi ciri khas disetiap bangunan yang ada di bali. Gapura merupakan sebuah pintu gerbang masuk ke sebuah bangunan. Selain gapura, juga ditemukan adanya ikon lainnya yang menunjukkan Bali yaitu lukisan yang terdapat pada salah satu scene yang menunjukkan ruangan kantor pak Made terdapat lukisan pemandangan benuansa alam Bali.

Selain pada opening, suasana lingkungan Bali ditunjukkan melalui tampilan kain poleng yang mengelilingi pohon besar. Dimana kain poleng biasanya oleh masyarakat Bali digunakan untuk menyelimuti sesuatu yang bersifat magis, angker dan sesuatu yang dikeramatkan. Suasana lingkungan seperti ini tidak akan dapat dijumpai didaerah lain selain di Bali. Melalui ikon ini maka audiens yang telah

memiliki pengetahuan tentang Bali maka secara otomatis akan tahu bahwa ini adalah Bali.



Gambar 1. Gapura sebagai pintu masuk dan gambar lukisan alam Bali  
Sumber: Capture animasi Si Uma, dokumen pribadi



Gambar 2. Suasana lingkungan Bali dan kain poleng menyelimuti pohon besar  
Sumber: Capture animasi Si Uma, dokumen pribadi

Lokalitas Bali lainnya ditunjukkan dengan pakaian dan aksesoris yang digunakan oleh karakter Si Uma. Pakaian dan aksesoris karakter Si Uma tersebut meliputi *udeng* (ikat kepala yang biasanya digunakan sembahyang dan kegiatan adat oleh masyarakat Bali), menggunakan bunga jepun (bunga kamboja) ditelinga dan kain kamen poleng. Kamen poleng adalah kain bercorak kotak-kotak menyerupai papan catur dengan warna hitam, putih dan abu-abu yang digunakan menutupi tubuh bagian bawah yaitu dari pinggang kebawah. Selain itu, adanya sebuah teks tulisan tangan dan penyebutan salah satu ciri khas nama depan masyarakat Bali (Ketut) dalam salah satu scene animasi Si Uma. Teks tulisan tangan yang bernama "Ketut" ditampilkan dalam salah satu scene ketika "Ketut" yang melamar pekerjaan ke kantor pak Made. Melalui penulisan nama "Ketut" sebagai tanda visual dan diperkuat dengan penyebutan nama "Ketut" dalam percakapan-percakapan lainnya menunjukkan dan memberitahukan kepada penonton bahwa cerita tersebut adalah di Bali. Penyebutan nama "Ketut" membuat penonton lebih cepat dapat mengetahui dimana lokasi cerita ini, karena tidak hanya masyarakat Indonesia saja yang tahu, bahkan dunia internasionalpun tahu bahwa nama-nama depan seperti Wayan, Made, Nyoman dan Ketut itu hanya ada di Bali.



Gambar 3. Penggunaan pakaian masyarakat Bali dan penyebutan nama Ketut  
Sumber: Capture animasi Si Uma, dokumen pribadi

Setiap animasi memiliki caranya tersendiri dalam mempromosikan lokalitas maupun budaya, namun secara keseluruhan mereka menampilkannya dengan menggunakan sistem tanda untuk menciptakan makna. Sistem tanda dan makna merupakan hal yang tidak terpisahkan di dalam kehidupan masyarakat. Tanda selalu ditempa di dalam kehidupan masyarakat (Piliang dan Jaelani, 2018:260). Maksudnya adalah masyarakat atau penonton dapat mengerti dan menciptakan makna hanya dengan melihat tanda, tanpa harus di jelaskan terlebih dahulu. Sebagai contoh yaitu animasi Upin dan Ipin dengan animasi Si Uma merupakan animasi yang memiliki gaya tersendiri. Animasi Upin dan Ipin lebih menggunakan tanda logat bicara yaitu logat Malaysia (melayu) dalam setiap percakapannya. Logat bicara adalah yang paling mencolok dalam animasi Upin dan Ipin karena hal itu menjadi ciri khas bahasa yang digunakan masyarakat Malaysia. Selain itu karakter wanita yang dibuat terkait dengan cara berpakaian, warna kulit juga mencirikan masyarakat Malaysia. Dan banyak lagi yang lainnya yang dapat menandakan budaya Malaysia. Mulai dari cara berpakaian, cara bertutur kata, cara bertingkah laku, suasana lingkungan masyarakat dan sebagainya. Sedangkan dalam animasi Si Uma, lebih menonjolkan visual seperti penggunaan atribut dan asesoris karakter, serta setting lingkungan background untuk merepresentasikan Bali.

Tanda-tanda visual yang terdapat dalam animasi Si Uma merepresentasikan lokalitas serta budaya masyarakat Bali. Tanda-tanda visual digunakan dengan tujuan dapat memberikan pengetahuan dan memberitahukan penonton tentang Bali tanpa harus dijelaskan terlebih dahulu. Perkembangan mengenai tahu dan mengetahui tidak terlepas dari pembacaan mendalam atas simbol atau tanda, baik pengetahuan yang bersifat personal maupun umum (Piliang, 2018: 132). Pengetahuan yang diterima oleh audiens mengenai animasi Si Uma merupakan hasil pembacaan dan interpretasi terhadap tanda yang menyertainya. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil koesioner yang dilakukan. Meskipun sebagian dari responden belum mengetahui animasi Si Uma namun hanya dengan memperlihatkan salah satu episode saja mereka dapat mengetahui bahwa animasi Si Uma merupakan animasi yang mengambil lokalitas daerah Bali. Tanda-tanda visual yang digunakan sangat berpengaruh dan memiliki peran besar untuk memberitahukan kepada penonton tentang lokalitas dan budaya suatu daerah yang dalam hal ini adalah Bali.

## **KESIMPULAN**

Animasi yang baik tidak menjelaskan cerita dengan dialog dan narasi, melainkan harus mampu bercerita dengan gambar. Untuk memperlihatkan atau menunjukkan ciri khas lokal dan budaya suatu daerah tertentu dalam film animasi harus dibentuk melalui sistem tanda, baik tanda visual maupun verbal. Sebuah tanda tentu memiliki makna. Makna akan diterjemahkan menjadi pesan oleh masing-masing interpretan. Melalui pesan harapan yang ingin dituju adalah terjadinya perubahan pola pikir pada penontonnya. Jika pola pikir penonton berubah maka pesan yang disampaikan melalui tanda visual maupun verbal telah berhasil. Apabila pesan yang disampaikan tidak mampu diterima oleh audiens, itu artinya harus dikembalikan lagi kepada produsen tanda yang dalam hal ini adalah produsen tanda animasi untuk memproduksi ulang tanda yang mampu diterima oleh seluruh audiens. Dalam animasi Si Uma, pesan yang disampaikan telah berhasil diterima oleh audiens yaitu antara pengirim pesan (animator) dan audiens sebagai penerima pesan menghasilkan interpretasi yang sama. Tanda-tanda visual yang dibentuk dalam animasi Si Uma merepresentasikan lokalitas dan budaya Bali. Lokalitas dan budaya Bali diinterpretasikan mulai dari setting lingkungan Bali sebagai background, lingkungan kantor yang berisikan atribut-attribut yang dapat mengindekskan Bali, penulisan dan penyebutan nama-nama masyarakat Bali pada umumnya, atribut dan asesoris yang digunakan karakter, serta asal-usul nama

karakter utama yang sekaligus menjadi judul berasal dari sawah (sawah oleh masyarakat Bali disebut *uma*).

## REFERENSI

- Abrori, Muchammad, 2009, '*Solusi Instan Animasi Karakter dengan Adobe Flash*', CV Andi Offset: Yogyakarta.
- Budiman, Kris, 2011, *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*, Jalasutra: Yogyakarta.
- Djalle, Zaharudin G, & Edi Purwantoro, *Demi Dasmana. 2007, 'The Making Of 3D Animation Movie'*, Informatika: Bandung.
- Piliang, Yasraf Amir & Audifax, 2018, '*Kecerdasan Semiotik: Melampaui Dialektika dan Fenomena*', Aurora: Yogyakarta.
- Piliang, Yasraf Amir & Jaelani, Jejen, 2018, *Teori Budaya Kontemporer: Penjelajahan Tanda & Makna*. Aurora: Yogyakarta.
- Prakosa, Gotot, 2010, '*Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*', kerjasama FFTV-IKJ dan Yayasan Seni Visual Indonesia: Jakarta.
- Yasa, Gede Pasek Putra Adnyana, 2018, *Animasi Sebagai Inspirasi Pelestarian Budaya Berkelanjutan*, Prosiding Senada, Vol.1, Halaman 110-116 eprosiding.std-bali.ac.id.