

PENERAPAN ORNAMEN PATRA PADA KARAKTER ANIMASI 2 DIMENSI

Gede Lingga Ananta Kusuma Putra ¹⁾ dan Ngurah Adhi Santosa ²⁾

¹⁾Sekolah Tinggi Desain Bali
14vielink@gmail.com

²⁾Sekolah Tinggi Desain Bali
adhilettero@gmail.com

ABSTRACT

Indonesia has a cultural diversity spread across each region and becomes the uniqueness and attractiveness of the area. One of Bali, which has a variety of cultures, the ornament of Bali. Balinese ornaments have a variety of shapes and each has a function and has a look in each shape. One of them is PatraPunggel, which has a distinctive basic shape and is processed for a wide variety of decorations. But today, modernization has resulted in the development of Balinese ornamentation, especially in the field of architecture towards the minimalist modern and the lack of interest of the young generation to find out information about the tradition, it is felt will cause a negative impact on the Balinese ornament itself. The younger generation is more interested in seeing the look of games or video animation with modern and interesting content. So it raises the idea to find solutions to develop and preserve Balinese ornaments in a way that is more appealing to the younger generation. Theory used adalah ornament, and Animation, which is about the benefits of 2-dimensional animation and characterizations. In order to facilitate the application of the two-dimensional pinned animation, the pinched patra should be simplified by following the original form of the elements contained in the Punggel's own patra. Then the simplification is applied to the main characters in the animation, so that the character of Balinese ornaments can be seen applying in an animation.

Keywords: Ornament, Patra, Animation

ABSTRAK

Indonesia memiliki kenaka ragam budaya yang tersebar di tiap daerah dan menjadi keunikan dan daya tarik daerah tersebut. Salah satunya Bali, yang memiliki berbagai macam kebudayaan, yaitu ornament Bali. Ornamen Bali memiliki berbagai macam bentuk dan masing masing memiliki fungsi dan ciri khas disetiap bentuknya. Salah satunya adalah Patra Punggel, yang memiliki bentuk dasar yang khas dan diolah untuk berbagai macam ragam hias. Namun dewasa ini, modernisasi mengakibatkan perkembangan bentuk ornamen Bali khususnya dalam bidang arsitektur kearah modern minimalis dan kurangnya ketertarikan generasi muda untuk mencari tahu informasi tentang tradisi, dirasa akan mengakibatkan dampak yang negatif bagi ornamen Bali itu sendiri. Generasi muda lebih tertarik melihat tampilan game atau video animasi dengan konten yang modern dan menarik. Sehingga memunculkan ide untuk mencari solusi mengembangkan dan melestarikan ornament Bali melalui cara yang lebih menarik bagi generasi muda. Teori yang digunakan adalah ornamen, dan Animasi, yaitu tentang keunggulan animasi 2 dimensi dan penokohan. Untuk mempermudah penerapan patra punggel pada animasi 2 dimensi, maka patrap unggel harus disederhakan bentuknya dengan mengikuti bentuk asli dari unsur – unsur yang terdapat dalam patra Punggel itu sendiri. Kemudian penyederhanaan itu di terapkan pada karakter utama dalam animasi, sehingga karakter ornamen Bali dapat terlihat penerapanya dalam sebuah animasi.

Kata kunci: Ornamen, Patra, Animasi

PENDAHULUAN

Indonesia terkenal dengan keanekaragaman budaya yang tersebar di tiap –tiap daerah kepulauannya, dan memiliki nilai filosofis serta seni yang tinggi. Tiap daerah memiliki beragam budaya yang tumbuh dan berkembang, dan menjadi keunikan tersendiri dan daya tarik bagi daerah tersebut. Jika membicarakan kebudayaan daerah di Indonesia, maka nama Bali lah yang menjadi salah satu magnet di dalamnya. Pulau Bali memang menjadi salah satu ikon Indonesia, tidak hanya dari sektor pariwisatanya namun juga karena keanekaragaman budaya yang dimiliki. Mulai dari budaya religi, sosial hingga kesenian adalah aset penting yang dimiliki oleh Bali. Khususnya dalam bidang kesenian, ternyata selain seni pertunjukan, Bali juga terkenal melalui bidang seni rupanya, yaitu lukisan tradisional dan ornamen.

Ornamen Bali memiliki berbagai macam bentuk dan masing masing memiliki fungsi dan cirikhas disetiap bentuknya. Penerapan ornamen Bali umumnya ditemukan dalam arsitektur Bali, atau untuk menghias sarana yang berkaitan dengan kegiatan upacara adat di Bali. Salah satu ornamen Bali yang paling sering dijumpai penerapannya adalah patra punggol. Patra punggol dengan bentuk dasarnya dapat diolah untuk berbagai macam ragam hias, sehingga dapat diterapkan diberbagai media dan mampu mewakili ornamen Bali.

Karena penggunaannya yang lebih mengarah pada kegiatan upacara, menyebabkan pengetahuan generasi muda terhadap ornament Bali pun dapat dinilai sangat terbatas, dan dewasa ini cenderung semakin berkurang. Ditambah lagi dengan modernisasi yang terjadi saat ini, penggunaan ornamen Bali di arsitektur pun sudah mulai berkembang. Sehingga jika dibiarkan terus menerus, hal ini bisa saja menyebabkan hilangnya pengetahuan generasi muda terhadap kebudayaan yang dimiliki. Tidak dapat dipungkiri modernisasi dan perkembangan teknologi memang memiliki dampak positif dan negatif yang berdampingan. Khususnya untuk generasi muda, kemudahan mendapatkan segala informasi melalui teknologi yang semakin canggih membuat mereka mulai kurang peduli terhadap kebudayaan yang ada. Menariknya tampilan game atau video animasi tentu saja akan membuat mereka lebih tertarik dibandingkan dengan melihat gambar wayang atau ornament Bali. Animasi adalah suatu teknik yang banyak sekali digunakan dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dalam suatu film maupun bersatu dalam film live.

Animasi merupakan gambar yang bergerak, dahulu animasi dikerjakan secara konvensional, namun seiring perkembangan zaman proses pengerjaannya makin mudah dengan bantuan sistem komputerisasi. Animasi sendiri memiliki berbagai jenis, dari stop motion animasi ,animasi 2 dimensi, sampai animasi 3 dimensi. Walaupun banyaknya animasi 3 dimensi sekarang ini, animasi 2 dimensi juga memiliki penggemarnya tersendiri, hal ini dikarenakan animasi 2 dimensi memiliki nilai estetis, dimana kebebasan dalam berekspresi dalam pemberian elemen visual dan pengerjaannya yang lebih mudah dibandingkan animasi 3 dimensi.

Adanya teknologi yang dapat memudahkan dalam pembuatan animasi, serta kemampuan animasi 2 dimensi dalam menghasilkan visual yang estetis dan menarik tentunya menjadi nilai positif, dan akan lebih baik jika dapat digunakan sebagai sarana mengembangkan dan melestarikan kebudayaan, khususnya ornamen Bali kepada generasi muda. Ide tersebut muncul karena adanya ketertarikan generasi muda kepada media animasi, dan beberapa keunggulan animasi dalam menghasilkan visual estetis dan menarik. Sehingga dari penulisan ini, diharapkan mendapatkan sebuah solusi untuk mengembangkan dan melestarikan ornament Bali melalui cara yang lebih menarik bagi generasi muda.

Ornamen

Ornamen adalah salah satu karya seni dekoratif yang biasanya dimanfaatkan untuk menambah keindahan suatu benda atau produk, atau merupakan suatu karya seni dekoratif (seni murni) yang berdiri sendiri, tanpa terkait dengan benda/produk fungsional sebagai tempatnya.

Corak Seni Ornamen

Berdasarkan periode dan ciri-ciri yang ditampilkan, karya seni ornamen memiliki beberapa corak yaitu:

- a. Ornamen Primitif, yaitu karya seni ornamen yang diciptakan pada zaman purba atau zaman primitif.
- b. Ornamen klasik adalah hasil karya seni ornamen yang telah mencapai puncak-puncak perkembangannya atau telah mencapai tataran estetis tertinggi, sehingga sulit dikembangkan lebih lanjut.
- c. Ornamen Tradisional yaitu ragam hias yang berkembang ditengah-tengah masyarakat secara turun-temurun, dan tetap digemari dan dilestarikan sebagai sesuatu yang dapat memberi manfaat (keindahan) bagi kehidupan, dari masa ke masa.
- d. Ornamen modern atau Kontemporer yaitu karya seni ornamen yang merupakan hasil kreasi atau ciptaan seniman yang baru dan lepas dari kaidah-kaidah tradisi, klasik atau primitif. Ornamen ini bersifat individu. Poses dan terciptanya seni ornamen modern terkadang bertolak atau mengambil inspirasi dari seni primitif atau tradisional atau merupakan hasil inovasi/kreativitas seniman secara pribadi, sehingga karya yang tercipta merupakan cerminan pribadi senimannya. (Yogaparta, 2009)

Ornamen Patra Punggel

Patra punggel merupakan jenis patra dalam ornamen Bali yang tersusun dari beberapa bentuk dasar, yaitu batun poh (biji Mangga), potongan lingkungan tumbuhan paku, jengger siap (mahkota ayam jantan), ampas nangka (kulit pembungkus dari buah nangka yang ada didalam buah nangka), kuping guling (telinga babi yang di bakar diatas bara api), pepusuhan (bakal jadi pucuk baru), dan util (stiliran diambil dari ekor kala jengking) (Radiawan, 2013).



Gambar 1. Ornamen Patra Punggel
Sumber: Radiawan, 2013

KEUNGGULAN ANIMASI 2 DIMENSI

- **Efisiensi**

Salah satu manfaat dari animasi 2D adalah efisiensi yang dapat dihasilkan. Animasi pada dasarnya tidak melalui proses yang sederhana. Sebagai bentuk seni, animasi 2D membutuhkan banyak keterampilan dan kreativitas untuk menghasilkan objek, karakter, dan dunia yang menarik bagi khalayak target dan secara akurat menyampaikan cerita dan pesan. Selain itu, banyak teknik dan gaya yang telah dikembangkan selama abad terakhir memberikan berbagai alat yang bagi animator dapat memilih.

- **Kesederhanaan**

Manfaat kedua animasi 2D adalah kenyataan bahwa desain yang cenderung kurang kompleks daripada yang disediakan oleh animasi 3D. Bagaimana mengunggulkannya desain animasi 2D adalah tergantung pada proyek. Misalnya, film action biasanya mendapatkan keuntungan dari animasi 3D karena tindakan rinci dan gambar kompleks yang mereka gunakan untuk menarik penonton.

- **Efektivitas biaya**

Efisiensi dan kesederhanaan 2D memimpin animasi untuk efektivitas biaya yang lebih. Fakta bahwa jenis animasi membutuhkan waktu kurang dan kurang kompleks berarti bahwa hal itu dapat dicapai dengan sumber daya yang lebih sedikit, tabungan yang sering diterjemahkan ke dalam harga yang lebih kecil.

- **Kebebasan artistik**

Setiap jenis animasi membawa serta berbagai kemungkinan kreatif. Namun, animasi 3D mempunyai keunggulan yaitu lebih realistis, tidak peduli apa adegannya, benda, atau orang-orang itu menggambarkannya. Sebagai hasilnya, fantastis dan berlebihan umumnya tidak diterjemahkan dengan baik ke layar 3D, dan gaya seperti anime lebih sulit untuk dibuat melalui penggunaan alat 3D (Hidayat, 2015).

PENOKOHAN KARAKTER ANIMASI

Dalam animasi sebuah karakter sangat mempengaruhi jalan cerita dalam sebuah animasi. Pemilihan bentuk dan penokohan dalam karakter sangat penting agar sesuai dengan target audiens yang dituju. berikut penjelasan berdasarkan teori tersebut :

Tokoh merupakan pelaku dalam sebuah cerita. Tokoh atau pelaku biasanya ditampilkan dalam wujud manusia, namun tidak tertutup kemungkinan tokoh tersebut ditampilkan dalam "individu" lain, misalnya benda, binatang, alam dan lingkungannya (Dhimas, 2013: 2).

Ditinjau dari peranan atau tingkat pentingnya suatu tokoh dalam cerita, tokoh dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh ini merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian (Dhimas, 2013: 3-4).

Berdasarkan fungsi dari penampilan tokoh, Tokoh dapat dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu tokoh Antagonis, tokoh Wirawan, dan tokoh Protagonis.

a. Tokoh Antagonis

Tokoh Antagonis adalah tokoh yang menyebabkan konflik, sehingga sering disebut sebagai tokoh jahat. Tokoh ini biasanya akan bersinggungan langsung dengan tokoh protagonis. Tokoh ini juga mungkin diberi simpati oleh audiens, jika dipandang dari kaca mata si penjahat itu. Ia memperoleh banyak

kesempatan untuk menyampaikan visi peran jahatnya, walaupun dibenci oleh sebagian besar audiens.

b. Tokoh Wirawan

Tokoh Wirawan adalah tokoh yang bertugas untuk membantu karakter tokoh protagonis dalam menyelesaikan masalah atau konflik. Tokoh wirawan biasanya disebut dengan istilah *sidekick*. Pada umumnya tokoh wirawan ini memiliki sifat yang tidak jauh berbeda dengan karakter tokoh protagonis.

c. Tokoh Protagonis

Tokoh Protagonis adalah tokoh yang memiliki perwatakan baik dan sering dikenal dengan tokoh yang membawa misi kebenaran dan kedamaian. Tokoh ini merupakan tokoh yang sering dikagumi. Tokoh protagonis paling jelas ditemukan dalam cerita-cerita tentang pahlawan atau *superhero*. Identifikasi tokoh protagonis muncul dari simpati audiens, dimana tokoh ini menjadi ‘harapan’ untuk mengatasi masalah atau konflik yang ada.

Dilihat dari karakter perwatakannya, tokoh dalam satu cerita dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis, yaitu tokoh sederhana dan tokoh bulat (kompleks).

a. Tokoh Sederhana

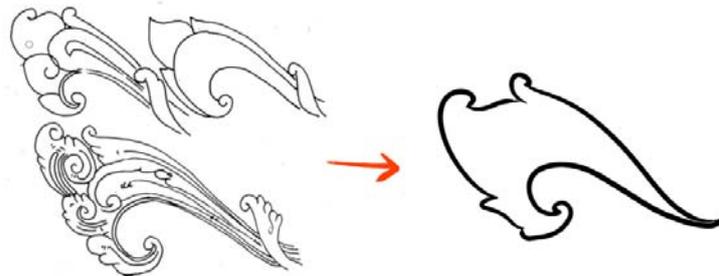
Tokoh Sederhana adalah tokoh yang hanya satu watak tertentu. Tokoh sederhana bersifat datar, statis, dan monoton (sedikit mengalami perubahan watak, atau bahkan tidak mengalami perubahan sama sekali).

b. Tokoh Bulat

Tokoh Bulat (kompleks) adalah tokoh yang seluruh sifat wataknya diungkapkan dan banyak mengalami perubahan watak (dinamis). Semua watak itu diungkapkan dari sisi kehidupan, sisi kepribadian dan jati dirinya

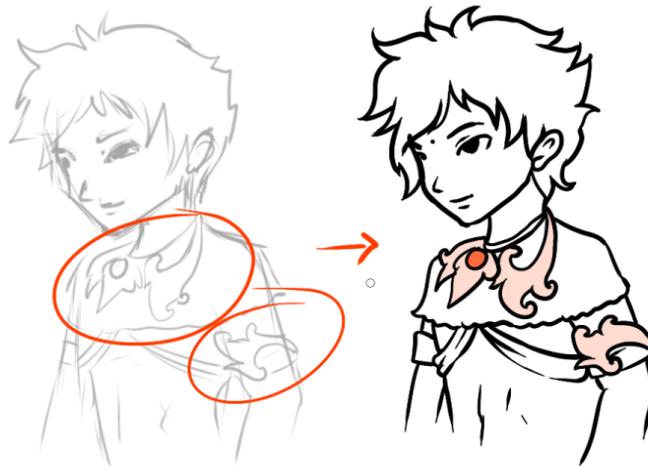
PEMBAHASAN

Ornamen bali yang akan diterapkan dalam animasi adalah patra punggul, dimana patra punggul merupakan patra yang umum dijumpai diberbagai media, baik dari seni arsitektur, kriya, maupun hiasan dalam media cetak lainnya. Dengan mengambil bagian kecil dari sebuah budaya, diharapkan mampu untuk membantu melestarikan sebuah kebudayaan yang lebih besar kedepannya. Proses penerapan patra punggul pada karakter animasi, diawali dengan penyederhanaan bentuk patra punggul. Patra punggul yang memiliki bagian – bagian seperti batun poh, potongan lingkingan tumbuhan paku, jengger siap, ampas namgka, kuping guling, pepusuhan, dan util, di ambil bentuk dasar keseluruhannya. Tampilan contoh penyederhanaan seperti gambar dibawah.



Gambar 2. Penyederhanaan Patra Punggul
Sumber: Dokumentasi penulis

Setelah proses penyederhanaan, patra akan diterapkan pada karakter animasi, tujuannya untuk mempermudah proses pengerjaan animasi apabila dalam animasi tersebut pengerjaannya menggunakan teknik frame to frame (pose to pose).



Gambar 3. Penerapan Patra Punggel dalam karakter animasi 2 dimensi
 Sumber: Dokumentasi Penulis

Dalam animasi 2 dimensi, salah satu teknik pengerjaannya adalah menggambar kunci pose karakter ke tampilan unci karakter berikutnya (pose to pose), hal ini membuat dalam animasi 2 dimensi memerlukan gambar yang tidak sedikit, namun karena hal tersebutlah sebuah animasi 2 dimensi memiliki nilai lebih dari segi artistiknya. Patra punggel yang telah disederhanakan lalu akan diterapkan pada karakter animasi, barulah dimulai proses produksi sebuah animasi yang mengandung unsur budaya. Dengan begitu animasi yang dihasilkan akan secara tidak langsung akan memiliki dan bisa melestarikan sebuah budaya yang diwakili.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Untuk mempermudah penerapan patra punggel dalam sebuah karakter animasi 2 dimensi, bentuk patra punggel tersebut disederhanakan terlebih dahulu, agar lebih mudah dalam proses pembuatan animasi 2 dimensinya. Agar penerapan patra punggel pada animasi 2 dimensi lebih terlihat, maka hendaknya patra punggel yang bentuknya telah disederhanakan tersebut, diterapkan pada karakter-karakter utama dalam animasi.

Animasi 2 dimensi memang memerlukan banyak gambar dalam proses pengerjaannya, namun penerapan budaya didalamnya akan membuat tampilan animasi akan lebih menarik, karena animasi 2 dimensi memiliki keunggulan dari segi artistiknya.

REFERENSI

Dhimas, Andreas., 2013, *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*. Yogyakarta : Taka Publisher

Hidayat, F., 2015, *Keunggulan Animasi 2 Dimensi*, [online], (<http://fach32.blogspot.co.id/2015/07/keunggulan-animasi-dua-dimensi-2d.html> , diakses tanggal 25 Januari 2018)

Radiawan, M., 2013, *Patra Punggel Lengkap*, [online], (<http://blog.isi-dps.ac.id/maderadiawan/62> , diakses tanggal 25 Januari 2018)

Yogaparta, 2009, *Mengenal Ornamen*, [online], (Error! Hyperlink reference not valid. , diakses tanggal 25 Januari 2018)