

ANIMASI SEBAGAI INSPIRASI PELESTARIAN BUDAYA BERKELANJUTAN

Gede Pasek Putra Adnyana Yasa

Sekolah Tinggi Desain Bali
pasekputra99@gmail.com

ABSTRACT

Animation is one of the entertainment media that interested children and adults. Animation becomes one option because it is able to display the visual effects through technology that play a role in the production process. Therefore, the animation media is not rarely used to preserve the culture that still exists and whose condition is increasingly extinct. This article discusses animation as an inspiration in cultural preservation efforts. The focus of the study analyzed some of the culture of society that was revitalized through the animation medium. Data was taken through observation of several animated films produced since 2000. The theory used is the theory of hope proposed by Stotland. Analysis shows that animation as one of the media that play role in preservation of local culture. Some regional cultures such as folklore are revitalized/preserved through animated media. The animated media supported by the role of technology helps display visual effects so that folklore and regional culture become more interesting in the audience. Animation can be one of the media to preserve culture in a sustainable manner.

Keywords: animation, inspiration, cultural preservation, sustainability

ABSTRAK

Animasi merupakan salah satu media hiburan yang diminati anak-anak maupun dewasa. Animasi menjadi salah satu pilihan karena mampu menampilkan efek-efek visual melalui teknologi yang berperan dalam proses produksinya. Oleh karenanya media animasi tidak jarang digunakan untuk melestarikan budaya yang masih eksis maupun yang keadaannya kian punah. Artikel ini membahas animasi sebagai inspirasi dalam upaya pelestarian budaya. Fokus studi menganalisis beberapa budaya masyarakat yang direvitalisasi melalui media animasi. Data diambil melalui observasi terhadap beberapa film animasi yang diproduksi sejak tahun 2000. Teori yang digunakan adalah teori harapan yang dikemukakan oleh Stotland. Analisis menunjukkan bahwa animasi sebagai salah satu media yang berperan dalam pelestarian budaya daerah. Beberapa budaya daerah seperti cerita rakyat direvitalisasi/dilestarikan kembali melalui media animasi. Media animasi yang didukung peran teknologi membantu menampilkan efek-efek visual sehingga cerita rakyat maupun budaya daerah menjadi lebih menarik di simak oleh penonton. Animasi mampu menjadi salah satu media untuk melestarikan budaya secara berkelanjutan.

Kata kunci: animasi, inspirasi, pelestarian budaya, berkelanjutan

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, membuat objek-objek budaya yang masih disajikan dengan cara tradisional kian terpinggirkan. Masyarakat cenderung berminat pada hiburan yang berbasis teknologi. Misalnya anak-anak maupun dewasa cenderung tertarik bermain game di gadget dan menonton film-film animasi melalui media televisi maupun DVD. Akibatnya budaya-budaya daerah yang masih mengusung cara-cara tradisioanal serta tidak mengikuti perkembangan teknologi akan semakin ditinggalkan.

Film animasi di Indonesia mulai diproduksi pada tahun 1955 (Prakosa, 2010:70). Sejak tahun 1955, film animasi di Indonesia mulai menunjukkan perkembangan. Film animasi dikenal masyarakat hingga saat ini dan keberadaannya semakin menjamur di pasaran. Perkembangan positif animasi ini menjadi inspirasi beberapa produsen dan budayawan untuk melestarikan budaya khususnya budaya tradisi yang makin hari kian terpinggirkan. Beberapa contoh animasi dijadikan sumber inspirasi dalam melestarikan budaya daerah antara lain: animasi dengan cerita Timun Mas, animasi Bawang Merah dan Bawang Putih, animasi Upin Ipin, animasi Adita dan Sopo Jarwo, animasi Knight Kris.

Penelitian ini menggunakan teori dari Stotland. Teori harapan berpusat pada kondisi yang mengarah pada keadaan penuh harapan, efek dari keadaan penuh harapan bagi seseorang, dan konsekuensinya untuk berperilaku (Walgito, 2011:91). Lebih lanjut Walgito menyatakan bahwa kejadian teori harapan sama dengan teori motivasi. Inti teori harapan mengandung proposisi-proposisi tentang proses motivasi dan kognitif. Proposisi tersebut kemudian digunakan untuk memunculkan hipotesis-hipotesis. Salah satu tujuan termasuk segala sesuatu yang dipersepsikan individu, dan motivasi menunjukkan untuk berbuat sesuatu. Dalam proposisi tersebut juga disebutkan bahwa organisme termotivasi untuk menghindari dan menolak kecemasan. Apabila kecemasan yang dialami semakin besar maka semakin besar pula motivasinya (Walgito, 2011:91-92).

Terkait dengan studi ini, kecemasan yang dimiliki oleh masyarakat pecinta budaya serta produsen film animasi akan semakin termarjinalkannya budaya-budaya daerah oleh budaya luar melalui teknologi, maka mereka memiliki harapan dan motivasi yang tinggi untuk melestarikan budaya daerah yang kian terpinggirkan. Melalui pemanfaatan teknologi maka mereka terinspirasi merevitalisasi/melestarikan kembali budaya daerah melalui media animasi. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan pengamatan terhadap beberapa film animasi yang bertemakan budaya. Data yang diperoleh dari penelitian ini diolah dan dianalisis dengan pendekatan kualitatif interpretatif.

PEMBAHASAN

Kecemasan beberapa kalangan masyarakat akan semakin termarjinalkannya budaya tradisi di zaman teknologi saat ini, membuat masyarakat pecinta budaya dan produsen animasi memiliki motivasi tinggi untuk melestarikan budaya tersebut. Segala harapan yang ada dibenaknya diwujudkan melalui media animasi yang telah berkembang cukup pesat belakangan ini serta diterima bahkan diminati oleh masyarakat.

Dalam perkembangannya, animasi dan teknologi yang menyertai dapat digolongkan menjadi dua berdasarkan materi atau bahan dasar obyek animasi yang dipakai, yaitu animasi 2 dimensi dan animasi 3 dimensi. Animasi 2 dimensi merupakan cikal bakal lahirnya animasi, selanjutnya diikuti animasi yang lebih banyak memanfaatkan teknologi komputer yaitu 3 dimensi. Animasi dapat dikatakan sebagai *total art*. Disebut *total art* karena merupakan gabungan dari berbagai bentuk kesenian. Berbagai bentuk kesenian yang dimaksud antara lain:

pictorial fine art yaitu memanfaatkan seni rupa pada teknik animasi; *music* yaitu unsur suara, efek suara, serta yang berhubungan dengan ritme dan waktu yang diterapkan dalam animasi; *dance* yaitu aspek seni tari dimanfaatkan untuk pengaturan waktu, ruang dan *space*, serta *timing* dalam animasi; *literatur* yaitu seni sastra yang dimanfaatkan untuk merancang isi dari sebuah cerita animasi (Prakosa, 2010:113-114).

Sejalan dengan perkembangan teknologi, begitu pula diikuti oleh animasi yang digunakan dalam melestarikan budaya, ada yang menggunakan animasi 2d maupun 3d.

Animasi dengan teknik 2 dimensi.

Beberapa budaya daerah yaitu cerita rakyat yang dilestarikan kembali menjadi animasi 2 dimensi antara lain: animasi yang mengambil cerita rakyat Timun Mas, animasi dengan cerita Bawang Merah Bawang Putih.

Animasi Timun Mas merupakan hasil budaya masyarakat berupa cerita rakyat yang berasal dari Jawa Tengah. Secara singkat diceritakan bahwa Timun Mas merupakan seorang anak yang lahir dari sebuah buah ketimun yang ditanam dan lahir dari sebuah ikatan perjanjian. Apabila anak (Timun Mas) sudah besar, maka diserahkan kepada Buto Ijo (pemberi bibit ketimun) untuk dimakan. Kesempatan timun mas untuk hidup hanya bergantung pada bungkusan kecil pemberian pertapa sakti.

Film Animasi Timun Mas ini telah dibuat oleh beberapa perusahaan antara lain: Bening Studio, Red Rocket, dan Kasatmata Yogyakarta. Bening studio cukup banyak memproduksi animasi yang dipasarkan melalui VCD dan diedarkan oleh PT Emperor. Film animasi yang diproduksi Bening Studio lebih banyak bertema budaya. Salah satu animasi yang diproduksi Bening Studio bertema budaya yang ceritanya diadopsi dari cerita rakyat adalah Timun Mas. Film animasi Timun Mas dibuat dengan menggunakan teknik animasi 2 dimensi. 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).

Pada tahun 2000 studio animasi Red Rocket juga memproduksi animasi mengambil tema budaya yang disponsori oleh Nestle Dancow. Nestle Dancow meluncurkan seri film animasi 2d yang berjudul dongeng aku dan kau. Seri film animasi 2d tersebut salah satu didalamnya terdapat film animasi Timun Mas. Film animasi ini dibuat dengan teknik animasi 2 dimensi dengan menggunakan teknologi digital. Selanjutnya pada tahun 2012 muncul animasi yang mengambil cerita Timun Mas untuk melestarikan budaya, dibuat oleh studio animasi Kasatmata Yogyakarta. Animasi ini menggunakan teknik 3 dimensi dengan memanfaatkan teknologi komputer 3D.

Selanjutnya pada tahun 2016 juga muncul animasi bertema budaya dengan cerita Timun Mas yang dibuat oleh Fritz Malindo Wijaya seorang mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Film animasi ini dibuat dengan visual yang berbeda dari film-film animasi lainnya. Semua karakter dari Timun Mas dibuat dalam bentuk wayang yang dimodifikasi dari wayang Bali. Film animasi ini menggunakan teknik 3 dimensi namun tampak seperti 2 dimensi. Tekniknya dengan 3d *shell shading*, yaitu membuat 3d menjadi mirip 2d dan terlihat seperti digambar dengan tangan. Menurut Prakosa (2010:115) film animasi bisa berdurasi panjang maupun pendek, namun sangat kompak untuk menyampaikan pesan-pesan kepada penonton dengan mempergunakan berbagai karakter yang digunakan dalam sebuah film animasi tersebut.



Gambar 1: Karakter animasi Timun Mas dalam bentuk wayang
Sumber: www.umn.ac.id, 2017

Selanjutnya Animasi yang mengambil cerita Bawang Merah Bawang Putih. Bawang Merah dan Bawang Putih merupakan cerita rakyat populer di Melayu Indoneisa yang berasal dari Riau. Kisah Bawang Merah Bawang Putih merupakan cerita tentang dua orang gadis kakak beradik yang memiliki sifat bertolak belakang. Begitu juga tentang seorang ibu tiri yang tidak adil dan pilih kasih. Cerita Bawang Merah Bawang Putih dipopulerkan kembali melalui film animasi. Film Animasi Bawang Merah Bawang Putih pertama kali dibuat oleh Bening Studio. Animasi ini menggunakan teknik animasi 2 dimensi dengan memanfaatkan teknologi digital. Film animasi buatan Bening Studio ini sempat populer di kalangan masyarakat di tahun 2000an. Pada tahun 2015 muncul kembali animasi yang mengambil cerita bawang merah dan bawang putih yang diproduksi oleh studio Kasatmata Yogyakarta. Animasi ini dibuat dengan teknik animasi komputer 3dimensi.

Animasi dengan teknik 3 dimensi

Melalui perkembangan teknologi yang semakin pesat berpengaruh pula pada teknologi dalam pembuatan film animasi. Terbukti kurang lebih 10 tahun terakhir animasi banyak memanfaatkan teknologi komputer 3 dimensi. Beberapa film animasi 3 dimensi yang mengangkat cerita rakyat maupun budaya masyarakat antara lain: animasi Upin Ipin, Sopo Jarwo, Knight Kris.

Animasi Upin Ipin tidak asing bagi dunia anak-anak sekarang ini. Animasi Upin Ipin menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Selain menggunakan tokoh Upin Ipin yang sebaya dengan anak-anak, juga disetiap ceritanya mengambil tema dunia bermain anak sehingga anak-anak yang menonton seperti merasakan diduniannya mereka. Adapun yang menjadi menarik lainnya dari animasi Upin Ipin yang tayang di Indonesia, yaitu dialog dalam film ini tetap dipertahankan dengan bahasa dan dialek melayu Malaysia. Dialek melayu menjadikan animasi Upin Ipin sebagai hiburan yang unik bagi anak-anak dibandingkan dengan animasi lainnya. Hal itu terbukti dengan seringnya terdengar anak-anak menirukan logat dan bahasa yang digunakan Upin Ipin dalam keseharian anak-anak baik ketika berbicara dengan teman-temannya maupun orang tuanya.

Apabila dicermati, menonton animasi Upin Ipin maka sekaligus diajarkan tentang kebudayaan Malaysia. Di samping itu, tampilan lingkungan Malaysia dan sekaligus menjadi ajang promosi kebudayaan Malaysia. Animasi Upin Ipin merupakan sebuah cerita tentang keseharian anak-anak Malaysia yang menggambarkan multi etnis. Multi etnis tersebut ditampilkan melalui teman-teman Upin Ipin yaitu seperti gadis kecil etnis Tionghwa bernama Mei-Mei, Rajoo dari India, Fizi dan lain-lain yang memang seperti itulah adanya di Malaysia. Karena populernya animasi Upin Ipin ini di Indonesia berpengaruh kreativitas masyarakat, contohnya muncul produk-produk bergambar Upin Ipin di jalan, di pasar, disablun dalam T-shirt, mainan anak-anak dan merchandise lainnya. Persis seperti tokoh animasi jauh sebelumnya seperti *Doraemon*, *Dora The Explorer* muncul dan digemari anak-anak. Aneka produk Dora mulai dari tas ransel sampai kepada model rambut poni, style Dora pun menjadi trend.

Selanjutnya Animasi Adit dan Sopo Jarwo merupakan animasi yang dibuat dengan target audiens anak-anak. Animasi ini dirilis tahun 2014 dan di tayangkan pertama kali di Trans TV. Film animasi Adit dan Sopo Jarwo ini juga pernah ditayangkan di

Global Tv. Mulai tahun 2017 episode baru dan lama ditayangkan di MNCTV. Animasi ini mengambil tema dan cerita khas budaya Indonesia. Unsur budaya Betawi dibawakan oleh tokoh Haji Udin. Begitu juga budaya Sunda yang dibawakan oleh Kang Ujang tukang mie ayam, budaya Jawa khas Jarwo, dan masih banyak lagi. Disamping itu, setting lokasi lingkungan menampilkan tempat-tempat khas yang hanya ada di Indonesia. Misalnya lingkungan yang menampilkan penjual beserta gerobak mie ayam atau warung kelontong di kampung Adit. Oleh karena proses produksi animasi ini dibuat oleh orang Indonesia, maka jalan ceritanya lebih banyak mengambil kisah keseharian dan budaya masyarakat Indonesia. Seperti layaknya dalam kehidupan nyata di Indonesia, Jarwo dan yang lainnya bermain bola kaki, bola kasti atau sekedar bernyanyi ria bersama dengan tokoh animasi lainnya.



Gambar 2: Tokoh dan lingkungan pada animasi Adit dan Sopo Jarwo
Sumber: www.duniaku.net, 2017

Animasi ini sarat dengan pergaulan walaupun ada sedikit bercandanya, akan tetapi ada banyak pesan yang dapat ditauladan dalam kehidupan bermasyarakat. Film animasi yang baik tidak hanya memberikan jalan cerita yang menarik tapi juga harus mampu menyampaikan pesan moral yang mendidik bagi penontonnya. Menurut Abrori (2009:1) media animasi merupakan salah satu media atau cara yang hebat untuk menyampaikn suatu pesan. Film animasi Adit dan Sopo Jarwo tidak hanya memberikan tontonan, tetapi juga sekaligus tuntunan. Pesan moral dalam cerita film animasi Adit dan Sopo Jarwo ini selalu disampaikan oleh Haji Udin yang berperan sebagai ketua RW yang sangat bijaksana. Oleh karena itu film animasi Adit dan Sopo Jarwo salah satu film animasi sangat relevan untuk ditonton oleh anak-anak yang membutuhkan hiburan serta memiliki nilai edukasi. Penggunaan film 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).

Dirilisnya animasi Adit dan Sopo Jarwo ini di Indonesia, mampu menggugah semangat masyarakat penikmat acara televisi khususnya penikmat film animasi untuk bisa mendukung berkembangnya dunia perfileman animasi Indonesia.



Gambar 3: Budaya masyarakat Indonesia pada animasi Adit dan Sopo Jarwo
Sumber: www.duniaku.net, 2017

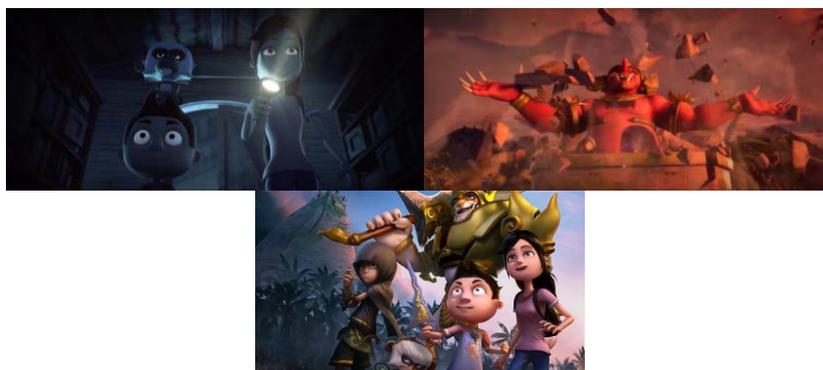
Berbicara kualitas dan teknologi yang digunakan, animasi Adit dan Sopo Jarwo tidak kalah dengan animasi luar negeri seperti animasi Upin Ipin. Penampilan gambar pada setiap *scene* cukup detail dan tidak kaku. Pratista (2008:2) menyatakan bahwa sspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film merupakan unsur sinematik, dan teknis tersebut di dalamnya mencakup gaya maupun cara

untuk mengolah bahan maupun materi film animasinya. Penampilan gambar dengan kualitas yang bagus dan riil tersebut akan membuat penonton terhibur. Hal ini menjadikan animasi Adit dan Sopo Jarwo memiliki kelebihan dibandingkan animasi Upin Ipin, karena adanya kedekatan antara cerita (menampilkan budaya Indonesia) dan penonton.

Film animasi yang memanfaatkan teknologi komputer 3d buatan Indonesia lainnya yaitu film animasi Knight Kris. Knight Kris adalah film animasi yang sarat pesan moral dan nilai-nilai budaya. Knight Kris merupakan film animasi lokal pertama di Indonesia yang mengangkat tema wayang. Bahkan karakter yang dibuat dalam Knight Kris menyerupai wayang dan banyak terdapat candi-candi dalam film ini. Film animasi ini merupakan salah satu film animasi yang mendidik anak-anak. Di samping itu, film animasi Knight Kris merupakan hiburan cerdas dan menginspirasi karena diangkat dari cerita rakyat. Oleh karena itu film animasi Knight Kris mampu memberikan edukasi tentang budaya Indonesia.

Film animasi Knight Kris digagas oleh Deddy Corbuzier sekaligus sebagai eksekutif produser. Film animasi Knight Kris ini menceritakan kisah laki-laki berumur sekitar 8 tahun yang bernama Bayu. Bayu menemukan keris di sebuah candi kuno. Bayu mencabut keris yang tertancap kuat tersebut. Setelah bayu mencabut keris tersebut dengan seketika Bayu memperoleh kesaktian dan menjadi seorang ksatria. Akan tetapi keris tersebut juga merupakan sebuah kunci untuk raksasa kejam yang bernama Asura. Setelah keris dicabut, Asura menjadi bangkit kembali dan menyebarkan teror kepada umat manusia.

Produksi film animasi Knight Kris tidak terlepas dari peran teknologi. Keseluruhan film Knight Kris dibuat dengan menggunakan efek *Computer Generated Imagery* (CGI). Oleh karena itu, film animasi ini mampu memberikan efek visual yang tidak kalah dengan animasi sekelas Hollywood.



Gambar 4: Tampilan visual animasi Knight Kris
Sumber: id.bookmyshow.com, 2017

Apabila dari sekian banyak budaya masyarakat yang ada khususnya budaya-budaya tradisi yang kian ditinggalkan oleh masyarakat direvitalisasi kedalam media animasi, dan ditampilkan dengan porsi yang cukup di media televisi maupun media lainnya, maka akan memberikan dampak positif dan menjadi habitus dimasyarakat. Contohnya dominasi animasi Upin Ipin di televisi Indonesia saat ini memberi pengaruh terhadap perubahan logat dalam berkomunikasi anak-anak, dan karena hal itu dilakukan secara kontinyu maka terjadilah habitus dikalangan anak-anak. Hal ini terkait dengan pemikiran Bourdieu tentang bagaimana suatu pengetahuan dan unsur-unsur budaya lainnya disebarkan serta berpengaruh dalam suatu masyarakat. Untuk memahami apa yang dimaksud oleh Bourdieu tersebut, Bourdieu mengajukan konsep yang disebut dengan habitus dan field. Habitus merupakan struktur kognitif yang memperantarai individu dalam berurusan dengan realitas sosial di lingkungannya (Bourdieu dalam Takwin, 2009:114).

Disamping itu, akan terjadi dalam masyarakat apa yang disebut Foucault sebagai "investasi politik". Investasi politik yang dimaksud adalah terkait dengan tubuh

individu sebagai penonton film animasi menjadi terdisiplinkan. Tubuh yang terikat tersebut sejalan dengan relasi-relasi timbal balik yang kompleks, dikaitkan dengan berbagai relasi kekuasaan dan dominasi (Foucault dalam Lubis, 2014: 82-83). Dengan terdisiplinkannya tubuh masyarakat dan menjadi habitus di masyarakat maka pesan-pesan moral dan edukasi yang terkandung dalam objek-objek budaya baik yang tradisi maupun lainnya akan dapat tersampaikan dan diterima oleh masyarakat.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan analisis terhadap beberapa film animasi yang mengambil tema budaya di atas, maka dapat disimpulkan bahwa animasi dijadikan inspirasi untuk merevitalisasi atau melestarikan budaya masyarakat, baik objek budaya yang kian terpinggirkan maupun budaya masyarakat yang masih eksis. Animasi sebagai salah satu media yang berperan dalam pelestarian budaya daerah. Teknik animasi yang digunakan berupa teknik animasi 2 dimensi dan 3 dimensi. Animasi dengan teknologi yang menyertai dalam proses produksinya mampu menampilkan efek-efek visual sehingga lebih menarik untuk disimak di zaman teknologi informasi saat ini. Animasi merupakan salah satu media yang diminati masyarakat. Oleh karenanya, sangat relevan apabila media animasi dijadikan sebagai salah satu media pelestarian budaya secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, Muchammad, 2009, '*Solusi Instan Animasi Karakter dengan Adobe Flash*', CV Andi Offset: Yogyakarta.
- BookMyShow Indonesia, 2017, '*8 Alasan Nonton Knight Kris, Film Animasi Karya Anak Bangsa*', [online], (<https://id.bookmyshow.com/blog-hiburan/8-alasan-nonton-film-animasi-knight-kris/>), diakses tanggal 15 Desember 2017.
- Djalle, Zaharudin G, & Edi Purwantoro, *Demi Dasmana. 2007, 'The Making Of 3D Animation Movie'*, Informatika: Bandung.
- Jaelani, Doni, 2016, '*5 Alasan yang Membuat Animasi Adit & Sopo Jarwo Lebih Baik Ketimbang Upin & Ipin!*', [online], (<https://www.duniaku.net/2016/04/18/adit-sopo-jarwo-lebih-baik-dari-upin-ipin/>), diakses tanggal 12 Desember 2017.
- Lubis, Akhyar Yusuf, 2014, '*Posmodernisme: Teori dan Metode*', Rajawali Pers: Jakarta.
- Prakosa, Gotot, 2010, '*Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*', kerjasama FFTV-IKJ dan Yayasan Seni Visual Indonesia: Jakarta.
- Pratista, Himawan, 2008, '*Memahami Film*', Homerian Pustaka: Yogyakarta.
- Takwin, Bagus, 2009, '*Akar-Akar Ideologi: Pengantar Kajian Konsep Ideologi dari Plato hingga Bourdieu*', Jalasutra: Yogyakarta.
- Thea, Debora, _____, '*Animasi Timun Mas Raih Piala Dewantara di AFI 2016*', [online], (<http://www.umn.ac.id/animasi-timun-mas-raih-piala-dewantara-di-afi-2016/>), diakses tanggal 5 Desember 2017.
- Walgito, Bimo, 2011, '*Teori-Teori Psikologi Sosial*', CV Andi Offset: Yogyakarta.