

FILM ANIMASI 2D BAWANG DAN KESUNA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ETIKA, MORAL DAN BUDI PEKERTI PADA ANAK-ANAK

I Ketut Setiawan

*STMIK STIKOM Indonesia
sundarambali88@gmail.com*

ABSTRACT

The activity of storytelling has been rarely done by the parents to the children. The limited time the parents have to accompany their children caused the lack of ethic education, morality, and character in children. Thus, it makes the children spend their time with gadget. In addition, there are many foreign television programs and it makes the children forget their local custom, one of it is folktales. In the development of technology and globalization, promote the folktales synergized with local values and modern technology is needed to be done. The alternative media is animation film. Animation film has a wide distribution range and it can be watched by all types of people from kids, teenager, and adult. Raising the story of Bawang and Kesuna by Made Taro in which the story is full of moral value, human value, honesty, and law of cause and effect will be packed in form of animation film. In the future, it wishes that more and more similar works as the way to preserve the local custom and as learning media of ethics, character, and law to the children.

Keywords: 2D Animation, Folktales, Learning Media, Bawang And Kesuna

ABSTRACT

Kegiatan mendongeng oleh orang tua kepada anak sudah sangat jarang dilakukan saat ini. Terbatasnya waktu orang tua dalam mendampingi anak, mengakibatkan kurangnya pendidikan etika, moral, dan budi pekerti pada anak. Sehingga anak menjadi lebih banyak menghabiskan waktu bersama dengan gadget. Ditambah dengan banyaknya acara televisi dari luar negeri, anak-anak menjadi semakin lupa dengan kearifan lokal, salah satunya cerita rakyat. Ditengah kemajuan teknologi dan arus globalisasi saat ini, mengangkat kembali cerita rakyat dengan mensinergikan antara nilai-nilai kearifan lokal dengan teknologi modern sangat penting untuk dilakukan. Media yang bisa dijadikan alternatif adalah film animasi. Film animasi memiliki jangkauan distribusi yang luas, serta bisa disaksikan oleh semua kalangan, baik anak-anak, remaja maupun dewasa. Dengan mengangkat cerita bawang dan Kesuna versi Made Taro, dimana dalam cerita tersebut sarat akan pesan moral, nilai-nilai kemanusiaan, kejujuran, dan hukum sebab akibat akan dikemas dalam sebuah film animasi. Sehingga kedepannya diharapkan lebih banyak karya-karya sejenis sebagai wujud pelestarian kearifan lokal serta media pembelajaran etika, budi pekerti dan hukum kepada anak-anak.

Kata Kunci : Animasi 2d, Cerita Rakyat, Media Pembelajaran, Bawang Dan Kesuna

LATAR BELAKANG

Bali merupakan salah satu pulau di Indonesia yang kaya akan budaya, adat istiadat, serta berbagai cerita rakyat atau dongeng. Namun kenyataan di masyarakat saat ini, sangat jarang anak-anak yang mengetahui akan hal tersebut, khususnya cerita rakyat atau dongeng. Berbeda halnya dengan adat istiadat yang berkaitan dengan kegiatan keagamaan, sehingga sampai saat ini masih terus

dilakukan. Sementara cerita rakyat atau dongeng kian hari kian tenggelam dimakan arus globalisasi yang semakin kuat. Pada jaman dulu, orang tua biasa mendongengkan anaknya sebelum si anak tertidur. Dongeng menjadi media pembelajaran untuk mengajarkan nilai-nilai moral, etika, dan budi pekerti kepada anak. Hal tersebut dikarenakan pada cerita rakyat atau dongeng, umumnya mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat, atau asal muasal suatu tempat, benda, ataupun seorang tokoh yang dalam penyajian ceritanya, terkandung nilai-nilai moral, etika, dan budi pekerti.

Namun saat ini, kebiasaan bercerita atau mendongeng kepada anak sudah sangat jarang dilakukan oleh orang tua. Kurangnya peran orang tua dalam hal mendongeng kepada anak-anak disebabkan waktu untuk berkumpul bersama anak cenderung terbatas. Kesibukan dalam pekerjaan membuat tidak sedikit orang tua yang kurang memiliki waktu untuk mendampingi si anak. Selain itu, anak-anak juga cenderung menyukai film animasi luar negeri seperti Upin-Ipin (Malaysia), Frozen (Amerika) dan Naruto (Jepang) kemudian mencontoh bahasa serta aksi-aksi yang dilakukan pada film tersebut. Sehingga gaya berbicara anak-anak saat ini cenderung mengikuti gaya pada film-film yang sering mereka saksikan.

Hasil wawancara dengan salah seorang budayawan dan pendongeng yakni Made Taro, memaparkan perkembangan cerita rakyat di Indonesia khususnya di Bali tanpa disadari sudah terancam punah. Hal tersebut dikarenakan kegiatan mendongeng sudah sangat jarang dilakukan oleh orang tua. Faktor waktu yang terbatas, juga karena perkembangan teknologi dewasa ini, anak-anak sedari kecil sudah disuguhkan dengan berbagai macam hiburan mulai dari televisi, *handphone*, internet, dan juga laptop atau computer, dimana konten yang tersaji sangat minim akan muatan lokalnya.

Pelaku Pencurian Dominan di Bawah Umur

Bangli (Bali Post) -
 Puluhan pelaku kasus tindak pidana pencurian, baik pencurian dengan pemberatan (*curat*), pencurian biasa (*cusa*), pencurian ringan (*curing*) maupun pencurian kendaraan bermotor (*curanmor*) berhasil diamankan jajaran Satreskrim Polres Bangli sepanjang tahun 2016. Dari puluhan pelaku yang diamankan tersebut, kebanyakan dari mereka masih tergolong di bawah umur.

Berdasarkan data, sebanyak 44 pelaku pencurian berhasil diamankan. Khusus untuk kasus *cusa* dan *curanmor*, pelaku yang berhasil diamankan kebanyakan di bawah umur. Dari 17 pelaku *cusa*, 12 di antaranya masih di bawah umur. Sementara dari 14 pelaku kasus *curanmor*, yang masih di bawah umur sebanyak 10 pelaku dan kebanyakan laki-laki.

Kapolres Bangli AKBP Danang Beny K. didampingi Wakapolres Kopol Ni Nyoman Wismawati dan sejumlah perwiranya, Kamis (22/12) kemarin, mengatakan untuk menekan kasus tindak pidana pencurian di Bangli terutama yang dilakukan pelaku di bawah umur, ke depan pihaknya akan melakukan upaya dengan membuat sejumlah program pembinaan ke sekolah dan meningkatkan koordinasi dengan Disdikpora.

Dikatakannya, tingginya angka pelaku pencurian di bawah umur tidak saja terjadi di Bangli. Namun juga di hampir semua wilayah di Indonesia. Mantan Kasat PJR Polda Bali itu menyebutkan bahwa motif mereka melakukan aksi pencurian kebanyakan hanya untuk mengaktualisasikan diri, bukan untuk memperkaya diri.

Selain mengamankan pelaku pencurian, sepanjang tahun 2016, Polres melalui Satresnarkoba juga berhasil mengungkap 6 kasus narkoba dengan 9 orang pelaku. Selain itu sebanyak 1.045,8 liter arak juga disita untuk mencegah gangguan kamtibmas. Polres Bangli melalui Satlantas juga menangani 55 kasus kecelakaan lalu lintas dengan korban meninggal sebanyak 16 orang. **(kmb40)**

Gambar 1. Berita Pelaku Pencurian
 Sumber: Bali Post terbitan hari Jumat Paing, 23 Desember 2016

Ditambahkan pula oleh made taro, bangsa Indonesia sedang mendekati kehancuran terutama dari segi moral, karena anak-anak zaman sekarang kurang dibekali dengan pendidikan karakter. Di sekolah sendiri, mata pelajaran budi pekerti sangat sedikit sekali diajarkan. Anak-anak lebih banyak mendapat pelajaran ilmu pasti seperti matematika, Bahasa, IPA dan IPS. Saat dirumah, anak-anak juga jarang mendapat perhatian orang tua. Orang tua sibuk dengan pekerjaan masing-masing dan anak-anak akan lebih banyak ditemani oleh *gadget*. *Gadget* sendiri bagaikan pisau bermata dua, disatu sisi bisa membantu, disatu sisi bisa melukai. Sehingga anak-anak yang masih belum bisa memilah mana yang layak untuk diikuti dan mana yang tidak boleh diikuti, akan mengikuti apa yang

dilihatnya lewat *gadget* tanpa bisa memilahnya terlebih dahulu. Sehingga berdasarkan hal itu, maka diperlukan media alternative untuk merespon permasalahan tersebut. Bahkan seperti yang tersaji dalam koran Bali Post terbitan hari Jumat, 23 Desember 2016, terdapat berita terkait dengan anak di bawah umur yang melakukan tindak kejahatan. Hal ini tentu saja menjadi perhatian serius dimana pada usia yang masih anak-anak sudah terlibat kejahatan.

PEMBAHASAN

Merespon permasalahan dimana orang tua kurang memiliki waktu untuk mendampingi anak untuk memberikan pendidikan tentang budi pekerti, etika dan sopan santun, sehingga bertampak pada pendidikan budi pekerti, etika dan moral sangat kurang didapatkan oleh anak-anak. Hal tersebut tidak bisa dipungkiri karena minimnya film yang mengangkat cerita rakyat yang mengandung budaya dan tradisi dalam negeri khususnya bali. Dari hal tersebut, maka perlu adanya film-film atau serial televisi yang mengangkat budaya tradisional seperti film animasi cerita rakyat. Dengan mengangkat cerita rakyat sebagai film animasi, anak-anak menjadi lebih mengenal cerita rakyat dan mampu mengimbangi gempuran cerita-cerita dari luar negeri. Selain itu, film animasi memiliki keunggulan diantaranya mudah untuk diterima oleh anak-anak. Hal tersebut didukung karena film animasi terdiri dari unsur audio (suara) dan juga visual (gambar). Gambar yang lucu akan membuat anak-anak menjadi tertarik untuk menyaksikan film animasi tersebut. Hal senada juga disampaikan oleh pernyataan Made Taro bahwa anak-anak jauh lebih tertarik untuk menonton daripada mendengarkan cerita. Selain itu, media film animasi juga mudah untuk didistribusikan dalam berbagai media, mulai dari televisi, *handphone*, tablet, juga internet (youtube) dimana media-media tersebut sudah sangat akrab dengan dunia anak-anak saat ini. Munir (2013) menambahkan pula bahwa konten audio visual 80% mampu diserap oleh audience. Sehingga pesan dan makna yang terkandung dari animasi akan mampu menjadi sebuah media tambahan dalam proses belajar mengajar, khususnya tentang etika, dan budi pekerti.

Di Bali sendiri, terdapat banyak sekali cerita rakyat. Cerita tersebut juga tidak kalah dengan cerita dari luar negeri, selain itu juga sangat sarat akan makna social, etika, sopan santun, serta hukum sebab akibat. Salah satu cerita rakyat tersebut adalah cerita rakyat yang berjudul Bawang dan Kesuna versi Made Taro. Cerita rakyat ini berasal dari desa Sengkidu, Kabupaten Karangasem. Di Indonesia sendiri, terdapat 22 versi dari cerita yang menyerupai cerita bawang dan kesuna. Salah satunya berjudul Bawang Merah dan Bawang Putih yang amat populer dari generasi ke generasi. Dalam versi Kalimantan Selatan, tokoh protagonis yaitu bawang putih (kesuna dalam versi Made Taro) ditinggalkan oleh ibunya di hutan, sedangkan burung cerucuk diganti burung si Takun-takun. Sedangkan tokoh antagonis (bawang merah atau bawang dalam versi cerita Made taro) mati karena bermacam-macam penyakit kulit yang tak terobati.

Cerita rakyat Bawang dan Kesuna menceritakan dan mengajarkan banyak nilai-nilai positif kepada anak-anak. Nilai-nilai positif tersebut, seperti kejujuran, berbakti kepada orang tua, tidak boleh memfitnah, tidak boleh serakah serta mengajarkan mengenai hukum sebab akibat. Kisah bagaimana kesuna yang jujur, rajin dan berbakti kepada orang tua hingga kemudian mendapatkan karma yang baik. Sedangkan bawang yang jahat, suka memfitnah, dan selalu berbuat curang pasti akan mendapatkan hukuman yang setimpal. Kebaikan dan kejahatan diperlihatkan secara terbuka dan terlihat kontras karena melihat dari sasaran dari film animasi ini adalah anak-anak. Sehingga anak-anak lebih mudah dalam mencerna dan melihat mana karakter baik, dan yang mana karakter jahat, serta dampak yang didapatkan juga cenderung cepat untuk mengindarkan kesan bosan untuk anak-anak.

Cerita bawang dan kesuna ini berkisah tentang dua bersaudara bernama Bawang dan Kesuna yang mempunyai sifat yang jauh berbeda. Bawang adalah gadis

pemalas dan tidak suka bekerja keras. Ia juga seorang yang iri hati dan suka memfitnah. Lain halnya dengan Kesuna yang baik hati, pendiam jujur dan pekerja keras. Suatu hari, kedua orang tuanya pergi. Ayahnya ke sawah dan ibunya ke pasar. Bawang dan Kesuna diberi tugas memasak di dapur. Namun, Bawang yang pemalas hanya menunda-nunda pekerjaan dengan segudang alasan, dan pada akhirnya Kesuna lah yang menyelesaikan semua pekerjaan tersebut. Ketika sang Ibu datang, Bawang segera ke dapur dan melumuri seluruh tubuhnya dengan abu dapur. Ia pun berpura-pura sibuk dengan pekerjaan dan dengan liciknya memfitnah Kesuna. Katanya, Kesuna hanya bersenang-senang dan tidak mau bekerja. Mendengar laporan Bawang, Ibunya seketika menjadi murka dan memukul Kesuna dengan sapu lidi berkali-kali hingga babak belur. Dalam keadaan menangis, Kesuna diusir oleh Ibunya.



Gambar 1. Suasana kehidupan Bawang dan Kesuna
Sumber: Karya Tugas Akhir Mahasiswa, Adi Sudianggara



Gambar 2. Kesuna menangis karena dipukul ibunya
Sumber: Karya Tugas Akhir Mahasiswa, Adi Sudianggara

Kesuna yang sedih dan bingung berjalan terlunta-lunta meninggalkan rumah, hingga pada akhirnya ia sampai di tengah hutan. Di bawah pohon yang rindang Kesuna duduk beristirahat dan tiba-tiba terdengar suara nyanyian seekor cerucuk kuning dari atas pohon. Kesuna yang sedih dan putus asa berharap burung itu bersedia membunuhnya. Burung cerucuk yang mendengar permintaan Kesuna, segera terbang rendah dan mematuk ubun-ubun Kesuna. Bukannya luka yang didapatnya, melainkan serangkaian bunga emas muncul secara ajaib di atas kepala Kesuna. Tak hanya itu, perhiasan berupa gelang, kalung dan anting-anting emas muncul ketika burung Cerucuk Kuning mematuk sekujur tubuh Kesuna. Kesuna yang mulai tersadar bahwa dirinya telah ditolong oleh Cerucuk Kuning mendapatkan semangat hidupnya kembali. Ia percaya dirinya ada yang melindungi. Maka, Kesuna memutuskan untuk kembali pulang ke rumah.



Gambar 3. Kesuna berjalan sendirian di hutan
Sumber: Karya Tugas Akhir Mahasiswa, Adi Sudianggara



Gambar 4. Kesuna ditolong oleh Cerucuk Kuning
Sumber: Karya Tugas Akhir Mahasiswa, Adi Sudianggara

Sesampainya di rumah, Kesuna tidak mendapatkan sambutan yang baik dari saudari dan kedua orang tuanya. Bahkan, sang Ayah tidak menganggapnya anak dan mengusir Kesuna. Gagal pulang ke rumahnya, Kesuna kemudian pergi ke rumah neneknya berharap nenek menerimanya. Nenek yang sayang kepada

Kesuna menyambutnya dengan senang hati dan meminta Kesuna untuk tinggal bersamanya.

Singkat cerita, Bawang dan kedua orang tuanya mengetahui rahasia perhiasan yang diperoleh Kesuna. Bawang juga ingin bertemu dengan cerucuk kuning. Ia kemudian berpura-pura dimarahi Ibunya dan dipukuli dengan sapu lidi. Bawang berpura-pura menangis lalu pergi ke dalam hutan. Setelah berjumpa dengan Cerucuk Kuning, Bawang meminta sang burung untuk mematuk-matuk sejujur tubuhnya. Berharap memperoleh perhiasan yang sama dengan yang didapat oleh Kesuna. Cerucuk Kuning yang tahu akan kehendak buruk Bawang, terbang rendah dan mematuk seluruh tubuhnya. Tak disangka, bukan emas tetapi luka parah yang muncul di sejujur tubuh Bawang. Makin lama luka itu makin bertambah parah, dan Bawang pun mati di tempat itu juga.



Gambar 5. Kesuna sedang memintal benang
Sumber: Karya Tugas Akhir Mahasiswa, Adi Sudianggara



Gambar 6. Bawang menangis karena luka
Sumber: Karya Tugas Akhir Mahasiswa, Adi Sudianggara

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Cerita rakyat bawang dan kesuna sarat akan pesan moral, etika, budi pekerti, juga tentang hukum sebab akibat. Dengan adanya film animasi yang mengangkat norma-norma kesusilaan, budi pekerti dan hukum sebab akibat. Diharapkan tingkat kenakalan anak dan remaja bisa ditekan. Selain itu, dengan adanya film animasi yang mengangkat cerita rakyat, selain sebagai media pembelajaran juga menjadi media pelestari kearifan lokal yang dalam hal ini adalah cerita rakyat. Anak-anak tidak hanya mendapat hiburan, tetapi juga pembelajaran secara tidak langsung dengan pesan-pesan moral yang terkandung di dalam cerita yang diangkat. Hal tersebut dikarenakan film merupakan salah satu media informasi, sosialisasi dan juga hiburan yang mampu menyentuh seluruh lapisan masyarakat, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa hingga orang tua.

Saran untuk kedepannya agar semakin digali kembali kearifan-kearifan local khususnya cerita rakyat dengan berbasis film animasi. Sehingga semakin banyak dan beragam cerita rakyat yang terpublikasikan dengan media digital sehingga masyarakat Bali khususnya anak-anak menjadi mengenal tentang cerita rakkyat. Selain itu juga sebagai bentuk pelestarian cerita rakyat agar tidak menghilang ditelan oleh waktu.

REFERENSI

- Anggara, I Gede Adi Sudi, 2014, Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Bawang Dan Kesuna, Denpasar: STMIK STIKOM Indonesia. [Jenis ref: Laporan)
- Dharsono, 2007, 'Pengantar Estetika', Bandung, Rekayasa Sains. [Jenis ref: Buku]
- Munir, 2013, 'Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan', Bandung, Alfabeta. [Jenis ref: Buku]
- Pratista, Himawan, 2008, 'Memahami Film', Yogyakarta, Homerian Pustaka. [Jenis ref: Buku]
- Sobur, Alex, 2013, 'Semiotika Komunikasi'. Bandung, PT Remaja Rosdakarya. [Jenis ref: Buku]