

Jurnal Komunikasi Profetik

Vol.06/No.01/April 2013

Komunikasi Indonesia
(Studi Komunikasi Nusantara Perspektif Integrasi Interkoneksi)

Mokhammad Mahfud

Dari Jalanan Menuju Layar Kaca

Nanang Mizwar Hasyim

Membangun Film Animasi Cerita Rakyat Indonesia

Heri Setyawan

Elemen Visual Kemasan sebagai Strategi Komunikasi Produk

Ni Luh Desi In Diana Sari

Komunikasi Simbol : Peci dan Pancasila

Rama Kertamukti

Ahmadiyah dalam Potret Media Cetak

Andi Subhan Amir dan Andi Muhammad Hasrum

Pengaruh Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan

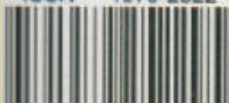
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Yani Tri Wijayanti

'Nouveau Information Poor' dalam Peradaban Gelombang Ketiga
di Kawasan Indonesia Timur

Hikmah Tahir

ISSN 1979-2522



771979 252295



Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Jurnal Ilmu Komunikasi PROFETIK, terbit dua kali setahun pada bulan April dan Oktober. Berisi tulisan yang diringkas dari hasil penelitian dan pemikiran konseptual di bidang komunikasi

SUSUNAN REDAKSI

Penanggungjawab Penerbitan:

Bono Setyo

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Ketua Penyunting:

Diah Ajeng Purwani

Penyunting Pelaksana:

Siantari Rihartono, Alip Kunandar,
Rama Kertamukti

Sekretariat:

Rika Lusti Virga

Mitra Bestari:

Dr. Hermin Indah Wahyuni
(Universitas Gadjah Mada)
Prof. Pawito, Ph. D
(Universitas Sebelas Maret)

Alamat Redaksi:

Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Jl. Marsda Adisucipto No. 1,
Telp (0274) 589621, 512474

Faks. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

Email: jurnal.profetik@gmail.com

ACUAN PENULISAN JURNAL KOMUNIKASI PROFETIK

1. Jurnal Komunikasi PROFETIK terbit dua kali setahun, April dan Oktober mengutamakan pemuatan artikel/tulisan dalam perspektif ilmu Komunikasi.
2. Tulisan dapat berupa hasil penelitian, kajian teoretik atau konseptual, terjemahan, maupun resensi buku yang sesuai dengan domain jurnal PROFETIK.
3. Artikel yang dikirim harus orisinal, dalam arti belum pernah dipublikasikan, dan atau tidak sedang dikirimkan ke jurnal / media massa lain.
4. Panjang artikel minimal 3.000 kata untuk jenis laporan penelitian dan kajian konseptual, maupun terjemahan, dan 2.000 s.d. 3.000 kata untuk resensi buku. Naskah diketik dengan spasi ganda, menggunakan jenis huruf Times New Roman / Arial / Book Antiqua, dan ukuran huruf (font) 12.
5. Artikel dapat ditulis dalam bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris dengan disertai abstrak maksimal 100 kata, dan kata-kata kunci (keywords) tidak lebih dari lima kata. Jika artikel ditulis dalam Bahasa Indonesia, maka abstrak disajikan dalam bahasa Inggris dan sebaliknya.
6. Nama Penulis tidak disertai gelar, kecuali yang dicantumkan sebagai penjelasan dalam catatan kaki.
7. Penulisan kutipan dengan *bodynote* yang memuat nama belakang pengarang tahun dan halaman dan ditulis dalam kurung. Contoh : (Kuntowijoyo, 2005 : 103)
8. Penulisan daftar pustaka dengan menggunakan model: Nama pengarang, (Tahun penerbitan), Judul Buku (cetak miring), Kota : Penerbit. Contoh: Burhan, Bungin (2003), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta, Raja Grafindo Persada.
9. Artikel hasil penelitian hendaknya memuat unsur judul, latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan, metodologi, pembahasan, kesimpulan, rekomendasi (jika diperlukan, dan daftar pustaka. Jika menggunakan tabel / penampang harap diberi nomor urut dan diketik dengan spasi tunggal.
10. Artikel berupa kajian teoritik / konseptual diharapkan memuat sedikitnya unsur pendahuluan, pembahasan, kesimpulan dan saran (jika perlu).
11. Artikel hasil terjemahan harap mencantumkan judul asli, nama penulis, asal sumber penerbit / institusi yang memiliki hak publikasi atas artikel tersebut. Izin pemuatan hasil terjemahan menjadi tanggungjawab pengirim artikel/penerjemah.
12. Semua artikel yang masuk akan direview oleh Penyunting Ahli. Rekomendasi Penyunting Ahli akan menjadi acuan utama dalam menentukan dimuat atau tidaknya sebuah artikel yang akan dikirim ke Redaksi. Pihak Redaksi berhak menyunting naskah yang masuk tanpa mengubah substansi sesuai dengan visi dan misi jurnal komunikasi PROFETIK.

MEMBANGUN FILM ANIMASI CERITA RAKYAT INDONESIA

Heri Setyawan

(Dosen Broadcasting Akademi Komunikasi Indonesia Yogyakarta)

ABSTRACT

Animated films is very popular in everyday society spectacle into television broadcasts over-the-air, local private television as well as public television (TVRI). Animated folklore Indonesia has tremendous potential to develop it and, While the natural beauty of Indonesia also have the potential to be explored. If these two things have combined to become the basic idea of making animated films, then it would be a very interesting artwork to watch. The Film takes the theme of folklore that had previously been known in the community as the stories in the oral form is certainly not easy to make it happen in the picture even to the stage of the animated form. An animator must use a different approach.

Keywords: *Animated Film, Folklore, Animator*

A. Cerita Rakyat Indonesia

Cerita rakyat adalah kesenian masyarakat Indonesia yang berpotensi untuk dijadikan ide pembuatan film animasi dan berpeluang kuat sebagai produk unggulan dalam persaingan nasional maupun internasional. Bahkan kedudukannya tidak kalah jika dibandingkan dengan komoditas lain seperti kerajinan tangan (*handycraft*), furniture, tekstil maupun pariwisata.

Apresiasi seni masyarakat terhadap cerita rakyat milik bangsa sendiri sangat

kurang. Masyarakat, umumnya lebih mengenal cerita rakyat bangsa asing yang dapat dikonsumsi setiap hari lewat televisi, radio dan media lainnya. Perilaku masyarakat sehari-hari juga cenderung terpengaruh oleh gaya cerita asing itu, apalagi generasi mudanya, generasi usia sekolah. Tata krama, sopan santun, dan nilai-nilai etika lain sebagai norma budi pekerti dalam kehidupan bermasyarakat, nyaris tidak berlaku.

Rupanya masyarakat silau dengan gemerlap seni pertunjukan asing yang direkayasa

dengan teknologi modern, baik dalam kemasan media maupun *live performance*, meskipun seringkali tanpa isi dan kadang menyesatkan. Dampak dari situasi ini adalah semakin lemahnya pemahaman dan kurangnya penghargaan generasi muda terhadap seni tradisinya bahkan melupakannya. (Rustopo, 2005:iv)

Dalam seni pertunjukan tradisi, selain nilai estetika, juga mengandung nilai etika-moral yang tinggi. Melalui seni pertunjukan tradisi, ajaran-ajaran moral disampaikan kepada khalayak dalam bentuk ungkapan estetika. Bentuk ungkapan estetika yang disukai banyak orang akan menimbulkan suasana yang kondusif bagi kerukunan, gotong royong, selain juga nilai ekonomis (Rustopo, 2005:iv).

Film animasi produk lokal memang telah ada dan sudah tersebar di masyarakat Indonesia seperti antara lain: Petualangan Si Kancil, Prambanan, Malin Kundang, Bawang Merah dan Bawang Putih, Sangkuriang, Timus Mas, Lutung Kasarung, Alibaba, Mahabarata dan sebagainya. Film animasi tersebut bahkan telah dijual secara bebas dalam bentuk VCD maupun DVD dan dapat diperoleh di toko-toko.

Film animasi sudah sangat populer menjadi tontonan masyarakat di keseharian siaran televisi swasta nasional, televisi swasta lokal maupun televisi publik seperti TVRI atau televisi milik pemerintah. Di Indonesia hingga saat ini telah ada 10 (sepuluh) stasiun televisi swasta atau stasiun televisi komersial yang bersiaran secara nasional yaitu RCTI, SCTV, AnTV, INDOSIAR, MNCTV, TRANS dan TRAN7, METROTV, GLOBALTV serta TVONE. Sedangkan yang mendapatkan ijin bersiaran secara lokal kurang lebih telah mencapai 75 stasiun televisi lokal, belum lagi ditambah stasiun televisi komunitas. Jumlah stasiun televisi yang diijinkan untuk bersiaran secara nasional ada 11 stasiun televisi, termasuk TVRI yang nota bene adalah stasiun televisi milik pemerintah.

Jumlah jam siaran per hari dari 86 stasiun televisi yang ada di Indonesia diperkirakan telah mencapai lebih dari 900 jam siaran.

Artinya diangkasa Negara Indonesia setiap harinya telah disesaki oleh 900 jam program siaran mulai dari program informasi (siaran berita), program pendidikan, program iklan dan program hiburan, tentunya program hiburan jam siarannya yang paling banyak persinya.

Andaikan jam siaran dari 86 stasiun televisi yang telah mencapai 900 jam per hari tersebut khususnya yang menayangkan program film animasi mencapai 5% saja maka untuk setiap harinya akan dibutuhkan kurang lebih 45 jam siaran film animasi. Jika durasi setiap film animasi yang diproduksi rata-rata memiliki masa putar 30 menit maka dalam satu hari saja dibutuhkan 90 judul film animasi. Berapa judul film yang dibutuhkan jika dikalikan dalam seminggu, satu bulan bahkan dalam satu tahun.

Dan ini merupakan potensi besar yang hingga kini belum tergarap dengan sungguh-sungguh. Terus berapa banyak rumah produksi yang bisa hidup dari industri ini, berapa banyak tenaga kreatif yang dibutuhkan serta berapa banyak lembaga pendidikan seperti perguruan tinggi yang menekuni bidang animasi dan SMK yang menekuni bidang animasi dapat tumbuh subur di Indonesia.

Tayangan film animasi impor menjadi pilihan stasiun televisi guna memenuhi jam siaran untuk anak-anak, dimana diperkirakan pada jam tertentu anak-anak duduk di depan televisi biasanya untuk tayangan film animasi dipilih pada pagi dan sore hari. Film-film animasi yang menjadi tontonan atau disiarkan oleh stasiun televisi antara lain: Shoun the sheep, Pinguin & the madagascar, Sponge Bob, Naruto, Dora, To, and Jerry, Scooby Doo, Franklin, Oscar, yang rata-rata film animasi tersebut diatas mengangkat cerita rakyat dari benua Eropa ataupun Amerika.

Pernah ada satu judul film animasi lokal yang mengisi siaran disalah satu stasiun televisi swasta nasional dan memiliki penonton yang cukup banyak yaitu Mahabarata, film animasi ini diproduksi oleh PT Rizky Pandawa Lima. Legenda Mahabarata sudah tidak asing lagi bagi kebanyakan masyarakat Indonesia. Di du-

ma wayang cerita tersebut selalu diolah oleh pedalang dalam setiap pementasan. Namun sebagai film animasi tampaknya ini merupakan hal baru, terutama karena film animasi ini didasarkan pada komik Mahabarata yang dikarang oleh RA. Kosasih.

Masyarakat Indonesia sangat kaya akan legenda atau cerita rakyat. Ada ratusan cerita rakyat yang tersebar dari Aceh hingga Papua. Legenda atau cerita rakyat tersebut dapat digali dan dijadikan sumber ide untuk selanjutnya dikembangkan menjadi film animasi. Bahkan saat ini sudah banyak penerbit yang mencoba membuat buku cerita rakyat Indonesia kemudian dicetak dan dijual pada masyarakat umum. Artinya untuk mengembangkan film animasi yang bertema cerita rakyat lebih mudah lagi dalam mencari ide dan memberi karakter tokohnya.

Selain kaya akan cerita rakyat, Indonesia juga kaya akan hamparan pemandangan yang indah, seperti antara lain hutan, gunung, pantai, lautan, gua, cagar budaya, museum, candid dan sebagainya yang tersebar hampir merata disekuruh wilayah Nusantara. Sebagian kecil dari tempat-tempat tersebut telah dikenal oleh anak-anak namun tidak sedikit pula yang belum dikenal oleh mereka. Kekayaan alam dan keindahan alam Indonesia perlu dikenalkan dan anak-anak perlu diberi kesadaran lebih dini untuk mengenal dan menjaga kelestariannya.

Film animasi cerita rakyat Indonesia memiliki potensi yang luar biasa untuk dikembangkan. Sementara keindahan alam Indonesia juga memiliki potensi untuk dinikmati keindahannya. Jika dua hal ini saja digabungkan untuk menjadi ide dasar dari pembuatan film animasi maka akan menjadi karya seni yang sangat menarik untuk ditonton.

B. Maksud dan Tujuan Kajian

Semua orang memahami betapa besar peranan media televisi dalam kehidupan sosial, budaya, politik dan ekonomi. Demikian juga dalam membangun film animasi, semestinya media televisi dapat diajak kerjasama saling

menguntungkan, televisi mendapatkan program hiburan film animasi, sementara cerita rakyat/legenda Indonesia dapat diapresiasi oleh banyak orang sehingga cerita rakyat dapat semakin dikenal oleh banyak orang. Film animasi dapat merubah sebuah budaya dalam tatanan masyarakat. Seperti halnya budaya Manga di Jepang perubahan budaya tergerak cepat sehingga sampai merubah tatanan kehidupan di sana. Kajian ini bermaksud memperlihatkan bagaimana sebuah proses film animasi dibuat dan bagaimana riset pembuatan film animasi mempengaruhi karakter filmnya dan manfaat dibuatnya film animasi tersebut. Sebuah proses yang panjang dalam pembuatan film animasi sehingga sampai ke layar kaca maupun lebar, ada proses yang mendampinginya

C. Teori dalam Animasi

1. Animasi

Kata animasi diambil dari kata *animation, to animate* yang bila dilihat dalam kamus Inggris-Indonesia artinya kurang lebih adalah hidup; menghidupkan. Jadi kurang lebih definisi animasi adalah menghidupkan segala bentuk benda/obyek mati. Kata menghidupkan disini bukanlah berarti memberi nyawa, melainkan membuat benda/obyek bisa bergerak sehingga terlihat seperti hidup. Animasi adalah ilusi dari sebuah kehidupan, walaupun sekarang ini pengertian animasi telah melebar hingga mempunyai pengertian segala sesuatu yang mempunyai elemen gerak.

Animasi adalah perpaduan yang sempurna dari seni lukis (menggambar), seni musik, seni tari dan seni sastra. Seorang animator dituntut mempunyai rasa visual yang tinggi, mempunyai bakat beracting, mengerti tentang musik dan mempunyai rasa humor yang tinggi serta yang penting adalah kepekaan terhadap waktu. Sebagai contoh seorang seniman animasi (*animator*) dengan daya khayalnya yang tinggi akan mampu merubah kertas, tanah liat, plastiline, dengan pensil warna dan cat berwar-

na karena kepiawaiannya benda-benda tersebut akan dapat berubah menjadi aktor dan aktris yang hidup.

Apa yang sesungguhnya membuat film animasi berbeda dengan lukisan dan pahatan, pola apa yang membuat animasi difokuskan pada perjalanan waktu hal ini terikat secara tetap pada prinsip-prinsip dari gerakan. Didalam film animasi bentuk gerakan (*action*) senantiasa akan mengambil tempat pada suatu lintasan dengan jarak dan waktu tertentu. Suatu gerakan terjadi sepanjang garis pandu (*guideline*) dengan kecepatan yang sudah ditentukan.

Dalam produksi film animasi, animator adalah seorang aktor, animator harus bisa merasakan menjadi misalnya seekor ikan, seekor burung, seekor kura-kura, sebuah mobil, sebatang pohon. Animator harus dapat merasakan menjadi apa saja, sesuai apa yang dikehendaki dalam cerita. Animator harus memahami apa yang dilakukan dan berpikir tentang karakter dari sebuah obyek. Bagaimana mengepakkan sayap, bagaimana ketika mematak cacing dan berki- cau misalnya ketika animator ingin menganimasikan seekor burung.

Film animasi pertama kali dikenalkan pada tahun 1919, pada saat itu animasi dibuat dengan diawali adanya gambar yang kemudian dipindahkan dalam film seluloid dan kemudian barulah diberi warna. Untuk proses animasinya sendiri dilakukan dengan cara direkam menggunakan kamera dengan kecepatan frame tertentu. Sedangkan film animasi 3 dimensi dapat ditemukan dengan diawalinya pembuatan film animasi yang menggunakan boneka sebagai obyeknya.

2. Macam-macam Film Animasi

Meskipun film animasi sudah sangat populer dengan dengan tontonan keseharian masyarakat Indonesia, namun produksi film animasi lokal masih menjadi hal yang relatif baru dalam perfilman Indonesia. Di televisi, film-film animasi produksi Ameri-

ka, Jepang bahkan Malaysia seperti *Superman*, *Sponge Bob*, *Penguin and the Madagaskar*, *Avatar*, *Doraemon*, *Samurai X*, *Naruto*, *Upin & Ipin* dan sebagainya telah menjadi tontonan yang sangat populer di kalangan anak-anak.

Upaya memproduksi film animasi lokal selain didukung dengan adanya kemudahan mengakses teknologi komunikasi dan informasi juga didukung oleh kemampuan para animator yang telah menimba ilmu di sekolah-sekolah maupun di kampus-kampus seni rupa, desain visual maupun arsitektur. Ditambah lagi dengan banyaknya dukungan produksi software yang memberikan pelajaran praktis (*tutorial*) tentang proses pembuatan film animasi.

Ada banyak cara untuk membuat film animasi tergantung dari media yang akan digunakan. Media untuk dapat berupa bidang datar atau dimensional. Pembuatan film animasi bidang datar lebih dikenal dengan istilah animasi 2 Dimensi, bentuk film animasi 2 dimensi dapat menggunakan media gambar, foto atau lukisan. Sedangkan film animasi yang menggunakan prinsip dimensional lebih dikenal dengan istilah 3 Dimensi, media yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan boneka, plastisin, tanah liat bahkan bisa juga menggunakan manusia sebagai obyeknya.

Macam-macam film animasi yang diproduksi oleh para kreator muda meliputi bentuk-bentuk film animasi 2 (dua) Dimensi, 3 (tiga) Dimensi dan Stop Motion.

3. Proses Kreatif Produksi Film Animasi

Untuk memproduksi film animasi memang tidak mudah selain dibutuhkan adanya dukungan teknologi komunikasi dan informasi juga perlu adanya pemahaman tentang tahapan yang perlu dilalui mulai dari tahapan *Pre-production*, *Production* hingga *Post-production*.

1. Pre Production

a. Ide dan tema

Ide merupakan hal yang mendasar un-

tuk mengembangkan sebuah karya film animasi. Ide dapat diinspirasi dari berbagai hal misalnya pengalaman pribadi, legenda, cerita rakyat, kehidupan sehari-hari dan sebagainya. Dari sekumpulan ide yang telah terkumpul kemudian ditentukan tema, film animasi yang bertemakan tentang cerita rakyat sangat mungkin dikembangkan hal ini disebabkan begitu kayanya bangsa Indonesia dengan legenda atau cerita rakyat, mulai dari Aceh hingga Papua.

b. *Research*

Riset diperlukan untuk lebih meyakinkan kredibilitas film yang sedang dibuat. Pengembangan karakteristik penokohan memerlukan sebuah riset terhadap perilaku yang sesuai dengan tokoh. Disamping itu perlu juga dipelajari keadaan lingkungan guna mendukung cerita seperti lokasi, alam (*landscape*) bentuk bangunan, pakaian, warna dan sebagainya. Buku-buku cerita rakyat Indonesia yang sudah ada bisa membantu untuk memberi gambaran bentuk visual yang dibutuhkan dalam film animasi.

c. *Naskah*

Merupakan wujud cerita secara utuh. Bahan dasar dari pembuatan naskah adalah tema dasar dan riset. Didalam naskah film animasi telah dirinci sebagai berikut: *scene heading, action, dialogue dan transition*. Disini yang perlu menjadi perhatian adalah bagaimana mengurai cerita rakyat menjadi adegan-adegan yang berkesinambungan antara scene satu dengan scene-scene berikutnya.

d. *Character Development*

Sebuah cerita film animasi akan memiliki beberapa tokoh, setiap tokoh akan memiliki karakter. Karakter tokoh harus baku karena dari karakter ini

akan bisa menceritakan sebuah kisah yang menarik perhatian penontonnya. Untuk mengetahui karakter tokoh maka animator perlu belajar tentang peran tokoh tersebut dalam cerita misal karakter protagonis memiliki ciri yang lembut dan tokoh antagonis memiliki ciri kasar dan mudah tersinggung.

e. *Storyboard*

Setelah naskah jadi dan karakter tokoh ditentukan maka bagian terpenting lainnya adalah membuat *storyboard*. Naskah merupakan cerita atau narasi yang masih abstrak, sedangkan *storyboard* merupakan rancangan visualnya. *Storyboard* memberi gambaran bagaimana sebuah cerita akan berjalan dan mudah dipahami. Dari *storyboard* ini akan terlihat detail dari setiap adegan, detail dari bentuk masing-masing tokohnya, bahkan sampai pada detail ukuran-ukuran shotnya. Perencanaan *Storyboard* benar-benar harus dipertimbangkan. Dalam film non animasi kesalahan dalam pembuatan *storyboard* dan kesalahan dalam pengambilan gambar akan dengan mudah dapat diulangi (*re-take*) namun untuk film animasi kesalahan yang terjadi akan merepotkan dan bisa memakan waktu yang panjang dan menghabiskan biaya yang mahal.

2. *Production*

a. *Drawing*

Proses *drawing* merupakan salah satu proses yang menentukan apakah animasi menjadi bagus atau tidak, *drawing artist* lebih dikenal dengan sebutan animator. Dengan berpedoman pada naskah dan *storyboard*, animator pada tahap ini akan menggambarkan dengan detail adegan per adegan. Animator yang baik harus bisa memperlihatkan bahwa tokoh memiliki jiwa atau nilai pribadi tertentu tanpa harus didukung

dengan *sound effect*. Seorang animator harus menguasai masalah teknik *timing*. Ketika seorang animator telah menguasai dalam menerapkan *timing*, maka animasi yang dibuatnya akan terlihat sangat hidup.

b. *Scanning* dan *Tracing*

Setelah pekerjaan menggambar selesai maka tahap berikutnya adalah memindahkan gambar ke dalam komputer dengan cara *scanning*. Cara ini dilakukan agar gambar dapat *ditracing* (merubah format *bitmap* menjadi *vector*). Tujuan dari tahap ini adalah untuk mempermudah melakukan pewarnaan (*coloring*). Persamaan antara *bitmap* dan *vector* adalah sama-sama tipe gambar yang dapat dilihat dengan media komputer. Sedangkan perbedaan antara *bitmap* dan *vector* adalah file *bitmap* mempunyai kedalaman warna yang lebih kompleks dibandingkan dengan *vector*. Namun file *bitmap* sangat tergantung pada ukuran resolusi gambar. Semakin besar resolusi gambar maka gambar akan nampak halus, sebaliknya semakin kecil resolusi gambar maka gambar tersebut akan nampak pecah-pecah. Sedangkan file *vector* tidak tergantung pada resolusi gambar. Kualitas gambar tidak akan terpengaruh meskipun gambar tersebut diedit dengan cara diperbesar maupun diperkecil pada layar televisi.

c. *Shooting*

Yang dimaksud dengan *shooting* adalah pengambilan gambar dengan menggunakan kamera video. Perolehan gambar yang dilakukan adalah perolehan gambar lokasi kejadian. Gambar ini akan digunakan untuk *background*. *Background* dapat dibuat secara sederhana ataupun kompleks hal tersebut tergantung dari konsepnya. *Background* yang baik harus

memperhatikan detail, termasuk perspektif dan *lighting* yang disesuaikan dengan situasi pada adegan film.

3. Post Production

a. *Dubbing*

Dalam film animasi dialog dan pengolahan tata suara sangat diperlukan, oleh karena itu diperlukan teknik sinkronisasi antara gerakan mulut dengan suara yang diucapkan. Proses *dubbing* dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan teknik rekaman tidak langsung atau rekaman tanpa melihat gambar dan rekaman langsung atau rekaman dengan melihat gambar.

b. *Editing*

Proses *editing* adalah merupakan pekerjaan tahapan terakhir dalam menyusun gambar. Ketika membuat film pendek (*film live action*) dimana dalam proses *editing* seorang sutradara dan editor sangat bisa dibantu dengan mengandalkan adanya *stockshot*, maka dalam produksi film animasi seorang editor dituntut dapat menyusun dan menggabungkan gambar dengan berpedoman pada *storyboard* sehingga gerakan gambar maupun gerakan kamera dapat disajikan secara halus. Pada tahapan *editing* biasanya juga dilakukan adanya proses sinkronisasi antara suara dan gambar juga dilakukan adanya penambahan efek suara (*sound effect*) maupun ilustrasi musik.

4. Teknologi Komputer Dalam Animasi

Ketika kamera pertama kali ditemukan sekitar abad ke 19 mulailah terbuka merekam kehidupan manusia maupun makhluk hidup yang sejak awal selalu dilakukan oleh manusia yaitu sejak manusia mulai bisa melukis di gua-gua purba. Setelah diketahui bahwa film tidaklah lebih dari urutan gambar yang dijalankan dengan cepat sehingga

menipu mata manusia maka sebuah bentuk seni baru muncul yaitu animasi.

Era animasi dimulai dengan manusia menggambar urutan gerak diatas kertas, bahkan bertumpuk-tumpuk kertas selanjutnya gambar diam tersebut direkam dalam film lalu film dijalankan sehingga membuat gambar tampak bergerak. Tidak jauh berbeda dengan beranimasi dengan komputer pada jaman sekarang, dimana manusia menggerakkan obyek digital dengan komputer dan kemudian computer menjalankan urutan gambar diam tersebut sehingga terlihat seperti hidup.

Terus apa pengertian obyek digital? Sejak diperkenalkannya teknik baru, CGI atau Computer Generated Imagery di dunia animasi, maka dalam membuat obyek yang akan dianimasikan computer menempatkan sejumlah titik-titik koordinat seperti sumbu x, y dan z pada obyek tertentu, kemudian komputer akan memberikan data-data lain pada obyek lain demikian seterusnya. Axis sumbu x, y dan z biasanya digunakan untuk animasi 3D (dimensi, sedang untuk animasi 2D (dimensi) menggunakan sumbu x dan y saja.

Saat ini dalam membuat film animasi, seorang animator lebih dimudahkan dengan adanya beberapa software seperti photoshop, After Effect, Macro media flash, 3D max, dan lain sebagainya. Animator bekerja dalam sebuah program komputer yang telah dirancang sedemikian rupa sehingga animator tinggal menyuruh komputer untuk melakukan apa yang diinginkan dengan pendekatan yang lebih gampang.

Sama halnya ketika kita menggerakkan obyek digital dalam komputer, maka sebenarnya komputer melakukan banyak penghitungan yang manusia tidak akan sanggup mengolah datanya. Dan karena obyek digital ini pada dasarnya adalah serangkaian data matematis, maka dengan mudah dapat ditransfer nketempat lain, menduplikasinya, memodifikasinya, mema-

nipulasinya dan sebagainya cukup dengan software dan hardware yang memadai.

Dalam prakteknya banyak medium animasi yang dapat digunakan untuk memproduksi film animasi, mulai dari gambar kertas, boneka, hingga robot. Namun yang paling populer adalah membuat film animasi dengan menggunakan teknologi komputer.

5. Manfaat Film Animasi Cerita Rakyat Indonesia

- a. Melestarikan Nilai Budaya dan Memupuk Cinta Terhadap Tanah Air
- b. Memberi Pendidikan Budi Pekerti
- c. Mengajarkan Toleransi dan Kemandirian
- d. Mengajarkan Tentang Tanggung jawab
- e. Membuka Peluang Industri Kreatif

6. Pengembangan Cerita Lisan Menjadi Bahasa Gambar (visual)

Cerita untuk film animasi dapat diambilkan dari hasil karya sastra seperti cerita rakyat. Panjang pendeknya cerita mempengaruhi jenis film animasi. Film Animasi adalah animasi yang digunakan untuk mengungkapkan suatu peristiwa atau kejadian dalam tampilan gambar bergerak dengan durasi lebih panjang (5 -60 menit). Film animasi yang mengambil tema cerita rakyat yang sebelumnya telah dikenal dalam masyarakat sebagai cerita dalam wujud lisan tentu saja tidak mudah dalam mewujudkannya dalam bahasa gambar bahkan sampai pada tahapan bentuk animasi. Seorang animator harus menggunakan pendekatan yang berbeda.

Animator disini dituntut harus memahami juga istilah-istilah dalam film misalnya seperti sequence, scene dan shot. *Shot* adalah bagian terkecil dari film. Seperti halnya kata-kata diurutkan satu dengan kata yang lain belum tentu membentuk sebuah kalimat. Demikian juga rangkaian *shot* be-

lum dengan sendirinya berkata sesuatu. Rangkaian shot yang dimaksudkan untuk menceritakan sesuatu harus ada unsur-unsur yang menunjukkan. Unsur-unsur itu antara lain: *komposisi, sudut pandang kamera, gerakan pemain, pencabayaan, gerakan kamera dan editing* dengan demikian penonton akan mampu membaca dan menafsirkan apa yang mau diungkapkan oleh animator.

Scene adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh: *ruang, waktu, isi cerita, tema, karakter atau motif*. Satu *scene* umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan. *Scene* yang paling mudah dikenali sewaktu kita menonton film. Penonton biasanya lebih mengingat sebuah *scene*/adegan ketimbang sebuah *shot* atau *sequence*. Untuk membuat suatu *scene*, *shot-shot* dihubungkan satu dengan yang lain. Sebuah *scene* yang klasik disusun mulai dengan sebuah *Long Shot* & dilanjutkan dengan *Close Up* dan diakhiri dengan *Long Shot* lagi. Namun kebiasaan tersebut sekarang sudah jarang ditaati. Yang perlu diperhatikan adalah usahakan sebuah *scene* terdiri dari beberapa sudut pandang kamera, misal adegan perkelahian maka *shot* yang disajikan dapat dari sudut kiri dan sudut kanan, dari sudut pandang lawan yang satu ke lawan yang lain (sudut pandang subjektif). Untuk menyusun *shot-shot* dalam sebuah *scene* biasanya menggunakan transisi.

Sequence adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh. Satu *sequence* umumnya terdiri dari beberapa *scene* atau adegan yang saling berhubungan. Sebuah *Sequence* biasanya terdiri dari *scene-scene* pendahuluan, tengah dan akhir yang kemudian disambung dengan sekuen lain dengan struktur yang sama.

Film animasi di Indonesia telah dipercaya sebagai media edukasi yang efektif bagi anak-anak. Film animasi yang kaya akan bahasa visual dan mampu menciptakan dunia imajinasi diluar dari dunia nyata.

Film animasi di Indonesia senantiasa dibuat untuk segmen anak-anak bukan untuk remaja apalagi untuk orang dewasa. Oleh sebab itu maka sudah tepatlah jika yang akan dibuat disini adalah memproduksi film animasi cerita rakyat Indonesia, yang penuh dengan nilai moral dan pendidikan. Misal cerita Bawang Merah dan Bawang Putih, yang menceritakan kejahatan si Bawang Merah terhadap Bawang Putih, namun kejahatan itu tidak harus dibalas dengan cara yang sama. Bawang Putih senantiasa berpikiran positif terhadap saudara dan orang tua tirinya.

Kemampuan lain yang harus diasah oleh para animator ataupun calon animator adalah pengetahuan dan pemahaman tentang unsur sinematografi dalam sebuah film. Sebagai pemahaman sinematografi bisa diartikan kegiatan menulis yang menggunakan gambar bergerak sebagai bahannya. Artinya dalam sinematografi kita mempelajari bagaimana membuat gambar bergerak, seperti apakah gambar-gambar itu, bagaimana merangkai potongan-potongan gambar yang bergerak menjadi rangkaian gambar yang mampu menyampaikan maksud tertentu atau menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan suatu ide tertentu.

Dalam sinematografi, unsur visual merupakan alat utama dalam berkomunikasi. Maka secara nyata bahasa yang digunakan dalam sinematografi adalah suatu rangkaian beruntun dari gambar bergerak yang dalam pembuatannya memperhatikan ketajaman gambar, corak penggambarannya, memperhatikan seberapa lama gambar itu ditampilkan, iramanya dan sebagainya yang kesemuanya merupakan alat komunikasi non verbal. Walaupun unsur-unsur yang lain seperti kualitas cerita, *editing*, ilustrasi musik, efek suara, dialog, dan permainannya *prima* sehingga dapat memperkuat nilai sebuah tayangan, tapi unsur penting yaitu visualnya sangat buruk tentu akan mempengaruhi nilai keseluruhan.

Memvisualkan cerita rakyat Indonesia ke dalam film animasi jauh lebih sulit jika dibandingkan dengan memvisualkan film cerita live. Disinilah dibutuhkan kreatifitas seorang animator dalam menterjemahkan bahasa verbal menjadi bahasa gambar (visual).

7. Kesempatan Memproduksi Film Animasi

Film animasi merupakan bagian dari kehidupan modern dan tersedia dalam berbagai wujud seperti dalam tayangan televisi, dalam bentuk kaset maupun piringan (DVD, VCD dan Laser Disk). Film animasi bukan hanya menyajikan pengalaman yang mengasyikkan melainkan juga pengalaman hidup sehari-hari yang dikemas secara menarik. Alasan utama mengapa orang terutama anak-anak menyukai menonton film animasi yakni untuk mencari nilai-nilai yang memperkaya batin. Jadi film animasi dapat dipakai penonton untuk melihat hal-hal di dunia ini dengan pemahaman baru. Selain itu ada kategori penonton yang menyaksikan film animasi hanya ingin menjadikan film tersebut sebagai pelepas ketegangan dari realitas nyata yang dihadapi.

Sesungguhnya kenyataan yang difilmkan selalu disesuaikan menurut anggapan pembuatnya. Film animasi yang dibuat dengan citarasa seni biasanya dapat dipercaya dalam merekam kenyataan sosial pada jamannya. Kenyataan sosial ini sangat bermacam-macam seperti lokasi atau bangunan yang pernah ada, cara para tokoh didesain menurut mode jamannya, cara hidup sehari-hari serta cara berpikir. Oleh karena itu sangat beralasan jika profesi dari disiplin ilmu yang lain seperti sosiologi, antropologi, psikologi, kedokteran, jurnalistik dan politik memanfaatkan film sebagai sarana studi.

Saat ini di Indonesia telah ada hampir 86 stasiun televisi bersiaran nasional dan lokal belum lagi ditambah stasiun televisi berlangganan yang terus berkembang. Stasiun televisi tersebut selama ini telah ber-

siaran kurang lebih 900 jam per harinya, dari jumlah tersebut yang berisi tentang program hiburan film animasi produksi lokal masih sedikit persentasenya (masih sedikit sekali rumah produksi yang memproduksi film animasi) sementara jika dilihat peluang yang ada per harinya bisa mencapai 45 jam atau kurang lebih dibutuhkan 90 judul film animasi yang berdurasi 30 menit, dengan demikian maka masih sangat mungkin untuk ditambah jam tayangan tentang film animasi, dan ini kesempatan emas untuk membangun film animasi cerita rakyat Indonesia.

Semua orang memahami betapa besar peranan media televisi dalam kehidupan sosial, budaya, politik dan ekonomi. Demikian juga dalam membangun film animasi, semestinya media televisi dapat diajak kerjasama saling menguntungkan, televisi mendapatkan program hiburan film animasi, sementara cerita rakyat/legenda Indonesia dapat diapresiasi oleh banyak orang sehingga cerita rakyat dapat semakin dikenal oleh banyak orang. Oleh sementara pengamat media televisi sering dianggap tidak adil karena lebih banyak menayangkan kesenian pop komersial saja. Dengan demikian orientasi pasar menjadi pusat perhatian, hal ini memang dapat disadari faktor modal menjadi raja, namun bukan berarti harus meninggalkan tayangan tradisional khususnya film animasi yang bertemakan cerita rakyat.

Seni tradisi dan televisi, keduanya memiliki masalah masing-masing yang sama-sama rumitnya, yaitu masalah-masalah yang berkaitan dengan latar belakang sejarah, fungsi, peran, sistem organisasi, kultur dan sebagainya, keduanya memiliki karakter yang sangat berbeda. Penayangan cerita rakyat di televisi kerap lebih bersifat semu atau direkayasa sehingga tidak ada roh. Sementara disisi lain televisi diharapkan dapat menjadi penghubung efektif terhadap eksistensi seni, untuk itu dibutuhkan garapan khusus yang disesuaikan dengan karakter

televisi dan penonton. Tujuan utamanya agar masyarakat dapat menikmati dan memiliki sikap menghargai seni budayanya termasuk di dalamnya cerita rakyat yang dianimasikan.

Untuk itu dibutuhkan sebuah tayangan program film animasi produksi lokal khususnya yang bertemakan cerita rakyat yang tidak sekedar mengisi kekosongan, karena jika hal ini yang dilakukan maka yang terjadi hanya sekedar memenuhi target jam siaran televisi semata dan ini akan membosankan.

Rancangan sebuah program acara yang berdasarkan pada pendekatan isi materinya sering disebut format program. Titik berat dari format program adalah bagaimana suatu materi hendak diangkat ke dalam bentuk program acara. (Darmanto, 1998:46)

Acara-acara televisi pendidikan bisa menjadi bagian dari "lingkungan belajar" yang dibangun orang tua di rumah (Chen, 1996:19) Menonton televisi adalah kegiatan baku di kebanyakan rumah, televisi dengan mudah bisa melahap sebagian besar waktu luang masyarakat. Panjangnya waktu yang dilewatkan anak-anak untuk menonton televisi benar-benar sudah pada tahap mengkhawatirkan, rata-rata mereka menghabiskan waktu 28 jam per minggu, 1400 jam setahun dan mendekati 18000 jam sampai anak lulus sekolah menengah dibandingkan dengan angka 13000 jam yang dilewatkan anak untuk belajar di kelas, artinya waktu yang dihabiskan untuk menonton televisi jauh lebih lama dibandingkan waktu belajar di sekolah. (Chen, 1996:24-27)

Dengan perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tayangan film animasi dengan tema cerita rakyat dapat menjadi satu alternatif tontonan anak-anak, selain tontonan film kartun import atau tontonan hiburan yang lain.

Program film termasuk produksi karya artistik dalam produksi program televisi. Ada berbagai macam materi produksi seni budaya. Secara garis besar materi pro-

duksi seni budaya dibagi menjadi seni pertunjukan dan seni pameran. Yang masuk dalam seni pertunjukan antara lain seni tari, seni musik, dan seni pertunjukan boneka. Seni pertunjukan boneka misalnya wayang kulit, atau wayang golek. (Wibowo, 1997:29)

Mengemas program film animasi dalam konteks film animasi cerita rakyat Indonesia bukan suatu hal yang mudah. Pembuat program dituntut harus memahami asal usulnya, penciptanya, memahami lakon, musik ilustrasi sebagai pengiring dan bagian-bagian lainnya. Pemahaman yang mendalam pada materi produksinya akan dapat menampilkan suatu sajian yang menarik dan mengena. Sutradara dan animator akan tahu harus dibuat dengan cara bagaimana materi itu agar penonton tertarik, bagaimana menempatkan posisi dengan sudut pandang pengambilan gambar yang tepat.

8. Peran Pemerintah, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Stasiun Televisi

Untuk mendukung program membangun film animasi cerita rakyat Indonesia dibutuhkan adanya kerjasama yang sungguh-sungguh jika masyarakat tidak ingin kehilangan legenda/cerita rakyat yang banyak dimiliki oleh bangsa Indonesia. Kerjasama dapat dilakukan dengan melibatkan pemerintah sebagai pihak yang memiliki kewajiban untuk melestarikan cerita rakyat, sekolah dan perguruan tinggi sebagai pusat sumber daya manusia yang senantiasa menciptakan kreator-kreator baru serta stasiun televisi sebagai pihak yang memiliki kewenangan menyiarkan program film animasi untuk anak-anak. Peran dari masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Pemerintah

Pemerintah bisa dikatakan adalah pihak yang paling memiliki kepentingan akan kelestarian cerita rakyat Indonesia. Dalam cerita rakyat banyak terkandung ajaran-ajaran tentang keteladanan dan pendidikan budi pekerti.

Sudah sewajarnya jika pemerintah memberikan perhatian yang lebih serius dalam menjaga kelestarian nilai seni budaya yang ada dalam cerita rakyat. Peran pemerintah saat ini memang telah banyak seperti antara lain mencoba mendokumentasikan cerita rakyat Indonesia dalam format buku, namun karena adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, maka saat ini masyarakat dalam mencari ilmu banyak memanfaatkan media audiovisual dengan memanfaatkan media televisi dan media internet. Seiring dengan bergesernya penggunaan media cetak ke media audiovisual maka sudah saatnya pemerintah memberikan dukungan dana bagi sekolah dan perguruan tinggi untuk memproduksi film animasi yang bertemakan cerita rakyat.

2) Sekolah dan Perguruan Tinggi

Kemajuan dunia pendidikan khususnya yang mempelajari animasi terus berkembang, sebut saja sekolah menengah sekarang ini telah ada SMK Broadcasting, dan SMK Animasi. Perguruan tinggi dengan program studi komunikasi, desain komunikasi visual, arsitektur, dan teknik elektro. Program studi-program studi itu banyak menyumbangkan sumber daya manusia di bidang animasi. Sudah saatnya siswa SMK dan mahasiswa Perguruan Tinggi program studi tersebut diatas diberi kesempatan untuk dilibatkan langsung dalam memproduksi film animasi cerita rakyat Indonesia dengan mendapatkan bimbingan dari guru dan dosen. Mereka dapat diposisikan sebagai tenaga kreatif dan tidak harus dibayar dengan mahal karena masih dalam proses belajar, pihak sekolah dan perguruan tinggi dengan dukungan dari pemerintah dapat menyediakan dana produksinya. Atau

sangat dimungkinkan pemerintah memberikan beasiswa bagi siswa dan mahasiswa berprestasi untuk memproduksi film animasi yang bertemakan cerita rakyat Indonesia. Jika satu sekolah atau satu program studi diberi kesempatan produksi film animasi cerita rakyat 2 judul film dalam satu semester saja maka dalam kurun waktu yang tidak lama akan bisa terwujud puluhan bahkan ratusan film animasi cerita rakyat Indonesia. Dan hasil produksi mereka nantinya dapat dijual ke stasiun televisi untuk kemudian ditayangkan dalam program film anak-anak.

3) Stasiun Televisi

Tidak bisa dipungkiri bahwa kepentingan bisnis biasanya akan lebih diutamakan oleh stasiun televisi dalam membuat program siarannya. Hal ini bisa dimengerti karena dengan adanya program yang banyak penontonnya maka biasanya akan banyak pemasangan iklan dan akibat berikutnya adalah adanya keuntungan bagi stasiun televisi.

Dalam hal ini pemerintah dapat menempuh kebijakan lain, misalnya mewajibkan setiap stasiun televisi untuk memutar film-film animasi cerita rakyat yang bisa membangun watak bangsa. Dengan cara ini akan muncul sinergi kreatif antara pengusaha (stasiun televisi), pihak sekolah atau perguruan tinggi dan animator yang mampu melahirkan film animasi berbasis budaya tidak berbasis komersialisme semata. Jika upaya semacam ini dilakukan secara berkesinambungan maka selera dan apresiasi masyarakatpun akan terbangun. Sehingga mereka akhirnya memiliki daya kritis atas film animasi yang ditontonnya.

D. Kesimpulan

1) Kesimpulan:

- a. Untuk memproduksi film animasi baik

- yang berbentuk 2 Dimensi dan 3 Dimensi semakin mudah dan waktu yang dibutuhkan bisa semakin singkat.
- b. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk membangun kemajuan film animasi yang bertemakan cerita rakyat Indonesia.
- c. Keterlibatan pemerintah dalam melestarikan cerita rakyat Indonesia dalam wujud film animasi perlu didorong oleh masyarakat.
- d. Guna membangun film animasi yang bertemakan cerita rakyat Indonesia perlu ada peluang kerjasama yang bisa ditempuh antara lain dengan melibatkan pemerintah, sekolah, perguruan tinggi dan stasiun televisi.

2) Saran

- a. Pemerintah menyelenggarakan workshop animasi untuk siswa SMK dan mahasiswa program studi komunikasi, DKV dan arsitektur secara periodic dan gratis.
- b. Stasiun televisi jangan hanya melakukan rekrutmen ketika membutuhkan sumber daya manusia di SMK ataupun perguruan tinggi, stasiun televisi juga wajib memberikan pembekalan bagi guru dan dosen.
- c. Perlu dibentuk adanya forum komunikasi antara pemerintah, sekolah atau perguruan tinggi dengan stasiun televisi. ■

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Taufik, 1995, *Fungsi Kesenian Dalam Masyarakat Indonesia*, Dirjen Kebudayaan, Jakarta
- Afatara, Narsen, 2006, *Wayang beber Dalam Animasi*, Surya Seni, Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni, Yogyakarta
- Ali, Matius, 2009, *Psikologi Film*, Fakultas Film dan Televisi IKJ, Jakarta
- Chen, Milton. (1996), *Anak-anak & Televisi: Buku Panduan Orangtua Mendampingi Anak menonton Televisi*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Hary, Harmen, *Animasi*, Japan Internasional Cooperation Agency & Multi Media Training Centre, Yogyakarta
- Kailani, Najib, 2006, *Jagad Film Animasi (Tradisi)*, Gong Media Seni dan Pendidikan Seni, Yogyakarta
- Marianto, M. Dwi. 2002, *Seni Kritik Seni*, Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, Yogyakarta
- Prakosa, Gotot, 2010, *Animasi, Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, Fakultas Film dan Televisi IKJ & Yayasan Seni Visual Indonesia, Jakarta
- Sedyawati, Edi, 1995, *Kajian Sejarah Kesenian*, Dirjen Kebudayaan, Jakarta
- Soewigno, Santoso, 2004, *Teknik Penciptaan VCD Animasi Menggunakan Macro Media Flash*, Let's Animate, Yogyakarta
- Soedarso Sp. 1990, *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta
- Tondowidjojo, John. 1996, *Pendidikan dan Mass Media di Jaman Modern*, Yayasan Sanggar Bina Tama, Surabaya
- Umar Kayam. 1981, *Seni, Tradisi, Masyarakat*, Gramedia, Jakarta
- V. Mascelli, Joseph, 2010, *The Five C's of Cinematografi*, Fakultas Film dan Televisi IKJ, Jakarta
- Wibowo, Fred. 2007, *Teknik Produksi Program Televisi*, Penerbit Pinus, Yogyakarta
- Yuniawan, Aryanto, 2006, *Merancang Film Kartun*, Penerbit Andy, Yogyakarta