

DISEMINASI MODEL FILM ANIMASI BERBASIS REVITALISASI BAHASA RUPA RELIEF LALITAVISTARA BOROBUDUR PADA INDUSTRI KREATIF

Dwi Budi Harto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, FBS, Universitas Negeri Semarang (Unnes)

Kampus Sekaran Gunungpati Semarang

Telp. (024) 8508073

E-mail: dwibudihartounnes@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian multiyear pada tahun ke-2 ini merupakan kelanjutan dari penelitian tahun ke-1 dan didasarkan atas kepentingan peningkatan kualitas SDM industri kreatif, sehingga hasil penelitian tahun ke-1 perlu didiseminasikan kepada industri kreatif. Secara metodologis, diseminasi ini dilakukan melalui kegiatan pelatihan terhadap crew industri kreatif melalui studio research. Setelah didiseminasikan akhirnya dihasilkan beberapa luaran produk yang berupa: (1) 25 desain karakter; (2) 15 storyboard; dan (3) 1 model film animasi (MFA), berbasis revitalisasi bahasa rupa RLCB (relief Lalitavistara candi Borobudur). Model-model tersebut dihasilkan dengan memilih 120 panel RLCB secara purposif menjadi 8 cerita. Setelah diadakan pendataan dan analisis kebutuhan terhadap 3 entitas perancangan maka dilanjutkan dengan proses perancangan hingga menghasilkan model. Luaran utamanya adalah MFA berbasis revitalisasi bahasa rupa RLCB sequence "Menaklukkan Serangan Mara" yang terdiri dari 18 scene, berformat VCD-PAL dan DVD-PAL, berdurasi 05':18", dengan total gambar = 7950 frame. Revitalisasi yang muncul pada MFA hasil penelitian tahun ke-2 adalah penggunaan 80% bahasa rupa tradisi, diantaranya: wimba tunas pohon Bodhi, dari kepala ke kaki, tepi bawah = garis tanah, sejumlah latar, rinci diperbesar, diperbesar, aneka tampak, dissmix, tidak ada belahan, tidak ada batas sekuen semu, cara lihat tengah ke pinggir, dekoratif, cara baca pradaksina/dari sisi kanan ke kiri, dan lain-lain.

Kata Kunci: diseminasi, bahasa rupa, Lalitavistara, revitalisasi, candi Borobudur

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Makalah ini ditulis berdasarkan hasil penelitian Hibah Bersaing/HB tahun ke-2. Penelitian tahun ke-1 telah menghasilkan model film animasi berbasis bahasa rupa relief Lalitavistara candi Borobudur/RLCB sebagai *out put*/luarannya. Sebagai kelanjutan penelitian HB tahun ke-1, maka pada penelitian tahun ke-2 ini bertujuan mendiseminasikan luaran tersebut pada industri kreatif animasi (*out come*).

Diseminasi pada industri kreatif di tahun ke-2 ini dirasa penting karena para pelaku industri kreatif perlu mendapatkan informasi penting dari hasil penelitian para akademisi. Harapannya, hasil-hasil penelitian tidak tertumpuk sebagai laporan penelitian saja, namun dapat diimplementasikan di lapangan. Selain itu pelaku industri kreatif juga perlu mendapatkan pembinaan, pendampingan, dan bahkan pada produk-produk yang dihasilkan oleh industri kreatif pada masa lalu perlu disentuh pembaharuan dan pengembangan. Pembaharuan dan pengembangan ini akan didapatkan oleh komunitas industri kreatif, berdasarkan hasil penelitian para akademisi. Ini merupakan tujuan jangka pendek, dalam jangka panjang diharapkan dapat meningkatkan kualitas SDM yang ada pada industri kreatif dari level TKI (Tenaga Kuli Indonesia) menjadi TKI (Tenaga Kreatif Indonesia). Tentunya hal ini bisa berhasil jika bersinergi dengan pemerintah, ketika pengiriman TKI (Tenaga Kerja Indonesia) keluar negeri sebagai "pahkawan devisa". Dengan demikian harapan pemerintah yang mengkolaborasikan 3 komponen dalam industri kreatif (*intellectuals/akademisi, government, dan business/ swasta*) dalam *triple helix*, di kemudian hari diharapkan dapat tercapai (Pangestu, 2008: 50, 57, 99).

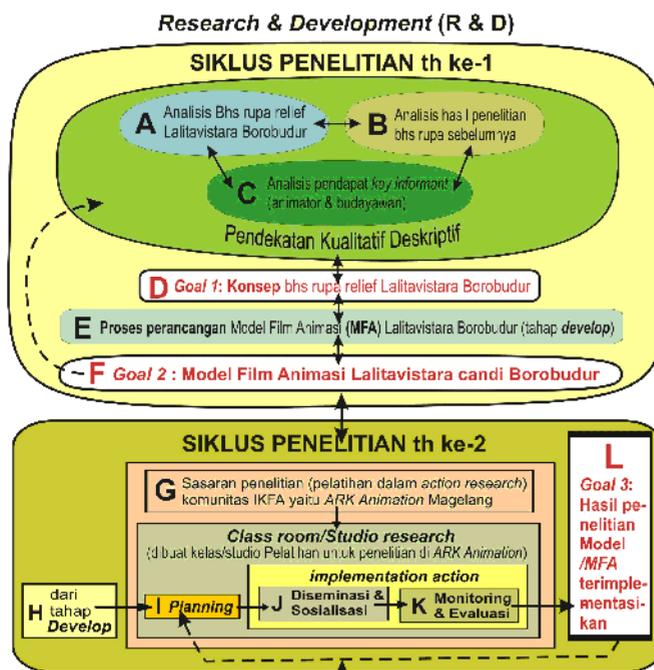
Saat ini terlihat bahwa film animasi yang ditayangkan di televisi swasta Indonesia rata-rata bercirikan budaya asing (Jepang, Amerika, Malaysia, dan Korea), jarang yang mengangkat budaya lokal. Ini menjadi kepri-hatiran. Jika dibiarkan 10-20 tahun mendatang, maka anak-anak sebagai pemirsa televisi dimungkinkan akan menjadi "culture homeless"/gelandangan budaya yang tidak memiliki identitas budaya. Pembangkitan semangat industri kreatif untuk berkarya dengan mengangkat *local genius* menjadi sebuah film animasi adalah sebuah keharusan. Sekaligus ini menjadi benteng penting dalam persaingan budaya global. Negara Barat tidak memiliki budaya seunik dan beragam seperti Indonesia. Keunikan dan keberagaman budaya ini menjadi potensi penting untuk diangkat di era global dan berpeluang menjadi devisa dalam industri pariwisata. Sebagaimana pendapat Lester Thurow (dalam Schermerhorn, 1993: 239) dalam acara televisi Amerika "60 Minutes" pada tanggal 7 Februari 1988, menyatakan bahwa: "A competitive world two possibilities. You can lo-se. Or, if you want to win, you have to change". Lester

Thrurow adalah mantan dekan *Sloan School of Management MT* dan penulis buku-buku ekonomi dunia, yang pendapatnya banyak dipakai oleh para “pemain global”. Hanya bangsa yang unggul dan kreatif yang dapat mengambil manfaat besar dari kompetisi global, menyesuaikan diri, dan mengantisipasi gejala-gejala yang dihadapinya. Industri kreatif perlu mengantisipasi hal ini, apalagi dalam era MEA saat ini.

Berdasarkan uraian tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk **mendapatkan bentuk, proses, dan hasil diseminasi model film animasi pada industri kreatif agar para awak/crew industri kreatif dapat mengolah local genius bahasa rupa RLCB dalam bentuk film animasi.**

1.2 Metode Penelitian

Berdasarkan uraian sebelumnya dan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, maka paradigma penelitian yang digunakan adalah R & D, yang di dalamnya terdapat pendekatan penelitian kualitatif (Sugiyono, 2008: 407-408) dan *class room/studio research* (CR/SR). *Class room research* diadaptasi dari *class action research* (CAR) yang biasa digunakan untuk penelitian rekayasa keteknikan. Namun tidak semua metode CAR dipakai, karena harus disesuaikan dengan tujuan penelitian, yang berfokus di studio animasi. Dengan demikian studio animasi dianalogkan dengan ruang kelas. Demikian pula dengan analisis datanya juga tidak menggunakan analisis kuantitatif (statistik) layaknya penelitian rekayasa keteknikan atau PTK, tetapi lebih cenderung pada analisis kualitatif deskriptif, terkait dengan pendapat beberapa entitas perancangan dan bahasa rupa yang ada di dalamnya. Jika dibayangkan maka paradigma dan pendekatan penelitian ini dapat dilihat pada model 1 berikut ini.



Model 1: Siklus 1 dan siklus 2 pada R & D

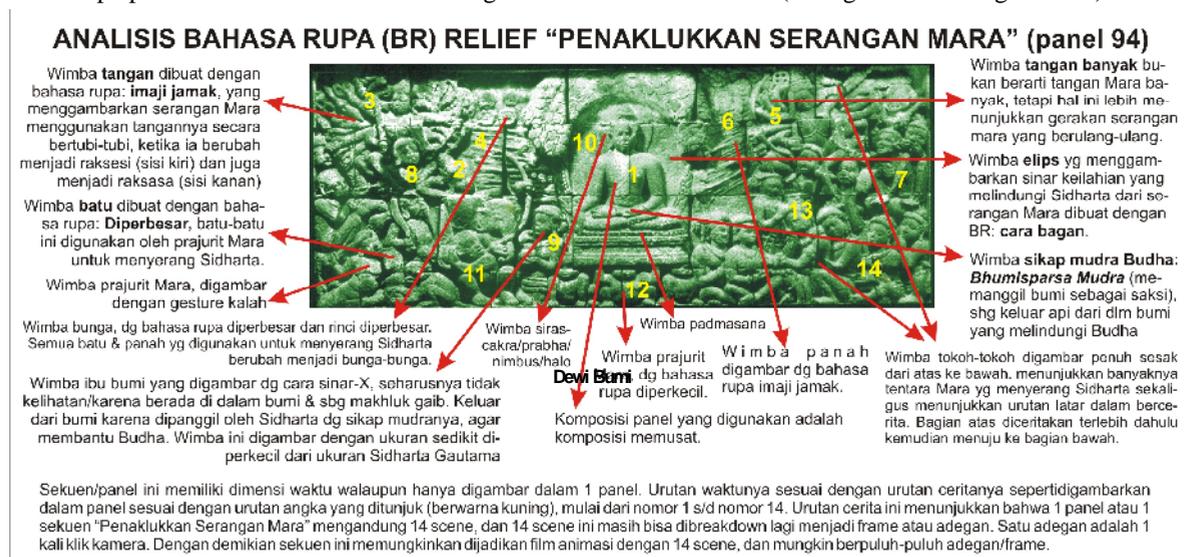
2. PEMBAHASAN

2.1 Hasil Analisis Bahasa Rupa Relief Lalitavistara Candi Borobudur (RLCB)

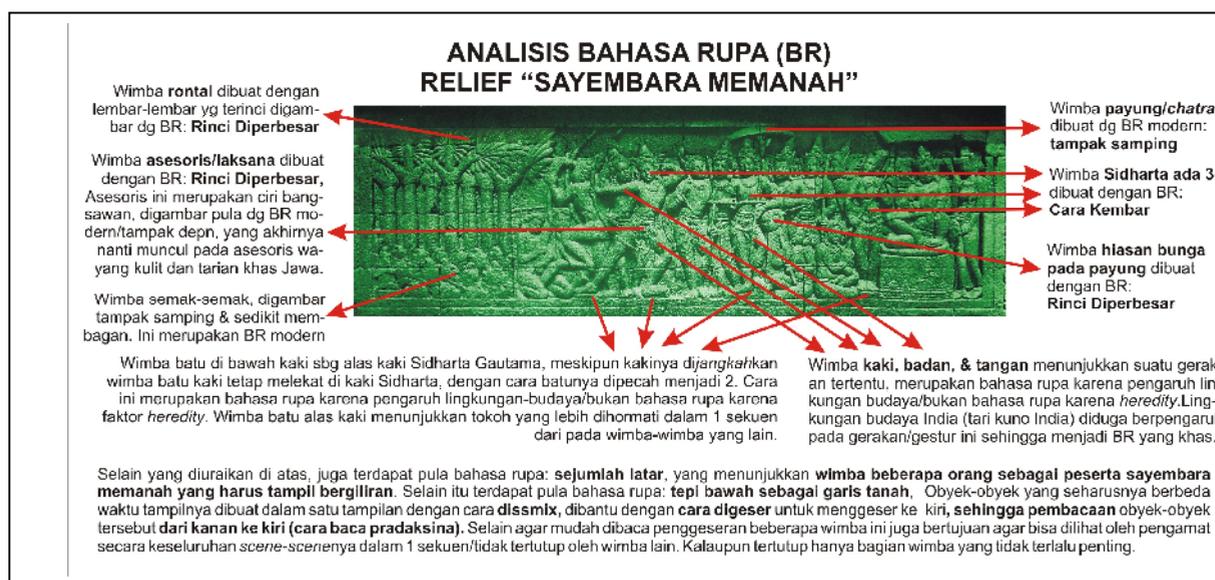
Beberapa peristilahan yang terkait dengan bahasa rupa perlu dijelaskan terlebih dahulu, sebelum menganalisis bahasa rupa RLCB. Dalam percaturan kesenirupaan berkaitan dengan istilah “media rupa statis” dikenal beberapa istilah yang melingkupinya, diantaranya: media, media rupa, media statis, dan media dinamis. Media adalah perantara antara seniman/desainer dan karyanya, dalam hal ini berhubungan dengan alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam mewujudkan/menciptakan karyanya. Media rupa berarti media yang digunakan oleh senirupawan dalam mewujudkan karyanya. Media statis adalah media yang berupa gambar statis atau gambar diam (*still picture*). Dengan demikian yang dimaksudkan sebagai “media rupa statis” adalah media yang digunakan untuk mewujudkan gambar diam (*still picture*), secara khusus merujuk pada teknik pembuatannya. Relief Lalitavistara Borobudur (dalam hal ini sebagai sampel purposif adalah sekuen “Penaklukan Serangan Mara”) adalah salah satu contoh “media rupa statis”, karena berbentuk *still picture*. Sehingga, yang menjadi fokus analisis bahasa rupa adalah tampilan visual *still picture* dari relief Lalitavistara Borobudur yang dilihat dari teknik memaparkan atau mengungkapkan gambar/reliefnya. Selain itu terdapat pula dikotomi jenis bahasa rupa, yaitu bahasa rupa pendahulu (mirip dengan bahasa rupa tradisi) dan bahasa rupa modern/Barat. Bahasa rupa pendahulu dihasilkan oleh manusia prasejarah dan anak-anak (prasejarah s.d. modern), sedangkan bahasa rupa tradisi di-buat oleh manusia dalam kurun waktu setelah prasejarah hingga sebelum modern/kolonial. Dengan kata lain bahwa bahasa rupa tradisi ini dibuat oleh orang-orang yang hidup pada masa Hindu-Budha dan pada saat kedatangan Islam di Indonesia. Kemunculan bahasa rupa tradisi ini sebagai akibat faktor *heredity*, sebelum dipengaruhi oleh bahasa rupa Barat/modern, namun juga masih dalam pengaruh tradisi Hindu-Budha India dan Islam di Indonesia. Tentunya ruang lingkup analisis bahasa rupa tersebut adalah cara analisis bahasa rupa versi Tabrani (1991, 2005) yang berbeda dengan bahasa kata. Jika bahasa kata bersifat sangat lokal (terpengaruh suku bangsa atau bangsa yang menggunakannya), maka bahasa rupa lebih bersifat universal. Jika dalam bahasa kata ada kata, maka dalam bahasa rupa padanannya adalah *wimba/image*. *Wimba* dalam film animasi merupakan isian visual yang ada pada 1 (satu) *frame* (1 *still picture*), bisa berupa manusia, tumbuhan, hewan, atau benda lainnya. Beberapa *frame* akan membentuk *scene* dan beberapa *scene* akan membentuk *sequence* (sekuen/adekan). Animasi yang berformat video PAL membutuhkan sekitar 25 fps

(*frame per secon*), sedangkan format video NTSC membutuh-kan 30 fps. Jika sekuen-sekuen ini disambung akan membentuk cerita. Isi cerita dalam bahasa rupa disebut isi *wimba* (IW). Sedangkan cara untuk menggambarkan *wimba* dalam 1 *frame* disebut Cara *Wimba* (CW) dan cara menata *wimba-wimba* tersebut dalam 1 *frame* disebut *inner grammar*/Tata Ungkapan Dalam (TUD). Jika pena-taan *wimba* berkaitan antara *frame* yang satu dengan *frame* berikutnya maka disebut *outer grammar*/Tata Ungkapan Luar (TUL). Perubahan frame satu ke frame berikutnya disebut transisi (fx). Baik CW, TUD, TUL, mau-pun fx masing-masing memiliki beberapa cara yang berbeda. Cara-cara yang berbeda dalam CW, TUD, TUL, dan fx ini menjadi "pisau bedah" dalam menganalisis bahasa rupa artefak/karya seni tertentu (mis: relief candi).

Berdasarkan peristilahan dasar tersebut maka dilakukan analisis bahasa rupa RLCB dengan memilih secara purposif dari 120 panel RLCB. Untuk menyingkat ruang penulisan, maka berikut ini diberikan contoh analisis bahasa rupa pada sekuen "Penaklukkan Serangan Mara" secara kualitatif (lihat gambar 1 dan gambar 2).



Gambar 1: Analisis bahasa rupa sekuen/panel "Penaklukkan Serangan Mara".

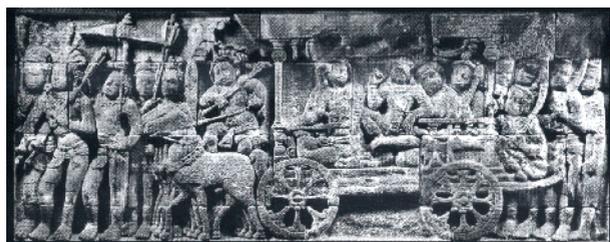


Gambar 2: Analisis bahasa rupa sekuen/panel "Sayembara Memanah".

2.2 Perancangan Model Film Animasi (MFA) untuk Diseminasi

Setelah memperhatikan pendapat/tanggapan dari 3 entitas perancangan (wisatawan, budayawan/arkeolog, dan komunitas industri kreatif) terhadap MFA yang telah dirancang pada tahun ke-1, maka pendapat/tanggapan tersebut dijadikan sebagai masukan untuk merevisi MFA yang telah dibuat pada tahun ke-1. Selain itu dalam merevisi MFA juga memperhatikan situasi dan kondisi ARK Studio yang menjadi tempat dan sasaran diseminasi. Setelah melalui tahapan perancangan: (1) penyusunan naskah; (2) merancang karakter; (3) merancang *storyboard*; (4) pengilustrasian dan perancangan *environment*, *background*, dan *foreground*; (5) penganimasian/*motion graphic*; (6)

pemberian efek visual; (7) pengisiran suara; (8) penyelarasan video; (9) editing audio video; (10) *encoding-decoding*; dan (11) *burning*, maka dihasilkan MFA untuk model diseminasi (MFAuD) tahun ke-2. MFAuD ini dirancang oleh tim peneliti, yang kemudian didiseminasikan pada industri kreatif ARK Studio dengan langkah sesuai dengan model 1 (siklus ke-2). MFAuD ini dirancang berdasarkan kajian banding antara bahasa rupa RLCB dan beberapa artefak secara ontogeni-filogeni dalam alam penciptaan karya seni yang kosmologis-historis. Salah satu contoh hasil kajian banding dapat dilihat pada gambar 3 dan gambar 4, berdasarkan ciri bahasa rupa dari kepala ke kaki. Berdasarkan kajian banding tersebut ternyata ada persamaan antara bahasa rupa RLCB (digambar oleh orang dewasa) dan gambar anak-anak.



Gambar 3. Bahasa rupa “dari kepala ke kaki” pada panel 34 relief Lalitavistara Borobudur (Leber, 2011: 142)



Gambar 4. Bahasa rupa “dari kepala ke kaki” pada gambar anak-anak/gambar pendahulu/GP (dok. Sobandi, tt: 10).

Selain bahasa rupa “dari kepala ke kaki” masih banyak lagi ciri persamaan antara bahasa rupa RLCB dengan gambar anak-anak. Ciri-ciri ini yang menjadi modal dasar dalam perancangan MFA, agar menghasilkan film animasi yang khas Indonesia, yang pada gilirannya nanti bisa bersaing dengan derasnya kompetisi animasi global.

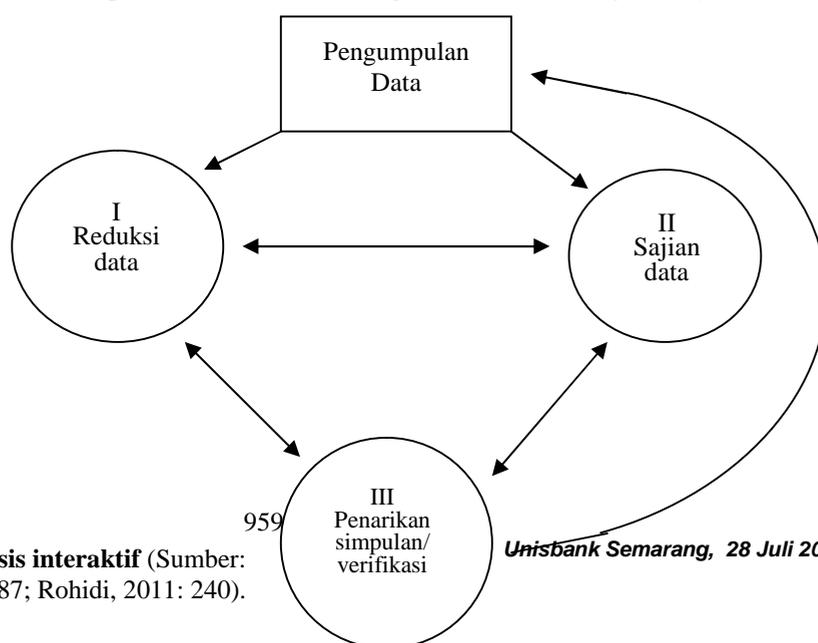
2.3 Pelaksanaan Diseminasi

Diseminasi (*dissemination*) adalah suatu kegiatan disusun secara sistematis yang ditujukan kepada kelompok target atau individu agar mereka memperoleh informasi, timbul kesadaran, menerima, dan akhirnya memanfaatkan informasi tersebut. Kelompok targetnya adalah ARK Animation, sedangkan informasi yang disampaikan adalah proses perancangan film animasi berbasis bahasa rupa RLCB. Kelompok target diharapkan dapat timbul kesadaran akan pentingnya bahasa rupa tradisi dalam film animasi, dapat menerima dan akhirnya memanfaatkan informasi terkait perancangan film animasi berbasis bahasa rupa tradisi RLCB. Diseminasi ini merupakan upaya inovatif dengan pandangan jauh ke depan, agar hasil penelitian dari akademisi dapat dimanfaatkan oleh kelompok target dalam merancang film animasi untuk persaingan global industri animasi di masa mendatang.

Diseminasi dilaksanakan selama 2,5 bulan (10 hari teori dan 65 hari praktik) dalam bentuk pelatihan. Pelatihan ini merupakan rangkaian dari *class room/studio research* yang meliputi: (1) sosialisasi tentang bahasa rupa RLCB dan animasinya (melalui pelatihan teori); (2) inkubasi perancangan film animasi berbasis bahasa rupa RLCB (melalui pelatihan praktik); dan (3) monev (monitoring dan evaluasi) dari kegiatan diseminasi tersebut. Materi pelatihan **teori** yang disosialisasikan adalah: (1) candi Borobudur secara umum dan relief-reliefnya; (2) relief Lalitavistara candi Borobudur; (3) bahasa rupa relief Lalitavistara candi Borobudur; (4) bahasa rupa dalam film animasi; (5) bahasa rupa relief Lalitavistara candi Borobudur dalam film animasinya; (6) ciri khas/karakteristik dan jati diri animasi Indonesia; dan (7) peran atau fungsi riset/penelitian dalam perancangan film animasi. Materi pelatihan ini ditanggapi positif oleh audiens, karena belum pernah mendapatkan materi semacam ini.

Pada saat diseminasi dengan materi **pelatihan** diisi dengan kegiatan **praktik**: (1) penulisan naskah film animasi dengan mengambil cerita relief Lalitavistara candi Borobudur (RLCB); (2) merancang karakter bersumber pada RLCB; (3) merancang *storyboard* bersumber pada RLCB; (4) merancang *environment (background, foreground, eksterior, dan interior)*; (5) menambahkan elemen-elemen visual lain/pendukung; (6) menggerakkan/menganimasikan *image/wimba (bitmap dan vektor)*; (7) penyelarasan video; (8) *editing* audio-video; (9) *encoding-decoding*; dan (10) *burning* video dalam format VCD atau DVD.

Selama kegiatan diseminasi berlangsung dan diakhir kegiatan diseminasi dilakukan analisis penelitian secara interaktif dengan memanfaatkan data hasil monev (monitoring dan evaluasi) yang dilakukan oleh tim peneliti. Monev harian selama kegiatan ber-



langsung dimanfaatkan sebagai analisis formatif dan monev diakhir kegiatan dimanfaatkan sebagai analisis su-matif. Kedua analisis tersebut mengacu pada analisis interaktif dari pendekatan kualitatif, yang juga tetap mem-perhatikan validitas datanya secara triangulatif. Pengumpulan data dari 3 entitas perancangan, namun utamanya adalah dari komunitas industri kreatif ARK Animation Magelang (sebagai sasaran diseminasi). Sajian data di-tampilkan dalam bentuk matrik data tanggapan 3 entitas perancangan tersebut, dan telah dilakukan reduksi pada data yang kurang relevan atau cacat. Beberapa contoh model analisis ini adalah ketika memilih relief Lalita-vistara yang didiseminasikan. Relief Lalitavistara pada candi Borobudur jika dijumlahkan keseluruhannya maka ada 120 panel, namun belum bisa dipastikan jumlah relief yang sudah bisa dibaca jalan ceritanya, karena masih banyak panel yang belum dikenali ceritanya. Dengan demikian tidak mungkin seluruh panel didiseminasikan. Pada kondisi semacam ini maka harus ada reduksi data secara purposif, dan akhirnya terpilih 8 cerita Lalitavis-tara (8 panel), diantaranya cerita: (1) panel 13, Ratu Mayadewi mengandung Bodhisatwa dalam sebuah mimpi; (2) panel 27, Ratu Mayadewi ke Taman Lumbini; (3) panel 28, Kelahiran Bodhisatwa sebagai Pangeran Sidhar-ta; (4) panel 42, Sidharta memilih Gopa sebagai permaisurinya; (5) panel 49, Sayembara Memanah; (6) panel 84, Suyata menjamu Bodhisatwa; (7) panel 86, Bodhisatwa mandi; dan (8) panel 94, Menaklukkan Serangan Mara. Dengan demikian tidak mungkin seluruh panel dijadikan model film animasi, harus ada strategi metodologis untuk mempertimbangkan dan memilihnya. Hal ini terjadi pula ketika menganalisis tanggapan/pendapat dari 3 entitas perancangan. Tahap selanjutnya data yang sudah disajikan, dipilah, dipilih, dan direduksi secara metodo-logis, dapat ditarik menjadi beberapa simpulan secara deskriptif kualitatif. Simpulan dengan berbagai pertim-bangan kualitatif ini, akhirnya memilih panel 94 dari relief Lalitavistara, yaitu sekuen cerita “Menaklukkan se-rangan Mara” sebagai MFA (Model Film Animasi) yang digarap/dirancang oleh komunitas industri kreatif ARK Animation, di bawah arahan/bimbingan tim peneliti.

2.4 Hasil Diseminasi: Desain Karakter.

Dalam sebuah film animasi pasti ada tokoh yang berperan dalam cerita animasi tersebut. Desain karakter adalah hasil rancangan berbentuk tokoh (baik tokoh utama maupun peran pembantu) yang ada dalam sebuah cerita (dalam hal ini cerita animasi yang bersumber dari relief Lalitavistara Borobudur). Berdasarkan 8 cerita yang



Gambar 5: Desain karakter: Gunadarma (vektor), Gunadarma (*bitmap*), dan Budha Gautama (*bitmap*) dalam sikap *Bhumisparsa Mudra*.

didiseminasikan, maka proses meran-cang tokoh ini tidak seperti biasanya dilakukan oleh para desainer karakter yang berangkat dari nol. Cerita Lalita-vistara ini telah memiliki bentuk tokoh yang pasti yang telah direliefkan pada candi Borobudur, sehingga *crew* indus-tri kreatif hanya tinggal *ngeblat* dari relief yang telah ada, jadi tidak mencip-takan tokoh baru. Namun demikian tet-apan memerlukan keahlian di bidang gra-fis komputer untuk membuat desain ka-rakter tersebut, dengan penguasaan be-berapa *software*, misalnya: Adobe Pho-

toshop, Corel Draw, Adobe Flash, dll. Dari 8 *crew* industri kreatif yang mengikuti diseminasi terlihat bahwa se-bagian besar telah menguasai *software* grafis komputer. Berdasarkan kemampuan *crew* industri kreatif maka de-sain karakter dapat dirancang dalam format **bitmap** (gambar 5B dan 5C) dan dalam format **vektor** (gambar 5A). Gambar 5 tersebut menunjukkan 3 contoh dari 12 desain karakter yang dihasilkan pada diseminasi ini. Gambar 5A dan 5B adalah contoh karakter pembantu yang protagonis. Gambar 5C menunjukkan karakter utama yang juga protagonis. Desain karakter yang lain tidak ditampilkan dalam ruang penulisan makalah yang terbatas ini.

2.5 Hasil Diseminasi: *Storyboard*

Storyboard adalah papan atau gambar bercerita yang ditampilkan bersama elemen-elemen tekstual lainnya (sebagai penjelas), digunakan sebagai acuan merancang film animasi. Salah satu contoh *storyboard* yang dihasilkan pada diseminasi ini, dapat dilihat pada gambar 6. Para awak industri kreatif masih merasa kesulitan da- lam memahami jalan cerita yang ada pada RLCB. Hal ini terjadi karena masih terbatasnya pengetahuan para awak industri kreatif akan bahasa rupa tradisi relief candi. Di samping itu juga dikarenakan keterbatasan bacaan maupun literatur yang diserap oleh para awak industri kreatif selama ini tentang candi dan reliefnya. Mereka rata-rata sering berkecimpung pada penciptaan animasi yang menggunakan bahasa rupa modern dan cerita-cerita modern. Oleh karena itu sangat penting untuk ‘*mensuplay ide*’ mereka dalam berkarya animasi dengan mendasar-kan pada bahasa

rupa tradisi. Dalam diseminasi ini *crew* industri kreatif diarahkan untuk merancang *storyboard* yang dominan menggunakan bahasa rupa tradisi dari pada bahasa rupa modern (80% s.d. 90% menggunakan bahasa rupa tradisi RLCB). Hal ini merupakan langkah penting untuk mengangkat jati diri bangsa lewat film ani-masi dengan menggunakan bahasa rupa tradisi bahasa rupa RLCB sebagaimana telah dijelaskan pada poin 2.1

 <p>Judul Cerita: Relief Lalitavistara Borobudur</p> <p>SQ: Menaklukkan serangan Mara</p> <p>Ext. di bawah pohon Bodhi/di tengah-tengah hutan</p> <p>Scene 04: Budha Gautama selalu dalam lindungan, ketika akan diserang Mara</p> <p>Musik/theme song: Gamelan klasik/etnik</p>	Tidak ada video/hanya animasi
	<p>Animasi: Saat Mara akan menyerang Pangeran Sidharta, Pangeran Sidharta segera mengambil sikap Mudra "Bhumisparsa Mudra". Animasinya menampilkan sikap tangan Sidharta yg memanggil Dewi Bumi dari dalam tanah. Dewi Bumi dipanggil sebagai saksi, sehingga keluar api dari dalam bumi yang melindungi Sidharta, maka tubuh Sidharta seakan-akan terlindungi aurora yang siap menangkis setiap serangan Mara.</p>
	Dialog: ----
	<p>Bahasa rupa: dari kepala ke kaki, Bhumisparsa Mudra, efek visual api, efek visual aurora/lingkaran halo, efek visual light, transisi: dissolve</p>
	<p>Sound effect: Suara-suara binatang hutan, dan makhluk-makhluk ghaib sebagai pengganggu terdengar sayup-sayup, terkadang keras, menakutkan.</p>

Gambar 6: *Storyboard* cerita Lalitavistara panel 94 (SQ: Menaklukkan serangan Mara, *Scene* 04).

2.6 Hasil Diseminasi: Model Film Animasi (MFA) Berbasis Bahasa Rupa Relief Lalitavistara Candi Borobudur (RLCB)

Salah satu ciri dari R & D pada tahap diseminasi adalah menghasilkan model. Selain desain karakter dan *storyboard*, hasil diseminasi ini juga menghasilkan model film animasi (MFA) berbasis bahasa rupa RLCB. Ada 8 cerita dari RLCB yang dipilih secara purposif untuk dijadikan *storyboard*. Berdasarkan 8 *storyboard* yang telah dihasilkan oleh komunitas industri kreatif, maka tidak semua cerita yang telah dijadikan *storyboard* diwujudkan sebagai film animasi, karena keterbatasan waktu diseminasi. Oleh karena itu dipilih salah satu *storyboard* yang terlihat paling representatif, sehingga dipilih sekuen "Menaklukkan Serangan Mara" untuk 'dieksekusi' (istilah animator/*crew* film di lapangan: 'dikerjakan lebih lanjut') menjadi MFA berbasis bahasa rupa RLCB.

Berdasarkan proses siklus beberapa kali yang telah dilakukan pada penelitian ini (lihat kembali model1), akhirnya dihasilkan sebuah model film animasi/MFA berbasis bahasa rupa RLCB. Model ini berfokus pada hasil **sampling purposif** terhadap **panel 94 cerita Menaklukkan Serangan Mara**. Sehingga panel 94 ini terpilih sebagai **sequence/sekuen** yang akan dijadikan MFA. Beberapa bahasa rupa khas pada RLCB yang direvitalisasi untuk MFA ini, adalah: dari kepala ke kaki, tepi bawah = garis tanah, digeser, cara kembar, *dissmix*, diperbesar, diperkecil, rinci diperbesar, sinarX, arah lihat *pradaksina*, wimba khas, dll (80% bahasa rupa tradisi RLCB) dan masih ditambah beberapa bahasa rupa modern (20%). Model Film Animasi (MFA) yang dihasilkan berupa film animasi yang dikemas dalam format VCD-PAL dan DVD-PAL, dengan durasi 05 menit 18 detik. MFA ini terdiri dari 18 *scene* inti cerita, yang diawali dengan 1 *scene* untuk *opening screen* dan diakhiri dengan 1 *scene* untuk *Closing Screen*. Jika dijumlahkan keseluruhannya maka ada 18 *scene*, yaitu:

01. *Opening Screen*
02. Seputar Pohon Bodhi
03. Tunas-Tunas Pohon Bodhi
04. Sidharta di bawah pohon Bodhi
05. Perlindungan Budha
06. Panel Budha, Ditambah Mara
07. Mara Berubah Menjadi Pemanah Sakti
08. Mara yang Sakti sedang Memanah
09. Panah Mara Berubah Menjadi Banyak

10. Serangan Mara dari Kiri
11. Panel Budha, Dikurangi Mara
12. Serangan Mara dari Kiri dan Kanan
13. Mara Berubah Menjadi Raksasa Putri (*Raksesi*)
14. Raksasa Putri Menyerang Sidharta
15. Mara Berubah Menjadi Raksasa Putra
16. Raksasa Putra Menyerang Sidharta
17. Serangan Mara Gagal
18. *Closing Screen*

Cuplikan dari beberapa *scene* (tidak semua *scene*) akan dibahas berikut ini. Pembahasan ini dilengkapi dengan analisis bahasa rupa **dinamis/rupa-rungu** yang digunakan.

SCENE 01/SC 01. Opening Screen:



Gambar 7: **SC 01a:** Teks awalan tentang kebesaran Borobudur.

Scene ini menggunakan bahasa rupa: *fade in* dan *fade out* tulisan, *fade in* dan *fade out image/bitmap* candi Borobudur, dan *fade in-fade out bitmap* candi Borobudur, serta dengan diiringi *back sound*, untuk menyampaikan pesan teks awalan/pembuka.



Gambar 9: **SC 01f:** Gunadarma sebagai animasi *bitmap* bergerak dari kanan ke kiri.

IS Wimba/*image* Gunadarma yang berdiri sebagai animasi *bitmap* bergerak dari kanan ke kiri (pembacaan *wimba* dengan bahasa rupa *pradaksina*). Selain itu menggunakan bahasa rupa *paning* kanan ke kiri. Sedikit *joke* yang ditampilkan adalah ketika Gunadarma menggerakkan gendewa panah yang merupakan *wimba* batu seakan-akan menjadi *wimba* karet (ini juga menerapkan salah satu prinsip dari 12 jurus animasi yaitu: **Squash and Stretch**. Jika dilihat tampilan visualnya yang membawa pesan/informasi maka prinsip dari 12 jurus animasi ini termasuk cara-cara dalam bahasa rupa (bandingkan: Rangan A. S. dkk, 2010: 64-75 dengan Tabrani, 2005).



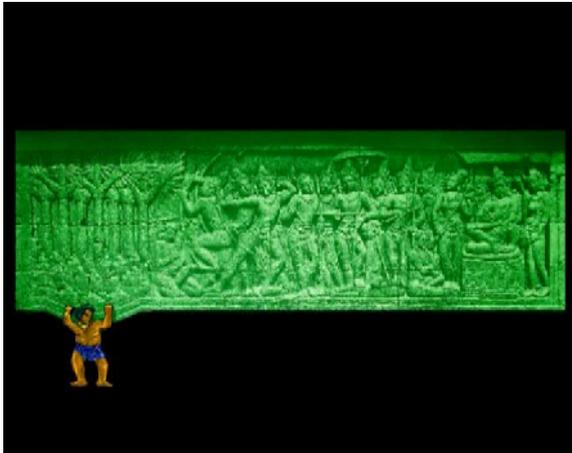
Gambar 8: **SC 01e:** Gunadarma muncul sebagai *image/bitmap* dari panel Sayembara Memanah yang *still pictures*

Gunadarma yang semula duduk dalam panel SM sebagai *still pictures* akhirnya berubah secara animatif muncul sebagai esensi animasi *bitmap*. Animasi *bitmap* pada prinsipnya menghidupkan *image/foto* yang berformat *bitmap* yang semula *still pictures* akhirnya organ tubuh tokoh tersebut bisa bergerak dan sekaligus memiliki bahasa rupa yang berdimensi ruang dan waktu.



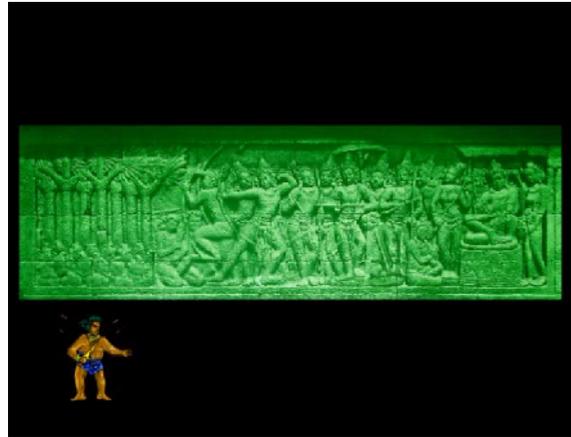
Gambar 10: **SC 01g:** Gunadarma *bitmap* berubah menjadi Gunadarma vektor.

Gunadarma yang bergerak dari kanan ke kiri dengan bahasa rupa *pradaksina*, akhirnya berhenti di sisi kiri. *Wimba* Gunadarma yang semula dengan teknik animasi *bitmap* akhirnya berubah menjadi animasi vektor dengan bahasa rupa *fade to*. Selain itu juga menggunakan bahasa rupa *zoom out* pada panel Sayembara Memanah tersebut, sehingga panelnya mengecil.



Gambar 11: **SC 01h**: Gunadarma vektor berayun-ayun menggantung/’nggandol’ pada pigora panel.

Wimba Gunadarma vektor yang berdiri di sisi kiri berhenti, dan menuruni pigora panel relief. Tangan Gunadarma digunakan sebagai tumpuan untuk berayun-ayun pada pigora panel tersebut. Pigora panel yang merupakan *wimba* batu seakan-akan menjadi *wimba* karet (ini juga menerapkan salah satu prinsip dari 12 jurus animasi yaitu: *Squash and Stretch*).



Gambar 12: **SC 01i**: Gunadarma vektor melompat turun dari ayunan.

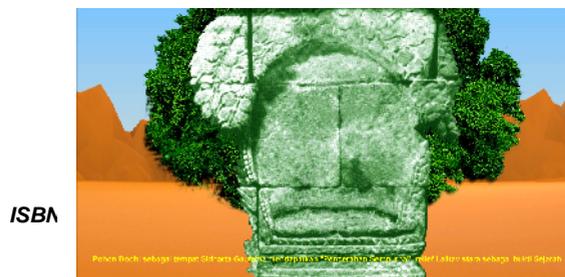
Wimba Gunadarma vektor yang berayun-ayun menghentikan gerakan ayunannya kemudian melompat turun dan berdiri di atas tanah. Ketika melompat diberi bumbu bahasa rupa garis-garis ekspresif. Bahasa rupa *zoom in* pada tokoh Gunadarma vektor digunakan untuk memperjelas keberadaan Gunadarma setelah menapak di tanah.



Gambar 13: **SC 01j**: Gunadarma memperkenalkan dirinya dan memperkenalkan cerita Menaklukkan Serangan Mara.

Wimba Gunadarma dalam format vektor setelah menapak di tanah, *wimbanya* berubah menjadi diperbesar (dengan bahasa rupa diperbesar/ *enlarger*). Dalam bahasa rupa wayang Hindu, cara ini disebut *Tiwikrama* (misalnya pada Wisnu). Setelah ukurannya berlipat ganda, Gunadarma akhirnya memperkenalkan dirinya (melalui teks di bawah panel dan gambar/visual yang dilingkari), serta memperkenalkan sekuen cerita Menaklukkan Serangan Mara sebagai bagian dari sekuen cerita relief Lalitavistara Borobudur panel 94 dalam bentuk teks di atas panel relief. Gunadarma ditampilkan berkeris/ciri orang Jawa, sebagaimana diceritakan oleh Ma Huan pada tahun 1416 M.

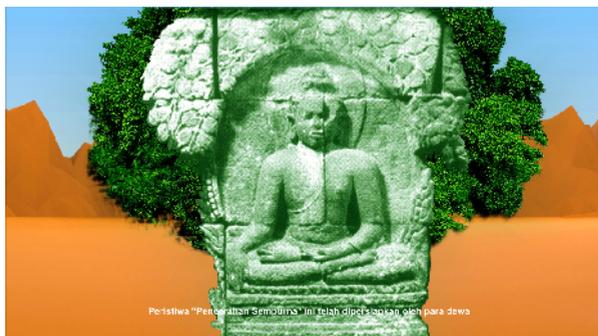
SCENE 02: Seputar Pohon Bodhi



Gambar 14: **SC 02h**: Kondisi dan persiapan tempat samadi Sidharta di bawah pohon Bodhi

Pada *scene* 02 masih dibagi-bagi lagi menjadi beberapa *scene*, salah satunya adalah *scene* 02h. Pada *scene* 02 ini diperkenalkan apakah pohon Bodhi itu, keberadaan pohon Bodhi, fungsi pohon Bodhi, dan sejarah pohon Bodhi. Bahasa rupa yang digunakan adalah dari kepala ke kaki (untuk pohon), *fade to*, insert kiri dan kanan, geser/*panning* kiri dan kanan, dll. Pada *scene* 02h ini difungsikan sebagai persiapan Sidharta akan bersamadi di bawah pohon Bodhi.

SCENE 04: Sidharta di bawah Pohon Bodhi



Gambar 15: SC 04: Sidharta di bawah Pohon Bodhi

Scene ini menunjukkan kondisi Sidharta ketika di bawah pohon Bodhi. Sidharta sebagai calon Budha ingin mencapai pencerahan sempurna. Bahasa rupa yang digunakan adalah dari kepala ke kaki, *fade to*, insert kiri dan kanan, geser kiri dan kanan, *dissolve*, dll.

SCENE 05: Perlindungan Budha



Gambar 16: SC 05: Perlindungan Budha

Scene ini menggambarkan Sidharta ketika di bawah pohon Bodhi, dilindungi oleh Dewi Bumi dengan lingkaran *halo/nimbus* yang melingkupinya/warna biru. Bahasa rupa yang digunakan adalah dari kepala ke kaki, *fade to*, sinar X, *wimba* khas, beberapa FX/efek visual.

SCENE 12: Serangan Mara dari Kiri dan Kanan



Gambar 17: SC 12: Serangan Mara dari Kiri dan Kanan

Serangan Mara terhadap Sidharta tidak pernah berhenti. Kali ini serangan panahnya dari kiri dan kanan. Namun Sidharta dilindungi oleh Dewi Bumi dengan lingkaran *halonya*, ditambah dengan perlindungan api yang keluar dari dalam bumi. Bahasa rupa yang digunakan adalah dari kepala ke kaki, *fade to*, sinar X, *wimba* khas, beberapa FX/efek visual, dll.

SCENE 14: Raksasa Putri Menyerang Sidharta



Gambar 18: SC 12: Raksasa Putri Menyerang Sidharta

Mara yang telah berubah menjadi raksasi menyerang Sidharta dengan sekuat tenaga. Raksasi melompat tinggi ke udara lalu menghujam ke tempat duduk Sidharta. Bahasa rupa yang digunakan adalah dari kepala ke kaki, *fade to*, sedikit tampak bawah, distorsi, *wimba* khas, beberapa FX/efek visual, cara transisi, beberapa cara dari 12 jurus animasi, dll.

3. PENUTUP

Berdasarkan kegiatan diseminasi ini maka dapat dihasilkan model film animasi berbasis bahasa rupa RLCB sebagai *out put* utamanya. Model film animasi ini menganimasikan panel 94 cerita Menaklukkan Serangan Mara, dengan durasi 05':18", berformat VCD-PAL dan DVD-PAL, memerlukan gambar 7950 *frame*, terdiri dari 18 *scene* yaitu: *scene 1* (*Opening Screen*), *scene 2* (Seputar pohon Bodhi), *Scene 3* (Tunas-tunas pohon Bodhi), *scene 4* (Sidharta di bawah pohon Bodhi), *scene 5* (Perlindungan Budha), *scene 6* (Panel Budha, ditambah Mara), *scene 7* (Mara berubah menjadi pemanah sakti), *scene 8* (Mara yang sakti sedang memanah), *scene 9* (Panah Mara berubah menjadi banyak), *scene 10* (Serangan Mara dari kiri), *scene 11* (Panel Budha, dikurangi Mara), *scene 12* (Serangan Mara dari kiri dan kanan), *scene 13* (Mara berubah menjadi raksasa putri/*raksasi*), *scene 14* (Raksasa putri

menyerang Sidharta), *scene* 15 (Mara berubah menjadi raksasa putra), *scene* 16 (Raksasa putra menyerang Sidharta), *scene* 17 (Serangan Mara gagal), dan *scene* 18 (*Closing Screen*).

Berdasarkan penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model film animasi berbasis RLCB, yang diciptakan pada tahap diseminasi masih mempertimbangkan *local genius* bahasa rupa tradisi relief tersebut sebagai faktor dominan. Ciri khas budaya bangsa yang diangkat dalam model film animasi ini terlihat pada: (1) bahasa rupa tradisi yang digunakan; (2) isi cerita; (3) makna filosofi cerita; (4) *image* berupa *bitmap* foto relief; (5) teknik animasi *bitmap*; dan (6) desain karakternya. Bahasa rupa tradisi sebagai *local genius* yang dimiliki bangsa ini memberikan **ciri khas** tampilan visual, yang secara sinematografi menunjukkan perbedaannya dengan film animasi Barat, diantaranya terlihat pada tampilan: gestur, dari kepala ke kaki, aneka tampak, sinar X, diperbesar, rinci diperbesar, naturalis-stilasi, *dissmix* (*dissolve-mixed*), sejumlah latar, tidak ada belahan, tidak ada batas sekuen semu, cara lihat dari tengah ke pinggir, cara lihat dari pinggir ke tengah, dekoratif, cara baca pradaksina/dari sisi kanan ke kiri, tepi bawah adalah garis tanah, adanya *wimba* tunas pohon Bodhi, cara lihat dari kiri ke kanan, cara lihat dari kanan ke kiri, ada beberapa yang dibuat jagongan, dan lain-lain.

PUSTAKA

- Harto, Dwi Budi, dkk. (2015). Model Film Animasi Khas Indonesia Berbasis Revitalisasi Bahasa Rupa Relief Lalitavistara Borobudur sebagai Pengembangan Industri Kreatif dan Media Publikasi Wisata (Laporan Penelitian Hibah Bersaing tahun ke-1, tidak dipublikasikan). Semarang: LP2M Universitas Negeri Semarang (Unnes).
- Krom, N.J. (1927). Barabudur, Archeological Description (Volume 1). The Hague: Martinus Nijhoff
- Leber, Titus. (2011). Lalitavistara. Jakarta: PT Gramedia.
- Pangestu. Mari Elka (penasehat). (2008). Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025, Studi Industri Kreatif Indonesia (Buku 2). Jakarta: Departemen Perdagangan Republik Indonesia.
- Ranang A. S, dkk. (2010). Animasi Kartun: dari Analog sampai Digital. Jakarta: Indeks.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. (2011). Metodologi Penelitian Seni. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Schermerhorn, John R. (1993). Management for Productivity. www.quoteyard.com/a-competitive-word-offers-two-possibilities-you-can-lose-or-if-you-want-to-win-you-have-to-change/ (diakses 12 Mei 2010).
- Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, H. B. (1996). Metodologi Penelitian Kualitatif: Metodologi untuk Ilmu-Ilmu Sosial dan Budaya. Surakarta: Departemen P dan K Universitas Sebelas Maret.
- Suyanto, M dan Aryanto Yuniawan. (2006). Merancang Film Kartun Kelas Dunia. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Tabrani, Primadi. (1991). Meninjau Bahasa Rupa Wayang Beber Jaka Kembang Kuning dari Telaah Cara Wimba dan Tata Ungkapan Bahasa Rugarungu Dwimatra Statis Modern, dalam Hubungannya dengan Gambar Prasejarah, Primitip, Anak dan Relief Cerita Lalitavistara Borobudur (Disertasi Doktor). Bandung: Fakultas Pasca Sarjana Institut Teknologi Bandung.
- Tabrani, Primadi. (2005). Bahasa Rupa. Bandung: Kelir.