

Punakawan Sebagai Inspirasi Penciptaan Film Pendek Animasi Bertema Pendidikan Karakter

Arif Sulistiyono

Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
e-mail: arifgokong@gmail.com

Abstrak

Animasi edukasi adalah sebuah produk animasi yang diproduksi khusus untuk tujuan pembelajaran. Popularitasnya dalam membantu peserta didik memahami dan mengingat informasi yang disajikan meningkat sejak munculnya teknologi komputer grafis. Kurangnya peningkatan produksi karya film pendek animasi di Indonesia mengakibatkan sedikitnya dijumpai karya-karya animasi edukasi buatan anak negeri. Rangsangan penciptaan karya animasi berbasis pada budaya lokal sepatutnya menjadi perhatian bagi para kreator dalam menghasilkan film animasi Indonesia. Hal inilah yang mendorong ide penelitian dan penciptaan karya guna menambahkan karya alternatif tontonan bagi anak-anak supaya lebih bervariasi. Karya yang dihasilkan nantinya diharapkan mampu menjadi salah satu tolok ukur bagi pencipta-pencipta film pendek animasi di Indonesia.

Film pendek animasi yang bertemakan pendidikan karakter dan memiliki ciri penokohan dan desain berbasis kearifan lokal masih sangat sedikit. Produksi karya masih didominasi oleh unsur-unsur humoris yang mempertontonkan aspek kekerasan sebagai layaknya hal yang umum dilakukan. Hal ini sangat berbahaya dikarenakan perkembangan kepribadian atau karakter sang anak secara tidak langsung akan didominasi oleh tontonan hiburan yang kurang mendidik. Oleh karena itu memunculkan kembali tokoh-tokoh Punakawan selaku “guru” pendidikan karakter dalam wujud karya film pendek animasi sangatlah perlu direalisasikan demi pertumbuhan pendidikan karakter generasi penerus bangsa Indonesia dikemudian hari.

Kata kunci: Animasi edukasi, punakawan, pendidikan karakter

Abstrak

Educational animation is an animated product produced specifically for the purpose of learning. Its popularity in helping students understand and remember information presented increased since the advent of computer graphics technology. The lack of an increase in the production of animated short films in Indonesia resulted in at least encountered the works of domestically-made animation education. Stimulation of creation of animated works based on the local culture should be a concern for creators to produce Indonesian animated film. This has encouraged the idea of research and the creation of the works to add alternative work spectacle for children to be more varied. The work produced will be expected to become one of the benchmarks for the creators of short animated films in Indonesia.

The short animated film themed character education and have the characterization and design characteristics based on local wisdom is still a little bit. Production work is still dominated by elements that showed the humorous aspects of violence as like a common thing to do. It is extremely dangerous due to the development of the child's personality or

Arif Sulistiyono

Punakawan Sebagai Inspirasi Penciptaan Film Pendek Animasi Bertema Pendidikan Karakter

character will indirectly entertained spectacle dominated by the less educated. Therefore bring back figures Punakawan as "teacher" character education in the form of short animated films for the sake of growth is necessary to be realized next generation character education in Indonesia.

Keywords: educational animation, punakawan, moral education

Pendahuluan

Memasuki abad ke-21 banyak pendidik ingin menekankan kembali hadirnya pendidikan budi pekerti dalam konteks pendidikan karakter untuk mempromosikan nilai-nilai positif bagi anak-anak muda seiring dengan merebaknya perilaku kekerasan dalam masyarakat. Brooks dan Goble (1997: 103) bahkan mengindikasikan bahwa kejahatan dan bentuk-bentuk lain perilaku tidak bertanggungjawab telah meningkat dengan kecepatan yang sangat mengkhawatirkan dan telah merembes menembus berbagai macam aspek kehidupan sehari-hari dan telah menjadi proses reproduksi sosial. Mereka juga menambahkan bahwa masyarakat saat ini sedang kehilangan rasa hormat pada orang lain serta pupusnya etika profesi. Secara ekstrim bahkan dikatakan bahwa kemerosotan moral ini telah menjadi ciri khas kultur abad ke-20 (West, 1999: 5). Hal ini disadari pemerintah sehingga melalui Kementerian Pendidikan Nasional mencanangkan program “Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa” sebagai gerakan nasional pada tanggal 14 Januari 2010.

Secara historis persoalan karakter bangsa juga pernah didengungkan presiden pertama Indonesia, Ir. Soekarno. Ia berpendapat bahwa pembangunan karakter sangat diperlukan demi tegak dan kokohnya jati diri bangsa agar mampu bersaing di dunia global, seperti yang ia gelorakan dalam tema besar “*Nation and Character Building*”. Beliau berpesan kepada kita bangsa Indonesia, bahwa tugas berat untuk mengisi kemerdekaan adalah membangun karakter bangsa. Apabila pembangunan karakter bangsa ini tidak berhasil, maka bangsa Indonesia akan menjadi bangsa kuli (H. Soemarno Soedarsono, 2009: sampul).

Namun ironisnya, anak-anak dan remaja yang menjadi salah satu target sasaran tidak sepenuhnya mendapat asupan pendidikan karakter baik secara formal di sekolah maupun melalui lingkungan masyarakat. Televisi yang seharusnya mempunyai tanggungjawab moral dalam menyebarkan pesan kebaikan tidak

semua berdaya dan terpaksa menayangkan film-film konsumsi anak dari luar negeri baik *live-action* maupun film animasi yang tidak semua berisi tentang pesan moral baik dan pendidikan karakter.

"Betul..betul..betul..", adalah ucapan khas yang sering didengar anak-anak Indonesia dalam serial Animasi "Upin & Ipin". Hampir dipastikan semua anak Indonesia yang memperoleh akses siaran televisi mengetahui film tersebut, film yang dibuat oleh rumah produksi di Malaysia dengan dana pemerintah Malaysia. Tidak jarang dijumpai anak usia 8-9 tahun berbicara dengan dialek Melayu, menirukan dialog yang ada di film tersebut. Demikian juga dengan sapaan khas "Halo, aku Dora" dalam serial animasi "*Dora The Explorer*" maupun film-film animasi lain yang membekas bagi anak-anak generasi saat ini seperti "*Crayon Shin-Chan*", "*Doraemon*", tingkah Masha yang menggemaskan namun cenderung "nakal" seperti dalam "*Masha and The Bear*" dan sebagainya. Sangat jarang dijumpai film-film animasi yang tepat untuk anak-anak Indonesia dengan muatan pembentukan karakter. Barangkali serial animasi "*Dora The Explorer*" baik untuk pengembangan kecerdasan anak, demikian juga "*Masha and The Bear*" yang menstimuli anak menjadi lebih kreatif meski satu sisi menunjukkan kenakalan Masha. Akan tetapi tidak mencerminkan budaya Indonesia dan tidak menunjukkan karakter anak-anak Indonesia.

Di sisi lain, keberadaan film pendek animasi yang berlatar budaya Indonesia di layar televisi seperti "Si Entong" yang merefleksikan kebaikan anak, "Sahabat Pemberani" yang dibuat KPK untuk menanamkan sikap anti korupsi sejak dini, "Nina Sahabatku" yang mengajak anak-anak menyanyikan lagu-lagu anak ciptaan AT. Mahmud, tidak dapat berlangsung secara kontinyu sehingga jumlah film animasi seperti yang diharapkan semakin berkurang. Apabila ada yang diputar secara episodik seperti "Adit dan Sopo Jarwo", itu pun tidak terlalu tepat untuk target audiens anak-anak.

Situasi tersebut menggugah kesadaran untuk turut berperan menemukan solusi sehingga muncul gagasan membuat film serupa berlatar kearifan lokal yang dapat digunakan untuk kepentingan edukasi dengan tema pendidikan karakter. Karya tersebut adalah film animasi pendek dengan *setting* dan karakter yang terinspirasi oleh cerita pewayangan. Wayang adalah bagian warisan sejarah budaya

Arif Sulistiyono

Punakawan Sebagai Inspirasi Penciptaan Film Pendek Animasi Bertema Pendidikan Karakter

luluh bangsa, tidak hanya sebagai medium bercerita namun yang utama sebagai medium untuk mengajarkan dakwah, petuah, nasehat dan pesan-pesan kebaikan lainnya. Penyampaiannya dilakukan oleh seorang Dalang dalam wujud tokoh atau karakter pewayangan. Inspirasi tersebut datang dari tokoh-tokoh Punakawan yang merupakan tokoh khas pewayangan Jawa, terdiri oleh tokoh Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Tokoh-tokoh dengan figur sentral Semar ini sering dijadikan sebagai simbol seorang figur ideal yang memiliki sifat rendah hati dan suka menolong sesama, serta sosok yang selalu menyampaikan pesan kebaikan. Oleh karena itu memunculkan kembali tokoh-tokoh Punakawan selaku “guru” pendidikan karakter dalam wujud karya film pendek animasi menjadi alternatif tontonan edukasi ideal bagi pendidikan karakter anak, dalam hal ini adalah anak usia 3-8 tahun, usia ketika anak berada pada tahapan berpikir pra-operasional yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan intelektual terutama kemampuan berfikir dan kemampuan melihat hubungan-hubungan. Karya tersebut nantinya sekaligus menjadi salah satu medium pengenalan dunia pewayangan bagi anak-anak Indonesia.

Landasan Teori

Pendidikan Karakter

Karakter sering diidentikkan dengan tempramen, atau yang paling populer, karakter sering disamakan dengan kepribadian. Kepribadian dipandang sebagai ciri atau karakteristik, atau gaya, atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya di lingkungan keluarga saat masih kecil dan bawaan seseorang sejak lahir (Doni Koesoema A, 2007: 80), sehingga pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan moral atau pendidikan budi pekerti sebagai program untuk mengembangkan dan memantapkan kepribadian setiap anggota masyarakat dan bangsa. (Darmiyati Zuchdi, 2008: 5). Pendidikan karakter juga merupakan proses pendewasaan dan pematangan diri seseorang agar menjadi manusia seutuhnya, manusia yang berkarakter yang terlihat pada kehidupan moral dan kematangan pada setiap diri seseorang warga belajar, sehingga memahami kebaikan, mau berbuat

baik dan berperilaku baik sebagai manifestasi dari pribadi yang baik (Warsono, dalam Jumadi, 2010: 35).

Pemilihan medium audiovisual sebagai medium untuk mengajarkan pendidikan karakter didasarkan pada sifat sosial anak-anak itu sendiri. Menurut penelitian, anak-anak menyukai film kartun, film tentang binatang dan film rumah tentang anggota-anggota keluarga. Anak-anak juga senang mendengarkan radio, tetapi lebih senang melihat televisi (Hurlock, 2003: 122). Pemilihan target audiens 3-8 tahun didasarkan pada penggolongan tahapan berpikir pra-operasional pada anak yang menurut Piaget (dalam Hurlock, 2003: 123), ditandai dengan meningkatnya kemampuan intelektual terutama kemampuan berfikir dan melihat hubungan-hubungan, anak-anak mulai memperhatikan hal kecil yang tadinya diperhatikan. Tahap berpikir operasional berlangsung dari usia dua atau tiga tahun sampai tujuh atau delapan tahun. Secara lebih spesifik, pada usia akhir masa kanak-kanak (6-13 tahun) anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang dianggap penting untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa. Periode ini juga dipandang periode yang kritis dimana anak akan membentuk kebiasaan untuk mencapai sukses, tidak sukses atau sangat sukses (Hurlock, 2003: 147). Secara singkat dapat dikatakan bahwa sasaran usia tersebut disesuaikan dengan psikologi perkembangan yang menurut Hurlock (2003: 10) usia kanak-kanak, anak akan belajar membedakan benar dan salah, serta mulai mengembangkan hati nurani, membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tumbuh, mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari dan mengembangkan hati nurani, pengertian moral dan tata tingkatan nilai.

Punakawan

Punakawan adalah tokoh-tokoh dalam dunia pewayangan yang bentuknya aneh dan lucu, termasuk juga perwatakan dan tingkah polahnya. Tokoh ini tidak kita temui dalam kisah "Mahabharata" asli atau versi mitologi Hindu. Konon, tokoh-tokoh ini diciptakan oleh Sunan Kalijaga sebagai salah satu media penyebaran Islam di tanah Jawa. Semar, Gareng, Petruk dan Bagong adalah tokoh Punakawan yang akrab dengan masyarakat Jawa. Meskipun mereka hanya seorang

Arif Sulistiyono

Punakawan Sebagai Inspirasi Penciptaan Film Pendek Animasi Bertema Pendidikan Karakter

abdi atau pelayan dari para kesatria, tetapi mereka kerap muncul menghadirkan solusi dalam memecahkan suatu masalah. Di balik karakternya yang lucu dan unik, terdapat nasihat-nasihat bijak yang masih relevan bagi kita (Kresna, 2012: 18). Pada buku yang berbeda, Kresna menyebutkan bahwa Punakawan secara karakteristik sebenarnya mewakili profil umum manusia, mereka adalah tokoh multiperan yang dapat menjadi penasehat para penguasa atau ksatria, bahkan dewa. Punokawan berperan sebagai penghibur, kritikus, sekaligus penyampai kebenaran, kebajikan, dan penganjur keutamaan. Punokawan berarti pula pelayanan, pelayanan dapat dibedakan antara pelayanan tokoh baik dan pelayanan tokoh jahat (2012: 36). Percakapan yang dilakukan Punokawan biasanya mengandung pesan-pesan moral agar dengan tujuan masyarakat yang mendengarnya dapat mengambil dan melaksanakan nilai-nilai kebajikan di dalamnya.

Animasi Edukasi

Animasi edukasi adalah sebuah produk animasi yang diproduksi khusus untuk tujuan pembelajaran. Popularitasnya dalam membantu peserta didik memahami dan mengingat informasi yang disajikan meningkat sejak munculnya teknologi komputer grafis. Teknologi ini memungkinkan animasi diproduksi jauh lebih mudah dan murah dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Sebelumnya, animasi tradisional diproduksi dengan sistem padat karya dan memakan waktu yang lama dan mahal. Saat ini perkembangan perangkat lunak sangat memungkinkan bagi guru secara individu membuat animasi mereka sendiri tanpa perlu keahlian khusus. Guru tidak lagi terbatas pada tampilan grafis statis, tetapi dapat mengubahnya menjadi animasi pendidikan sesuai dengan kebutuhannya. Kedinamisan karya animasi dalam menyajikan informasi juga meningkatkan antusiasme bagi penontonnya, siswa, untuk lebih aktif dalam belajar (Lowe, 2003).

Penggunaan animasi dalam dunia pendidikan dan pengajaran sudah umum dilakukan untuk meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar. Animasi mampu memberikan gambaran proses dan prosedur yang tidak mungkin diamati langsung secara visual, seperti halnya pembelajaran sistem peredaran darah manusia, sistem pencernaan ataupun penggambaran proses inkubasi bakteri. Penelitian menunjukkan bahwa efektivitas pendidikan dengan menggunakan media animasi

tergantung pada bagaimana karakteristik dan interaksi yang terjadi dengan fungsi psikologis peserta didik (Lowe & Schnotz, 2008: 92).

Islam et. al. mengembangkan materi belajar secara visual dengan contoh sistem tata surya dalam wujud video. Pada penelitian ini diamati interaksi pembelajaran yang terjadi antara siswa dengan guru yang mencoba menggabungkan pembelajaran instruksional dengan video. Hasil yang didapat menunjukkan dengan pembelajaran campuran tersebut siswa lebih antusias dan aktif dalam belajar dibandingkan dengan hanya menggunakan salah satu media belajar (Islam, Ahmed, Islam, & Shamsuddin, 2014: 43-52).

Salah satu kunci inovasi teknologi pendidikan yang telah dibuat adalah kehadiran animasi, multimedia dan *virtual reality* sebagai media bantu pembelajaran (Lukman & Krajnc, 2012: 237). Masing-masing teknologi meningkatkan minat belajar siswa dan telah diteliti ragam pengaruhnya dalam proses pembelajaran ataupun dalam hasil capaian yang dipengaruhi dengan keberadaan masing-masing media tersebut. Ainsworth mencoba membuat *framework* khusus pembelajaran yang berinteraksi dengan media animasi, baik pengaruhnya secara positif maupun rambu-rambu yang harus diperhatikan agar dampak positif yang ditimbulkan tidak menurun atau menimbulkan kejenuhan bagi siswa. Pendekatan yang dianjurkan adalah dengan mempertimbangkan tingkat interaksi masing-masing siswa secara berkelanjutan dan disesuaikan dengan aspek psikologis siswa (Ainsworth, 2008: 43).

Penelitian-penelitian baru banyak mengulas dan menggambarkan prediksi media pembelajaran yang mungkin diciptakan melalui pengembangan media animasi di masa yang akan datang dengan mempertimbangkan model pembelajaran dan teknologi yang berkembang. Aplikasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dilakukan oleh Kittidachanupap et. al. untuk meningkatkan skor rata-rata tes yang dipusatkan pada anak usia 5-6 tahun mampu menunjukkan hasil yang signifikan (Kittidachanupap, Singthongchai, Naenudorn, & Khopolklang, 2012).

Metode Penciptaan

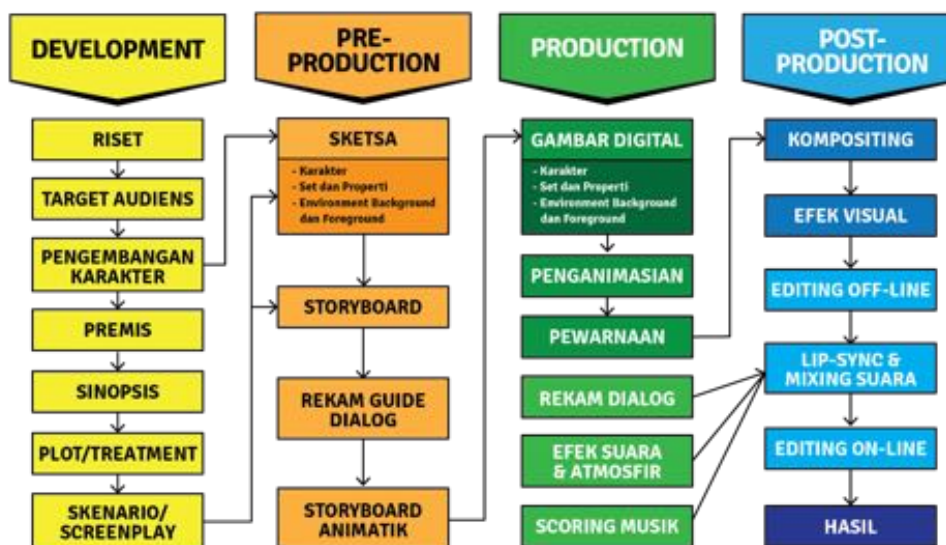
Karya film pendek animasi ini dibuat dengan teknik animasi komputer dua-dimensi (2D) dengan penerapan prinsip *straight-ahead-action* atau *frame-by-frame animation* dengan jumlah *frame* tiap detik antara 4 s.d 8 gambar. Teknik menggambar dilakukan secara *digital-hand-drawing* menggunakan bantuan *software* animasi *Toon-Boom Studio* dan *hardware Pen-Tablet* sebagai media input digital. Sedangkan untuk pengintegrasian seluruh elemen gambar yang meliputi karakter, latar belakang (*environment background*), latar depan (*environment foreground*) dan *set* dan properti menggunakan bantuan *software compositing Adobe After Effects CC 2015 Trial Edition*. Untuk penyusunan *shot* menjadi satu kesatuan cerita yang utuh menggunakan bantuan *software editing Adobe Premiere Pro CC 2015 Trial Edition*.

Hardware yang digunakan untuk menggambar adalah 2 (dua) set PC dengan spesifikasi prosesor Intel i7 2,6 Ghz, RAM 8 GB, Hardisk 500 GB dilengkapi *pen tablet Wacom Intuos*. Sedangkan *hardware* untuk *compositing* dan *rendering* menggunakan *Macbook Pro 15 Inch*, prosesor i7 2,6 Ghz, penggantian RAM dari 4 GB menjadi 16 GB dan penggantian *hardisk* menjadi *Solid-State Drive (SSD) Samsung* kapasitas 500 GB, *high-speed*.

Metode penciptaan yang digunakan pada produksi animasi umumnya dibagi menjadi 4 tahapan besar yaitu ; *Development, Pre-Production, Production* dan *Post-Production* (Milic et.al, 2006: 2). Setiap tahapan besar tersebut masih terbagi lagi dalam tahapan-tahapan rinci proses produksi animasi khususnya animasi 2D berbasis komputer, atau biasa disebut dengan *pipeline* produksi animasi digital 2D. Sedangkan produser *software* animasi 2D ToonBoom seperti yang terdapat pada laman www.toonboom.com membagi metode produksinya (atau dikenal dengan metode ToonBoom *Digital Pipeline*) seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1. Metode ToonBoom *Digital Pipeline*



Gambar 2. Metode Produksi Animasi 2D Pada Umumnya

Development merupakan tahapan pengembangan ide menjadi cerita. Wright menekankan pentingnya riset terlebih dahulu untuk mengembangkan ide yang diikuti dengan pencarian arsip-arsip dan melakukan brainstorming (2005: 40). Menurut Lutters (2010: 31) bahwa membuat cerita dengan target audiens anak-anak haruslah menampilkan unsur pendidikan, panutan, kebajikan, binatang, fantasi dan

Arif Sulistiyono

Punakawan Sebagai Inspirasi Penciptaan Film Pendek Animasi Bertema Pendidikan Karakter

hiburan. Sangat tidak disarankan memasukkan masalah orang dewasa ke dalam cerita anak-anak. Selain itu bahasa yang digunakan juga disesuaikan dengan bahasa anak-anak sehingga tidak akan terjadi tokoh anak kecil berbicara seperti orang dewasa. Selain itu Lutters menambahkan bahwa dalam menulis cerita anak, sebaiknya banyak memuat unsur yang membuat si anak merasa menjadi tokoh yang ditampilkan, misalnya menjadi tokoh pahlawan kebajikan atau tokoh hebat lainnya.

Pada tahap pengembangan ide, Wright juga menekankan bahwa sebelum cerita itu sendiri dibuat perlu melakukan kajian *human development*, yaitu menentukan siapa penontonnya dan agar pada saat pengembangan tersebut dapat disesuaikan dengan karakter penonton. Pengembangan cerita berlatarbelakang Punakawan ini didasarkan pada pendapat Wright (2006: 48) bahwa target audiens usia pra-sekolah dan kanak-kanak memungkinkan anak-anak dapat bermain skenario di kepalanya karena umumnya pada usia paling rendah tiga tahun anak-anak bisa berkomunikasi dengan baik. Kelompok usia ini juga biasanya membutuhkan hiburan dan stimulasi sehingga mereka mudah berimajinasi dan sering mengidentifikasi dan mengidentikkan karakter. Rentang usia tersebut sangat tepat menjadi sasaran film-film dengan muatan pendidikan karakter karena usia tiga atau empat sampai enam fokus pada pengembangan otak kanan. Usia tersebut juga dapat dikatakan sebagai area perkembangan emosi, imajinasi, perkembangan artistik dan musikal. Hal tersebut menjadi dasar pertimbangan bahwa pada pengembangan cerita akan memperhatikan aspek fisik, aspek emosi, aspek sosial, aspek kognisi dan aspek artistik.

Karakter adalah simulasi dan simplifikasi seseorang yang dimainkan oleh aktor dan bukan sosok yang sebenarnya (Swain *et. al*, 2007: 8). Pada film animasi, karakter tidak dimainkan aktor, namun dibuat sedemikian rupa sehingga mengimitasi seseorang atau malah baru sama sekali (*original character*).

Premis merupakan ide dasar untuk membentuk alur cerita. Premis juga sering disebut sebagai inti cerita (Set *et al*, 2003: 25). Sinopsis merupakan ringkasan cerita dimana di dalamnya terkandung isi cerita, keinginan dan tujuan cerita, hambatan dan cara penanggulangannya, karakter tokoh, setting dan pokok pembicaraan (Lutters, 2010: 62).

Plot adalah jalan cerita atau alur cerita dari awal, tengah dan akhir. Plot diawali dengan konflik, komplikasi dan berakhir dengan resolusi atau biasa disebut dengan struktur drama tiga babak. Sedangkan *Treatment* merupakan realisasi plot dalam bentuk kerangka cerita. Skenario dikembangkan dari *treatment* yang telah disusun. Skenario merupakan naskah cerita yang di dalamnya terkandung deskripsi adegan dan dialog. Secara umum skenario juga sering disebut *screenplay*.

Tahapan pra-produksi merupakan awal rancangan visual yang dimulai dari desain karakter, desain *environment* (lingkungan) sampai dengan desain properti. Tahapan ini juga sering disebut sebagai desain artistik. Sutradara bertugas menerjemahkan skenario menjadi gambar, gerak dan suara. Bila skenario berbentuk tulisan dan bersifat imajinasi subjektif, maka *storyboard* merupakan implementasi objektif dari cerita karena berwujud visual. Sutradara dapat mengembangkan skenario menjadi gambar dengan kaidah-kaidah sinematik. Di dalam *storyboard* umumnya mengandung informasi cerita secara keseluruhan, ukuran gambar, gerakan kamera, sudut kamera, penyambungan dan sebagainya. Hasil akhir film tercermin melalui *storyboard* sehingga dapat dikatakan *storyboard* merupakan cetak biru dari sebuah film animasi. Perekaman dialog sedikit berbeda dengan terminologi produksi film *live-action* yang merekam dialog pada saat produksi dilakukan atau bahkan pada saat fase pascaproduksi dengan teknik ADR/*dubbing*. Animator membutuhkan panduan suara dialog untuk mengatur *timing* animatik gerakan bibir tokoh/karakter.

Storyboard Animatik adalah tahapan lanjut setelah pembuatan *storyboard* dimana gambar yang ada dalam *storyboard* statik sudah dibuat secara sekuensial dan mencerminkan gerakan meskipun masih kasar. *Storyboard* sangat efektif untuk mengetahui gerakan/adegan serta mengetahui waktu/durasi yang dibutuhkan. Durasi dibutuhkan untuk mengetahui jumlah gambar (*frame*) yang akan dibuat dalam satuan detik. *Storyboard* animatik umumnya dibuat dalam bentuk video dan menggunakan panduan dialog.

Tahapan produksi pertama kali adalah menggambar. Terminologi menggambar dalam produksi Animasi 2D digital adalah menggambar menggunakan alat bantu perangkat *software* dan *hardware*. Gambar yang dimaksud adalah gambar sekuensial *frame-by-frame*. Umumnya gambar dipisahkan dalam 3

Arif Sulistiyono

Punakawan Sebagai Inspirasi Penciptaan Film Pendek Animasi Bertema Pendidikan Karakter

(tiga) bagian yaitu karakter/objek bergerak utama, latar belakang (*background*) dan latar depan (*foreground*).

Tahap penganimasian terkait dengan menggambar secara sekuensial sehingga menimbulkan ilusi gerak. Pada teknik animasi komputer *frame-by-frame* (*Straight Ahead Action*), gambar dibuat satu per satu sejumlah adegan dengan rerata tertentu. Sedangkan pada gerakan yang bersifat siklus seperti berjalan kaki (*walk-cycle*), cukup dibuat satu siklus gerakan yang selanjutnya akan diulang sesuai kebutuhan. *Background environment* dan *foreground* umumnya tidak bergerak sehingga tidak perlu dibuat gambar sekuensial. Gerakan sekuensial yang harus dianimasikan lainnya biasanya properti bergerak seperti roda sepeda, putaran kipas angin atau properti apapun yang diceritakan harus bergerak. Pada teknik animasi *straight-ahead-action*, gambar dasar yang sudah dianimasikan hanya berbentuk *outline*. Pewarnaan umumnya dilakukan setelah dianimasikan. Terminologi pewarnaan termasuk di dalamnya adalah *shading* (mendefinisikan *highlight* dan *shadow* untuk menimbulkan dimensi objek).

Efek suara dan atmosfer adalah elemen suara pembentuk realitas. Efek suara atau yang biasa disebut *sound-effect* (SFX) adalah suara di luar *speech* yang membuat objek, properti atau benda-benda yang nampak menjadi nyata, misalnya suara pintu terbuka, suara mobil melintas, suara pohon tumbang dan sebagainya. Sedangkan atmosfer (termasuk di dalamnya *room-tone*) merupakan suara pembentuk ruang seperti misalnya suara suasana pagi di perkampungan, suasana halaman sekolah, suasana kamar yang sunyi dan sebagainya.

Musik film merupakan elemen suara yang berfungsi memberikan tekanan dramatik dan mempengaruhi emosi penonton. *Scoring* merupakan metode menyusun musik agar mempunyai fungsi tersebut. *Scoring* merupakan bagian produksi audio, namun dilakukan setelah gambar memasuki tahap pascaproduksi, setidaknya pada tahap *off-line* editing karena pada tahap ini gambar telah tersusun sesuai skenario dan merupakan representasi hasil akhir film.

Paska-produksi merupakan tahap pengintegrasian elemen-elemen gambar karakter, gambar *environment background & foreground* maupun gambar-gambar properti lainnya. Pengeditan *off-line* tidak harus menggunakan gambar dengan resolusi terbaik, umumnya hanya membutuhkan gambar dengan resolusi kecil

dengan tujuan agar untuk memperingan kinerja *hardware*. Proses *lip-sync* atau proses sinkronisasi dialog dengan gambar dilakukan apabila gambar sudah dinyatakan *picture-lock* pada tahap editing *off-line*. Selanjutnya dapat dilakukan *mixing* efek suara, atmosfer serta musik. Tahapan terakhir adalah proses editing *on-line* yang merupakan tahapan penyatuan seluruh aset. Apabila saat editing *off-line* menggunakan resolusi *preview*, maka pada tahap editing *on-line* akan disinkronisasi dengan data dengan kualitas terbaik/tertinggi. Keseluruhan aset akan dikemas dalam format siap tayang baik itu untuk kepentingan *preview*, *web*, portal video, stasiun televisi, film bioskop dan sebagainya.

Hasil dan Pembahasan

Pemilihan tema didasarkan pada fenomena-fenomena sosial yang sedang terjadi di masyarakat dan membutuhkan perhatian khusus seperti kasus-kasus korupsi. KPK menyatakan bahwa Indonesia sedang berada dalam kondisi darurat korupsi karena situasinya sudah mengkhawatirkan. Tindakan korupsi terjadi di berbagai daerah, mulai dari kota besar sampai pelosok negeri. Mulai dari pejabat pemerintah, swasta hingga tukang parkir. Rasa malu dan rasa bersalah tertutupi kebanggaan semu hasil tindakan tercela tersebut sehingga masyarakat Internasional menempatkan Indonesia sebagai salah satu negara terkorup di dunia (Napitupulu, 2010: 5). Fakta-fakta tersebut mendorong agar generasi muda Indonesia lebih dikuatkan karakternya agar tidak terjebak pada arus yang sama. Demikian juga pada fenomena sosial terkikisnya semangat tolong menolong akibat perubahan zaman perlu diperhatikan oleh semua pihak agar bangsa Indonesia tidak menjadi bangsa egois, seperti yang dikatakan Mochtar Lubis (2013: 48) bahwa manusia Indonesia telah jatuh ke dalam proses degenerasi. Semangat berat sama dipikul ringan sama dijinjing, semangat tolong-menolong, bantu-membantu, beri-memberi, bela-membela kini telah pudar dan sirna. Fenomena sosial tersebut menjadi dasar tema pilihan film animasi tentang pendidikan karakter yaitu tema kejujuran dan tolong menolong.

Adaptasi karakter Punakawan dalam film ini tidak sepenuhnya mengikuti pakem kisah pewayangan karena Punokawan hanya berfungsi sebagai inspirasi. Karakter Punakawan dalam bentuk wayang ditransformasi menjadi kartun yang

Arif Sulistiyono

Punakawan Sebagai Inspirasi Penciptaan Film Pendek Animasi Bertema Pendidikan Karakter

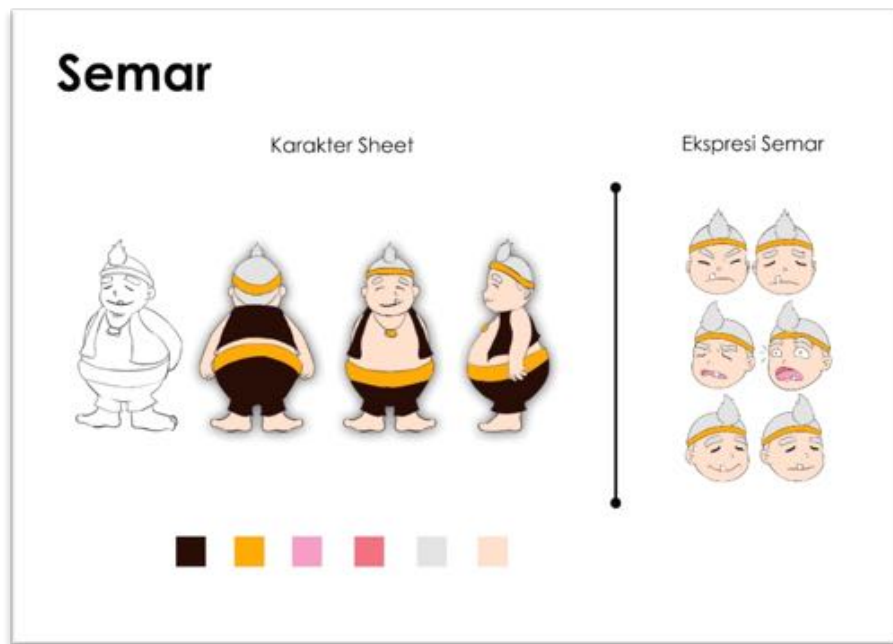
dipengaruhi oleh gaya Punakawan versi wayang orang seperti yang biasa dilihat di panggung maupun layar televisi. Bentuk transformasi dan adaptasi meskipun sangat sederhana namun tetap mengacu pada ciri fisik umum yang mudah terlihat seperti bentuk tubuh, busana dan tutup kepala dan tidak menyentuh detail lain seperti aksesoris yang dikenakan. Sedangkan pemilihan warna menggunakan dominasi hitam dan kuning untuk mendekati pada warna-warna versi tokoh pewayangan.



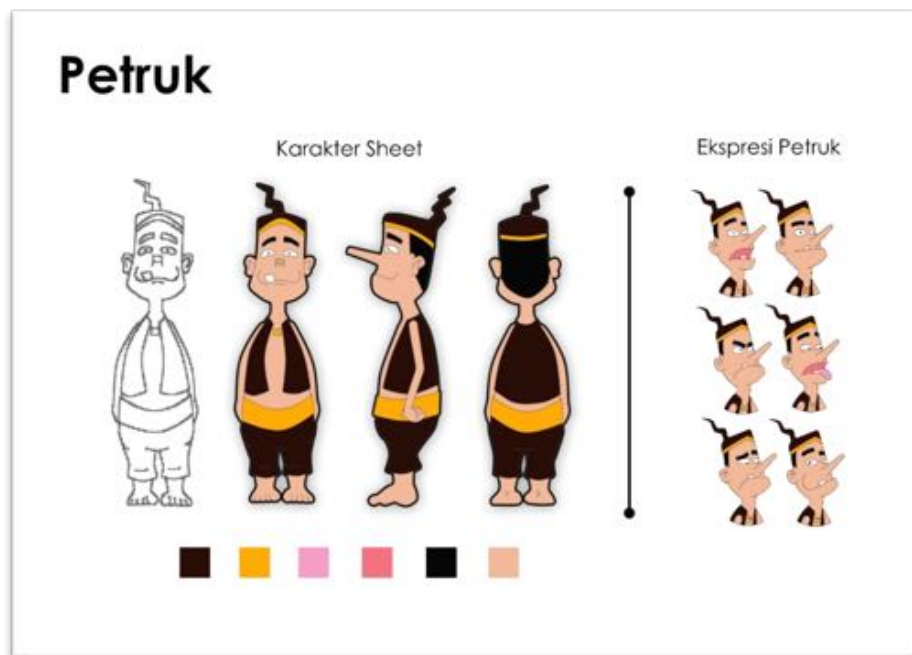
Gambar 3. Referensi Tokoh Punokawan



Gambar 4. Referensi Tokoh Punokawan Versi Wayang Orang



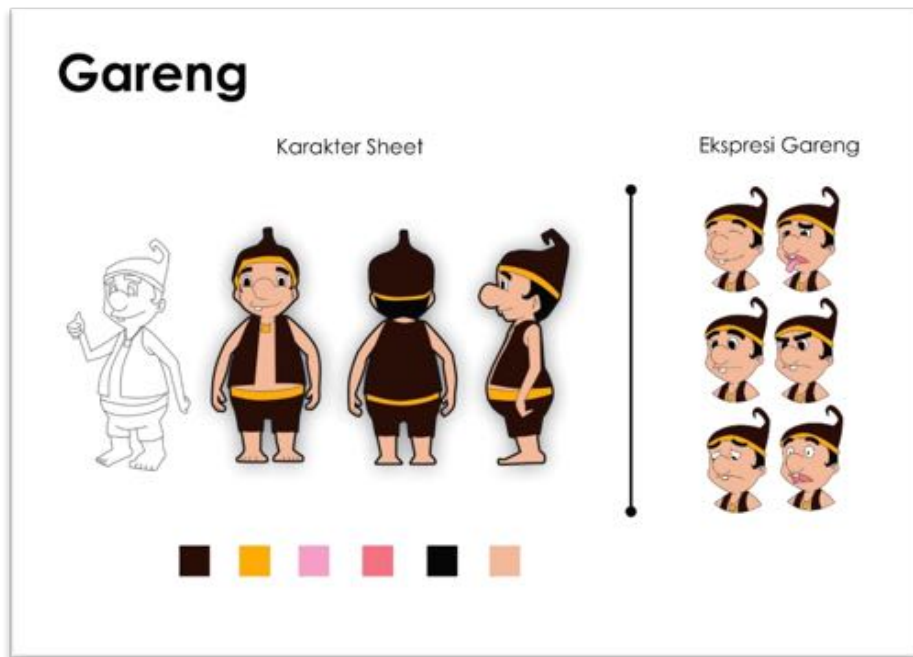
Gambar 5. Desain Karakter Semar



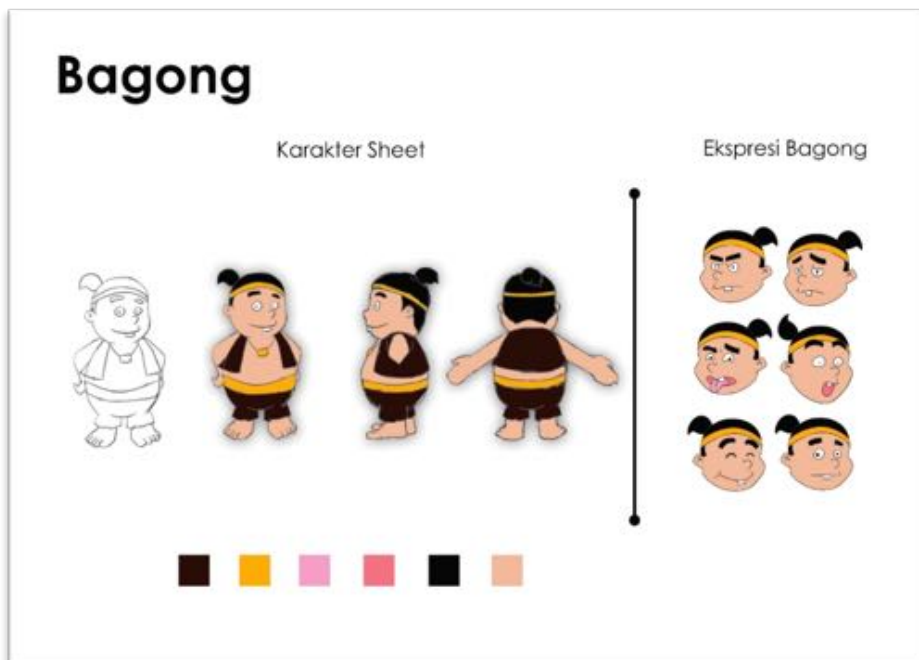
Gambar 6. Desain Karakter Petruk

Arif Sulistiyono

Punakawan Sebagai Inspirasi Penciptaan Film Pendek Animasi Bertema Pendidikan Karakter



Gambar 7. Desain Karakter Gareng



Gambar 8. Desain Karakter Bagong

Film animasi ini dibuat menjadi 2 (dua) judul sehingga ada dua premis atau inti cerita dari dua film tersebut yaitu: “Kejujuran harus dimulai dari hal kecil” dan

“Tolong menolong dimulai dari hal yang sederhana”. Sinopsis cerita dapat dijabarkan sebagai berikut:

#1

“Kejujuran Bagong”

Suatu siang di sebuah jalan desa, Bagong dan Petruk berhenti di sebuah warung untuk membeli es potong akibat kehausan di tengah cuaca terik. Setelah membayar dengan sejumlah uang dan menerima es potong, mereka bergegas pergi. Akan tetapi Bagong baru menyadari bila ada kelebihan jumlah uang kembalian yang ia terima. Ia berfikir senejak apakah ia akan menerima saja kelebihan uang tersebut dan dianggap sebagai rejeki, atau ia harus mengembalikan kelebihan uang itu karena memang bukan haknya. Se ketika itu muncul bayangan Gareng yang dengan nakal memintanya untuk tidak mengembalikan karena jumlahnya tidak seberapa, sementara itu juga muncul bayangan Semar yang memintanya untuk mengembalikan karena berapapun jumlah uangnya, kejujuran lebih penting. Bagong akhirnya memutuskan mengembalikan kelebihan uang tersebut dan tanpa diduga justru ia menerima hadiah atas kejujurannya.

#2

“Sang Penolong”

Semar, Gareng, Petruk dan Bagong sedang berjalan-jalan di sebuah taman ketika mereka mendengar suara kucing yang sepertinya sedang ketakutan. Mereka mencari sumber suara tersebut dan tak berapa lama kemudian mereka menemukan ada seekor kucing mengeong di atas pohon dan tak berani turun karena ada seekor ular di salah satu dahan. Gareng mengatakan bahwa mereka harus segera menolong kucing itu dan sesaat kemudian Petruk mengeluarkan jamu untuk diminum bersama. Mereka kemudian berubah menjadi sosok superhero yang siapa menolong. Atas usul Semar, mereka bahu membahu menolong dengan cara saling menggendong untuk menyingkirkan ular di dahan serta mengambil si kucing naas itu.

Sinopsis tersebut kemudian dibuat menjadi naskah *treatment* sebagai berikut:

#1

TREATMENT

Judul : Kejujuran Bagong

Tokoh : Semar, Gareng, Petruk, Bagong, Ibu Warung

Durasi : 1 menit.

01. EXT. JALAN DESA

Bagong dan Petruk berjalan kaki di siang hari yang panas. Mereka kehausan dan memutuskan membeli es potong di warung yang ada di tempat itu.

Arif Sulistiyono

Punakawan Sebagai Inspirasi Penciptaan Film Pendek Animasi Bertema Pendidikan Karakter

02. EXT. WARUNG PINGGIR JALAN DESA

Mereka akhirnya membeli es potong dan membayar sejumlah uang serta menerima uang kembalian dari selisih harga es tersebut. Mereka segera berlalu dan berpisah karena Petruk harus segera pulang. Saat itu Bagong baru menyadari bahwa ternyata uang kembaliannya lebih.

03. EXT. DEPAN WARUNG

Bagong kemudian berfikir sejenak apakah ia harus mengembalikan uang itu atau tidak. Pada saat yang sama muncul bayangan Gareng yang dengan nakal memintanya untuk tidak mengembalikan karena jumlahnya tidak seberapa, sementara itu juga muncul bayangan Semar yang memintanya untuk mengembalikan uang kelebihan tersebut.

04. EXT. WARUNG PINGGIR JALAN DESA

Bagong kemudian memutuskan mengembalikan kelebihan uang tersebut. dan tanpa diduga justru ia menerima hadiah permen atas kejujurannya.

#2

TREATMENT

Judul : Sang Penolong

Tokoh : Semar, Gareng, Petruk, Bagong, Kucing

Durasi : 1 menit.

01. EXT. JALAN TAMAN KOTA

Semar, Gareng, Petruk dan Bagong sedang berjalan-jalan di sebuah taman kemudian mendengar suara kucing mengeong ketakutan. Serempak mereka berhenti.

02. EXT. BAWAH POHON

- Mereka mencari sumber suara tersebut dan tak berapa lama kemudian mereka menemukan ada seekor kucing mengeong di atas pohon.
- Ada seekor ular di salah satu dahan.
- Gareng mengatakan bahwa mereka harus segera menolong kucing itu.
- Petruk mengeluarkan jamu.
- Berubah menjadi sosok superhero.
- Ular berhasil disingkirkan.
- Kucing berhasil diambil dengan cara saling menggendong.

Implementasi *treatment* ke dalam bentuk skenario dapat dilihat pada naskah berikut ini:

#1

SKENARIO

Judul : Kejujuran Bagong

Tokoh : Semar, Gareng, Petruk, Bagong, Ibu Warung

Durasi : 1 menit.

BLACK

MAIN TITLE "KEJUJURAN BAGONG"

FADE IN

SCENE 01

01.EXT. JALAN DESA. DAY

Matahari bersinar sangat terik. Bagong dan Petruk berjalan kaki di siang hari yang panas. Mereka kehausan dan memutuskan membeli es potong di warung yang ada di tempat itu.

SCENE 02

02.EXT. WARUNG PINGGIR JALAN DESA. DAY

BAGONG
(Berdiri di depan warung)
"Buuk, Beliii"

IBU WARUNG
(Sambil membersihkan stoples)
"Kalian mau beli apa?"

BAGONG
(Seketika menyahut)
"Beli Es dong, Bu. Dua"

IBU WARUNG
(Sambil menyodorkan 2 potong es)
"Ini eskrimnya, Nak.."

PETRUK
(Melirik ke arah Bagong)
"Ayo Gong, segera dibayar"

IBU WARUNG
(Sambil menerima uang dan menyerahkan uang kembalian)
"Terima kasih, ini uang kembaliannya yaa"

SCENE 03

03.EXT. DEPAN WARUNG. DAY

Mereka segera berlalu dan berpisah karena Petruk harus segera pulang.

PETRUK
"Aku langsung pulang ya, Gong"

BAGONG

Arif Sulistiyono

Punakawan Sebagai Inspirasi Penciptaan Film Pendek Animasi Bertema Pendidikan Karakter

"Oke Truk, sampai jumpa"

Saat itu Bagong baru menyadari bahwa ternyata uang kembaliannya lebih.

BAGONG

"Lho, kok kembaliannya lebih?"

Seketika muncul bayangan Gareng yang dengan nakal memintanya untuk tidak mengembalikan dan juga bayangan Semar yang memintanya untuk tetap mengembalikan uang kelebihan tersebut.

GARENG

"Tidak usah dikembalikan, Gong.., kan cuma sedikit?"

Bagong dengan pandangan mata bingung menatap Gareng, kemudian beralih menengok ke Semar

SEMAR

"Ayo kembalikan, Gong..., banyak atau sedikit tetap itu bukan uangmu"

Bagong kemudian kembali ke warung dan mengembalikan kelebihan uang itu.

SCENE 02B

02B. EXT. WARUNG PINGGIR JALAN DESA. DAY

BAGONG

"Ibu, uang kembaliannya tapi kelebihan seribu, ini saya kembalikan"

IBU WARUNG

"Ya ampun, Naak.. terima kasih kamu jujur. Sebentar, ini ada hadiah untuk kejujuranmu"

Ibu warung kemudian mengambil permen dan memberikannya kepada Bagong

END

END CREDIT

#2

SKENARIO

Judul : Sang Penolong

Tokoh : Semar, Gareng, Petruk, Bagong, Kucing

Durasi : 1 menit.

BLACK

MAIN TITLE "SANG PENOLONG"

FADE IN

SCENE 01

01. EXT. JALAN TAMAN KOTA. DAY

Semar, Gareng, Petruk dan Bagong sedang berjalan-jalan di sebuah taman kemudian mendengar suara kucing mengeong ketakutan.

(Suara dari kejauhan)
"Meong..meong..meong.."

Mereka serempak menghentikan langkah, Gareng berkata

GARENG
(Seraya meminta semua untuk tenang)
"Ssst, aku seperti mendengar sesuatu"

Semua terdiam, Gareng mendengarkan lebih serius karena suara kucing tersebut terdengar lagi.

GARENG
(Dengan ekspresi wajah yang berubah gembira)
"Ahaa... suara anak kucing"

Bagong spontan menimpali :

BAGONG
"Ehh, iyaaaa"

SEMAR
"Sebaiknya kita cari anak kucing itu"

Mereka berempuk bergegas mencari ke segala penjuru. Tak lama kemudian Bagong menemukan seekor kucing yang berada di atas pohon.

SCENE 02

02.EXT. BAWAH POHON. DAY

BAGONG
"Naah, itu dia di atas pohon"

Arif Sulistiyono

Punakawan Sebagai Inspirasi Penciptaan Film Pendek Animasi Bertema Pendidikan Karakter

Sesaat kemudian, mereka sudah berada di bawah pohon dan memikirkan cara untuk menurunkan ke bawah.

GARENG

(Sambil memegang dagu)

"Hmmm, bagaimana ya cara menurunkannya?"

Seketika Petruk berteriak karena melihat ular di dahan pohon

BAGONG

(menunjuk ke atas pohon)

"Lihat itu, ada ular!"

Semua terkejut, namun sesaat kemudian Petruk menenangkan sambil menyodorkan botol berisi jamu

PETRUK

(Sambil menyodorlan jamu)

"Tenaang, teman-teman... Taraaaa... ayo minum jamu dulu untuk kesehatan"

Mereka membentuk formasi untuk bersiap menjadi superhero.

GARENG

"Saatnya menolong dunia"

BAGONG

"Berubah menjadiiii..."

Semua menjawab serempak

SEMAR, GARENG, PETRUK, BAGONG

"Superhero!!"

Mereka kemudian berubah menjadi superhero dan menyingkirkan semua halangan termasuk ular di atas dahan. Semar meminta mereka membentuk formasi saling menaiki satu sama lain agar bisa meraih kucing di atas pohon.

SEMAR

"Ayo sini romo panggul"

GARENG

"Yeey, sampaaai"

Gareng kemudian mengangkat tubuh kucing dari dahan pohon dan menurunkannya ke bawah. Mereka gembira karena akhirnya dapat menyelamatkan kucing tersebut.

END

END CREDIT

Storyboard yang dihasilkan dari naskah skenario di atas dapat dilihat pada Gambar 9 sampai Gambar 14.

#1

STORYBOARD

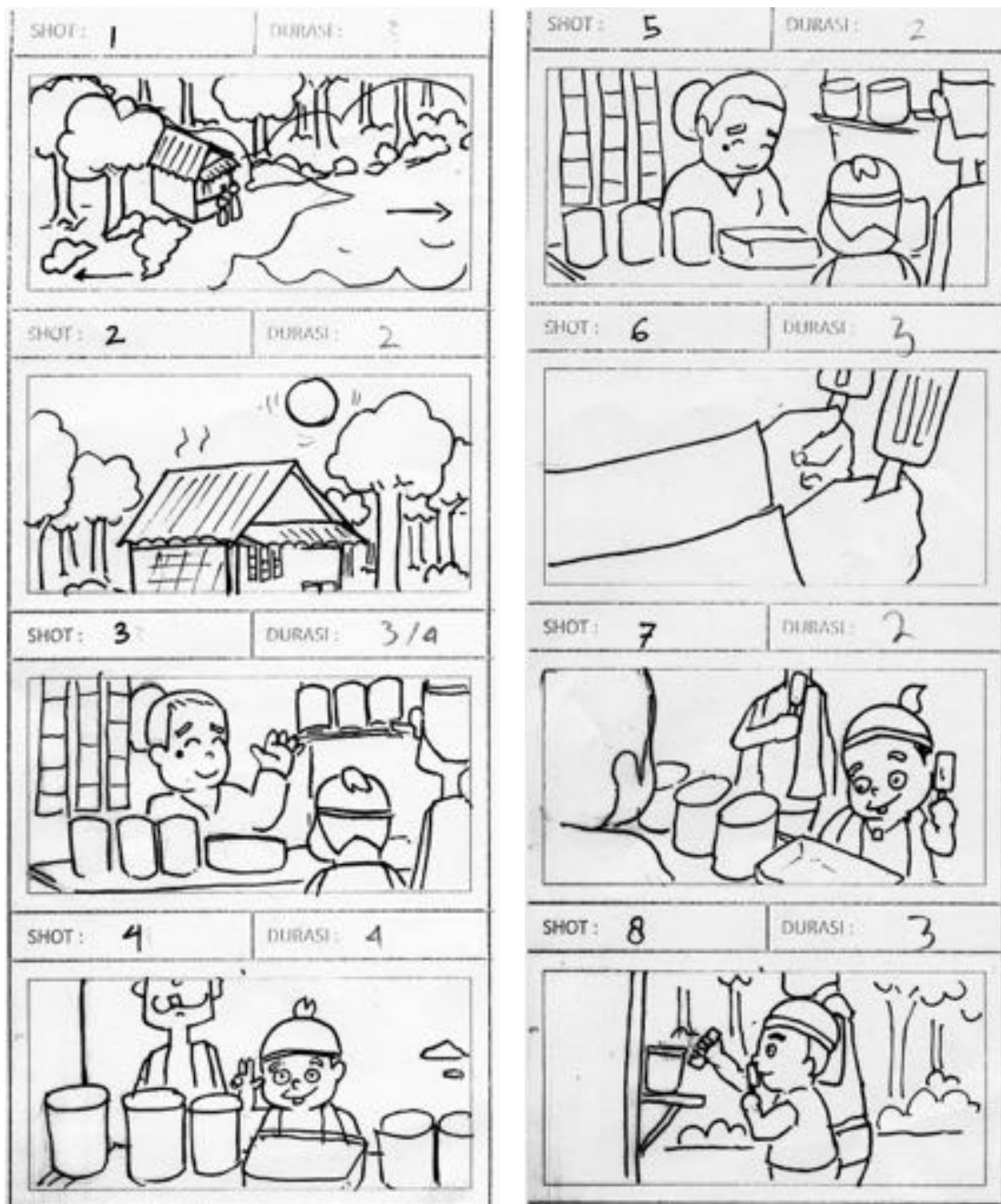
Judul : Kejujuran Bagong

Tokoh : Semar, Gareng, Petruk, Bagong, Ibu Warung

Durasi : 1 menit.

Arif Sulistiyono

Punakawan Sebagai Inspirasi Penciptaan Film Pendek Animasi Bertema Pendidikan Karakter



Gambar 9. Storyboard “Kejujuran Bagong” Shot 1 s.d 8



Gambar 10. Storyboard “Kejujuran Bagong” Shot 9 s.d 16

Arif Sulistiyono

Punakawan Sebagai Inspirasi Penciptaan Film Pendek Animasi Bertema Pendidikan Karakter



Gambar 11. Storyboard “Kejujuran Bagong” Shot 17 s.d 20

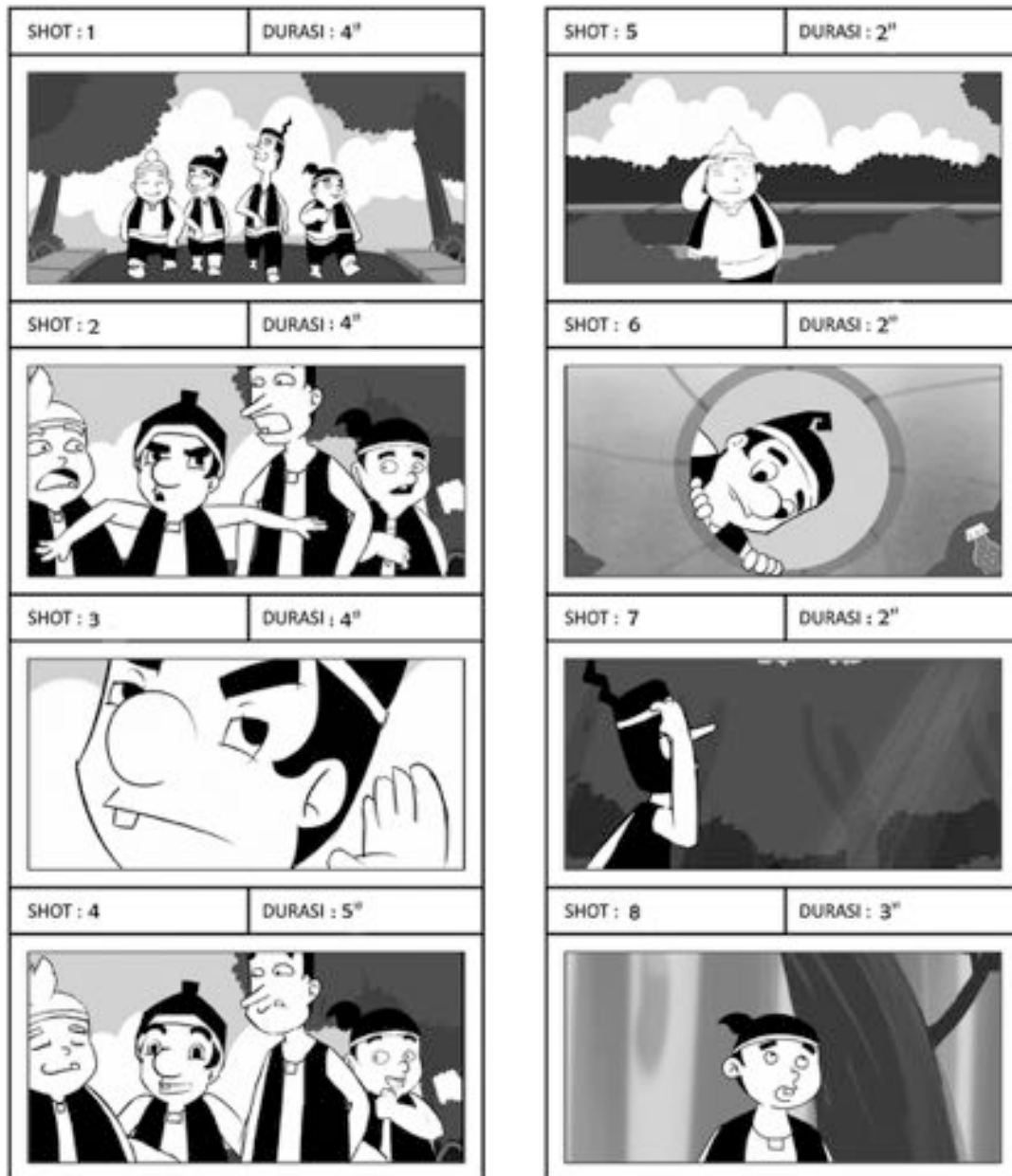
#2

STORYBOARD

Judul : Sang Penolong

Tokoh : Semar, Gareng, Petruk, Bagong, Kucing

Durasi : 1 menit.



Gambar 12. *Storyboard* “Sang Penolong” Shot 1 s.d 8

Arif Sulistiyono

Punakawan Sebagai Inspirasi Penciptaan Film Pendek Animasi Bertema Pendidikan Karakter



Gambar 13. *Storyboard* “Sang Penolong” Shot 9 s.d 16



Gambar 14. *Storyboard* “Sang Penolong” Shot 17 s.d 22

Setelah semua gambar diproduksi dan dilakukan penggabungan, contoh proses pengeditan kedua cerita tersebut dapat dilihat pada Gambar 15 dan Gambar 16.

Arif Sulistiyono

Punakawan Sebagai Inspirasi Penciptaan Film Pendek Animasi Bertema Pendidikan Karakter



Gambar 15. Screenshot On-Line Editing “Kejujuran Bagong”



Gambar 16. Screenshot On-Line Editing “Sang Penolong”

Kesimpulan

Proses penciptaan film pendek animasi bertema pendidikan karakter berjalan sesuai rencana. Ragam nilai pendidikan karakter yang sedemikian banyak memungkinkan film animasi bertema pendidikan karakter dapat dibuat dengan berbagai judul berdasarkan masing-masing nilai yang akan diajarkan. Akan tetapi mengingat keterbatasan waktu, biaya dan tenaga, penciptaan ini hanya dapat menghasilkan dua judul yang didasarkan pada tema kejujuran dan tolong menolong. Diharapkan pada kesempatan lain dapat dilakukan penciptaan dengan tema nilai pendidikan karakter yang berbeda.

Sangat disadari sedari awal bahwa Punakawan dalam cerita film animasi ini merupakan sumber inspirasi sehingga karakterisasi tokoh diharapkan sedekat mungkin dengan sosok Punakawan. Namun demikian bila dikaitkan dengan target audiens usia kanak-kanak, diyakini bahwa pencirian karakter Punakawan hanya pada elemen-elemen inti seperti ukuran tubuh, bentuk kepala, kostum dirasa sudah cukup, belum memperhatikan detail elemen seperti riasan wajah, kalung maupun detail-detail lainnya.

Penggunaan bahasa Indonesia dengan kalimat yang sederhana diharapkan dapat dimengerti oleh golongan usia kanak-kanak dari semua suku yang ada di Indonesia mengingat target audiens film animasi ini tidak menasar pada suku tertentu, meskipun menggunakan inspirasi tokoh pewayangan. Hasil dari film pendek animasi bertema pendidikan karakter ini diharapkan dapat memberi andil menyebarkan nilai kebaikan utamanya bagi kanak-kanak. Tema-tema yang ringan dan dengan cara penyampaian baik visual maupun auditif yang sederhana diharapkan mudah dimengerti serta diingat oleh anak-anak.

Referensi

- Ainsworth, S. (2008). How do animations influence learning? Dalam D. Robinson, & G. Schraw, *Current Perspectives on Cognition, Learning, and Instruction: Recent Innovations in Educational Technology that Facilitate Student Learning* (hal. 37-67). Charlotte: Information Age Publishing.
- Darmiyati Zuchdi. (2008). *Humanisasi Pendidikan: Menemukan Kembali Pendidikan Yang Manusiawi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Doni Koesoema A. (2007). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Grasindo.
- Islam, M. B., Ahmed, A., Islam, M. K., & Shamsuddin, A. K. (2014). Child Education Through Animation: An Experimental Study. *International Journal of Computer Graphics & Animation Vol. 4 (4)*, 43-52.
- Jumadi, dkk, (2010), "Pendidikan Karakter dan Integritas Publik", *Proceedings, Seminar Internasional oleh HISPISI dan UNM di UNM Makasar, 13-14 Juli 2010*.
- Kittidachanupap, N., Singthongchai, J., Naenudorn, E., & Khopolklang, N. (2012). Development of animation media for learning English vocabulary for children. *IEEE International Conference on Computer Science and Automation Engineering*. Zhangjiajie, China.
- Kresna, A. (2012). *Punakawan: Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa*. Yogyakarta: Narasi.
- Lowe, R. (2003). Animation and learning: selective processing of information in dynamic graphics. *Learning and Instruction 13(2)*, 157–176.
- Lowe, R., & Schnotz, W. (2008). *Learning with Animation: Research Implications for Design*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lubis, Mochtar. (2013). *Manusia Indonesia*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Lukman, R., & Krajnc, M. (2012). Exploring Non-traditional Learning Methods in Virtual and Realworld. *Educational Technology & Society, Vol. 15, No. 1*, 237–247.
- Lutters, Elizabeth. (2010). *Kunci Sukses Menulis Skenario : Edisi Revisi*. Jakarta: Grasindo.

- Milic, Lea & Yasmin McConville. (2006). *The Animation Producer's Handbook*. New South Wales: Allen & Unwin.
- Napitupulu, Diana. (2010). *KPK In Action*. Depok: Raih Asa Sukses.
- Set, Sony & Sita Sidharta. (2003). *Menjadi Penulis Skenario Profesional*. Jakarta: Gramedia Widiasaran Indonesia.
- Soemarno Soedarsono. (2009). *Karakter Mengantarkan Bangsa dari Gelap Menuju Terang*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Swain, Dwight V & Joye R Swain. (2007). *Film Scriptwriting: A Practical Manual. Second Edition*. Stoneham.MA : Focal Press.
- Wright, Jean Ann. (2005). *Animation Writing and Development : From Script Development to Pitch*. Burlington, MA : Focal Press.

Arif Sulistiyono

Punakawan Sebagai Inspirasi Penciptaan Film Pendek Animasi Bertema Pendidikan Karakter

[halaman ini sengaja dikosongkan]