

DUKUT HENDRONOTO: ANIMATOR PERTAMA INDONESIA

¹Rista Ihwanny, ²Kus Sudarsono, ³Annita

^{1,2,3}Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara
¹rista.ihwanny@umn.ac.id, ²kus.sudarsono@umn.ac.id, ³annita@umn.ac.id

Abstrak

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, produk animasi pun semakin mudah ditemui dengan bentuk yang semakin bervariasi. Indonesia pun tidak ketinggalan dalam menyikapi pesatnya perkembangan industri animasi, dengan banyak ditemukannya karya animasi anak bangsa dalam bentuk iklan, serial TV, atau film. Kemajuan industri ini turut didukung dengan banyaknya lembaga pendidikan yang menawarkan pembelajaran dalam produksi animasi. Kemajuan ini sayangnya tidak dibarengi dengan munculnya riset-riset terkait sejarah perkembangan animasi di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan Pak Ooq (Dukut Hendronoto), animator pertama di Indonesia. Sejauh ini masih sangat sedikit yang meneliti bagaimana sejarah animasi Indonesia, terutama biografi Pak Ooq dan bagaimana perannya dalam perkembangan animasi Indonesia. Melalui kajian historis dengan mewawancarai orang-orang terdekat Pak Ooq, penelitian ini mencoba menggali hidup dan mengenalkan Pak Ooq serta karya-karyanya. Penelitian ini tentunya berusaha membuka jalan agar semakin banyak penelitian-penelitian yang dilakukan terkait sejarah animasi Indonesia dan tokoh-tokoh penting yang berkontribusi dalam perkembangannya.

Kata kunci: Animasi, Animator, Dukut Hendronoto, Pak Ooq

DUKUT HENDRONOTO: INDONESIA'S FIRST ANIMATOR

Abstract

Along with the massive development of technology, the artworks in the form of animation are increasingly produced. Indonesia is responding to the massive development of the animation industry with producing animation artworks such as advertisements, TV series, and also movies. This burgeoning industry is also supported by the increasing number of educational institutions that offer to teach animation production. This progress is unfortunately not accompanied by the emergence of researches related to the history of animation development in Indonesia. This study aims to introduce Pak Ooq (Dukut Hendronoto), Indonesia's first animator. Very few have researched the history of Indonesian animation, especially the role of Pak Ooq in the development of Indonesian animation. By interviewing people closest to Pak Ooq, this research tries to explore his life and his works. This research certainly tries to pave the way for more researches to be carried out on the history of Indonesian animation and the important figures who contributed to its development.

Keywords: Animation, Animator, Dukut Hendronoto, Pak Ooq

Pendahuluan

Animasi adalah salah satu dari banyak medium yang dapat digunakan untuk bertutur. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi, animasi pun mengalami kemajuan, yang ditandai dengan semakin banyaknya dan semakin variatifnya karya animasi yang dihasilkan. Video animasi interaktif dapat menjadi bahan pembelajaran yang mempermudah penyerapan ilmu pengetahuan (Ginting et al, 2022). Selain itu, animasi dapat menjadi media bertutur alternatif untuk kisah-kisah yang sensitif, seperti yang dilakukan Zul Tinarbuko (2021) dalam proyek kolaborasinya bersama penyintas migran. Tinarbuko menggunakan karakter animasi sebagai medium untuk menutupi identitas asli para penyintas migran.

Indonesia tidak ketinggalan dalam kemajuan pesat perkembangan animasi dengan menjadi produsen karya-karya animasi yang muncul dalam berbagai media, seperti film, serial televisi, atau iklan. Studio-studio yang memproduksi animasi pun tersebar di seluruh kota. Lembaga pendidikan yang menawarkan pengajaran animasi makin menjamur, mulai di tingkat SMA, diploma, hingga sarjana, atau kursus-kursus singkat tentang produksi animasi. Indonesia bahkan kini telah memiliki asosiasi animasi, yaitu AINAKI (Asosiasi Industri Animasi Indonesia), yang berdiri sejak 2004 atas inisiatif Iwan Pilliang dan Achmad Hirawan (AINAKI, 2023).

Kata ‘animasi’ sendiri didefinisikan sebagai ‘acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak’ (KBBI, 2022). Etimologi kata ‘animasi’ berasal dari bahasa Latin *animatus*, *animare* (*to give life to*), *anima* (*breath, soul*), *animus* (*spirit*), dari bahasa Yunani *anemos* (*wind*), atau bahasa Sansekerta *aniti* (*he breathes*) (Merriam Webster, 2022). Saat mendiskusikan animasi, wacana yang muncul adalah “*realistic*” atau “*cartoony*” (Cavalier, 2011). Secara sederhana sesuai etimologi, dapat disimpulkan bahwa ‘animasi’ adalah suatu usaha untuk menghidupkan sesuatu. Selain itu, ‘animasi’ dapat didefinisikan sebagai upaya untuk menghidupkan atau memberi kesan atau ilusi hidup atau bergerak dari gambar diam atau benda mati (Kurnianto, 2015).

Di balik pesatnya kemajuan animasi saat ini, terdapat sejarah panjang di belakangnya. Bendazzi (2016) membagi sejarah animasi ke dalam enam periode. **Periode pertama** (0-1908), atau disebut dengan periode *Before Fantasmagorie*, adalah periode sebelum dirilisnya film *Fantasmagorie* karya Emile Cohl di Paris, Perancis. Pada masa ini sebenarnya dapat dikatakan belum ada produksi animasi, namun karya-karya yang lahir pada masa itu dapat masuk ke dalam kategori animasi yang dikenal sekarang. **Periode kedua** (1908-1928), atau disebut

dengan periode *The Silent Pioneers*, adalah periode film bisu, yang berakhir secara spesifik pada 18 November 1928. Pada tanggal tersebut diselenggarakan penayangan perdana film pendek bicara (*talkie*) pertama karya Walt Disney, *Steamboat Willie*.

Periode ketiga (1928-1951), atau disebut sebagai periode *The Golden Age*, adalah periode saat Disney mendominasi industri dan perkembangan film animasi. Dalam periode ini, film animasi menjadi sebuah bentuk hiburan penting, yang diakui para kritikus film dan dinikmati pencinta film di seluruh dunia. **Periode keempat** (1951-1960), atau disebut sebagai periode *The Birth of a Style*, adalah periode yang sangat singkat, yang dimulai dengan hadirnya film pendek *Gerald McBoing Boing* pada 1950, hingga ke penyelenggaraan festival film animasi internasional yang pertama di Annecy, Perancis, pada 1960.

Periode kelima (1960-1991), atau disebut dengan periode *The Three Markets*, adalah periode saat berjamurnya serial televisi, mulai munculnya *auteur animation*, hingga ke akhir Perang Dingin. Periode terakhir adalah **Periode keenam** (1991-2015), atau disebut periode *Contemporary Times*, adalah periode ekonomi global, yang ditandai dengan ekspansi serial televisi Amerika Serikat ke hampir seluruh dunia, dan munculnya negara-negara maju di Asia seperti Korea, Jepang, China, dan India.

Periodisasi animasi versi Bendazzi adalah kronologi historis dalam tingkatan global, jika tidak bisa dibilang Barat. Lalu bagaimana dengan perkembangan sejarah animasi di Indonesia sendiri? Belum banyak sejarawan atau peneliti yang menggali perkembangan animasi di Indonesia. Kurnianto dalam artikelnya *Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia* (2015) termasuk satu dari sedikit penelitian yang mencoba menggali sejarah animasi Indonesia. Kurnianto melakukan kajian historis untuk melakukan pemetaan sejarah awal animasi Indonesia dan menyimpulkan bahwa perkembangan animasi di Indonesia berjalan lebih lambat jika dilihat dalam konteks animasi dunia. Prakosa dalam bukunya *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia* (2013) juga menyinggung mengenai sejarah perkembangan animasi di Indonesia. Akan tetapi, sejarah tidak menjadi pusat penelitian Prakosa dan hanya menjadi bagian sangat kecil dalam bukunya.

Animasi memiliki sejarah panjang, akan tetapi, banyak fakta sejarahnya yang masih belum terungkap (Bendazzi, 2016). Demikian pula yang terjadi dengan sejarah animasi di Indonesia. Kurnianto (2015) menyebutkan bahwa belum ada yang menulis atau meneliti dengan serius mengenai animasi di Indonesia, yang ada hanya tinjauan singkat animasi Indonesia tanpa proses kajian sejarah yang mendalam. Tulisan atau kajian singkat tersebut banyak muncul di dunia maya lebih sebagai tulisan pribadi atau opini penulis (Kurnianto, 2015).

Ketiadaan penelitian sejarah animasi juga menyingkap kenyataan akan kajian animasi yang kurang di Indonesia dan kontribusi yang rendah terutama dari pada akademisi terhadap sejarah perkembangan animasi Indonesia (Kurnianto, 2015). Hal tersebut masih ditambah dengan ketiadaan sumber data yang akurat yang mendokumentasikan karya animasi yang dibuat oleh para animator Indonesia (Kurnianto, 2015). Secara khusus di Indonesia, animasi sebenarnya mulai berkembang pada 1950an. Namun perkembangan ini tidaklah mulus akibat gejolak politik dan ekonomi. Sempat lama tenggelam, baru kemudian pada 2003 industri film animasi Indonesia kembali menggeliat dengan munculnya film *Homeland*, film animasi pertama karya anak bangsa. Namun begitu, tidak banyak orang yang tahu bagaimana sebetulnya sejarah film animasi di Indonesia terutama antara tahun 1950an sampai 2003. Pengungkapan sejarah animasi di Indonesia sangat terkendala oleh sistem penyimpanan dan pengarsipan yang kurang baik di masanya.

Penelitian ini akan mengisi kekosongan dalam kajian sejarah animasi dengan berfokus pada seorang tokoh animasi Indonesia yang bernama Dukut Hendronoto, atau yang sering disebut dengan Pak Ooq. Nama Pak Ooq selalu dikaitkan dengan sejarah perkembangan animasi Indonesia, karena beliau adalah seniman Indonesia pertama yang dikirim Presiden Soekarno untuk belajar animasi di studio Walt Disney. Setelah tiga bulan belajar, ia kembali ke Indonesia dan membuat film animasi pertama berjudul *Si Doel Memilih* (1955). Film animasi dua dimensi tentang kampanye Pemilu (Pemilihan Umum) pertama di Indonesia itu menjadi tonggak dimulainya animasi modern di Indonesia (Kurnianto, 2015).

Bila disandingkan dengan periodisasi sejarah animasi di tingkat global, animasi di Indonesia memang dimulai sangat lambat. Saat Indonesia pertama kali melahirkan karya animasi melalui tangan Pak Ooq pada 1955, animasi dalam tingkatan global sudah melewati periode *Golden Age*, di mana Disney sudah mendominasi industri dan perkembangan film animasi. Pada periode ini bahkan film animasi sudah menjadi suatu hiburan massal.

Menimbang fakta di atas, dapat disimpulkan pentingnya peran Pak Ooq sebagai tokoh animasi pertama di Indonesia. Pak Ooq dianggap sebagai pembuka jalan berkembangnya animasi di Indonesia seperti yang kita kenal sekarang. Sebuah pertanyaan dapat ditarik dari fakta ini, yaitu mengapa Pak Ooq tidak menjadi figur sentral yang dikenal publik layaknya Usmar Ismail, yang merupakan pionir film Indonesia, yang lalu diangkat menjadi Bapak Perfilman Indonesia, bahkan menjadi pahlawan nasional. Mengapa Pak Ooq tidak berada di pentas nasional? Penelitian ini adalah kajian historis yang akan mengangkat figur Pak Ooq, menyusuri bagaimana Pak Ooq memperoleh ilmu animasinya, bagaimana karya-karyanya, dan bagaimana peranannya dalam pengembangan animasi Indonesia.

Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yang lebih menekankan pada pemahaman makna dan mengonstruksi fenomena (Sugiyono, 2019). Penelitian ini adalah kajian historis, dengan jenis studi kasus sejarah hidup (*life history*), yang bertujuan memahami kisah hidup seseorang atau kelompok, termasuk persoalan-persoalan penting yang menentukan arah (*turning point*) dalam perjalanan hidup orang atau kelompok bersangkutan (Subadi, 2006). Studi kasus sejarah hidup biasanya menceritakan masa lampau, wawancara sejarah hidup yang biasanya mengungkap karier, pengabdian hidup seseorang (Subadi, 2006).

Penelitian ini menggunakan metode wawancara dengan pihak-pihak yang mengenal Pak Ooq. Metode wawancara sendiri terbagi menjadi tiga jenis, yaitu terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur biasanya terdiri dari pertanyaan yang sangat spesifik dan sistematis (MacDonald & Headlam, 2009). Wawancara semi terstruktur adalah adanya sebuah kerangka (*framework*) terkait dengan tema besar dan peneliti memiliki fleksibilitas terkait pertanyaan yang ingin diajukan (MacDonald & Headlam, 2009). Wawancara tidak terstruktur biasanya tidak terpola sama sekali dan tema besar penelitian akan ditanyakan bila isu tentang hal itu muncul dalam wawancara, biasa disebut dengan *in-depth interview* atau digambarkan sebagai sebuah obrolan (*conversation*) (MacDonald & Headlam, 2009).

Proses pengumpulan data untuk penelitian mengenai Pak Ooq akan menggunakan wawancara tidak terstruktur, atau *in-depth interview*, yang bertujuan untuk menggali kisah hidup Pak Ooq. Wawancara lebih bersifat sebagai obrolan, dengan merujuk pada kesaksian dari pihak-pihak yang hidupnya bersentuhan dengan Pak Ooq, baik profesional, keluarga, maupun anak didik Pak Ooq. Penelitian ini tergolong sangat sulit dikarenakan orang-orang yang mengenal Pak Ooq semasa hidupnya telah meninggal atau sudah lanjut umurnya sehingga sulit untuk mengingat detail peristiwa.

Orang-orang yang berhasil diwawancarai adalah Ibu Ita (Putri Pak Ooq dan muridnya saat di SMP), Bapak (alm.) Wagiono Sunarso (Murid Pak Ooq), Ibu Rukmini (Adik dari Pak Ooq), dan Ibu Atik Ganda (Putri dari rekan kerja Pak Ooq, Bapak Yusuf Ganda). Melalui wawancara dengan orang-orang tersebut diharapkan akan didapat gambaran kehidupan Pak Ooq. Selain menggunakan wawancara sebagai teknik pengumpulan data penelitian, kajian literatur tetap dilakukan sebagai data sekunder.

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa nama Pak Ooq akan selalu disebut dalam pembicaraan terkait sejarah perkembangan animasi di Indonesia. Pak Ooq dilahirkan di Solo, 12 November 1919, dengan nama Dukut Hendronoto. Pak Ooq merupakan putra dari Hendronoto, seorang dokter di Rumah Sakit Kadipolo, Surakarta. Beliau merupakan anak ke delapan dari lima belas bersaudara. Hobinya melukis dan olahraga. Pada 1948, Pak Ooq bertemu dengan istrinya di penyelenggaraan PON (Pekan Olahraga Nasional) yang pertama di Solo. Keduanya merupakan atlet yang turut bertanding di acara tersebut.

Setelah Pak Ooq dan istrinya menikah, mereka pindah ke Jakarta dan tinggal di Jalan Merdeka Utara no.11. Istri Pak Ooq bekerja di Sekretariat Negara, sementara Pak Ooq berprofesi sebagai pelukis. Karena sering mengantar istrinya ke kantor, Pak Ooq terkadang bertemu dengan Soekarno dan lalu terjalin kedekatan di antara keduanya. Pak Ooq disebut sering menemani Soekarno melakukan ritual *morning coffee*, seperti dikisahkan Hendro Poncoworo, putera Pak Ooq (Taufiq, 2012). Kepiawaian Pak Ooq dalam melukis membuat Soekarno terkesan dan lalu memutuskan untuk mengirim Pak Ooq dan beberapa orang lainnya dari PFN untuk belajar langsung ke Walt Disney. Beliau adalah seniman Indonesia pertama yang dikirim Soekarno ke Walt Disney, Amerika Serikat, untuk belajar animasi. Tidak mengherankan mengapa Soekarno mengirim Pak Ooq untuk belajar ke Walt Disney, karena pada masa itu Walt Disney mendominasi industri animasi dunia.

Karya Pak Ooq menjadi tonggak lahirnya animasi di Indonesia, yaitu film kampanye berjudul *Si Doel Memilih* (1955), yang diproduksi oleh PFN (Perum Produksi Film Negara). Prakosa (2013) mengisahkan bahwa film animasi awal tersebut bercorak propaganda, dengan teknik gambar dua dimensi, berwarna hitam putih. Film *Si Doel Memilih* yang dianggap sebagai karya animasi Indonesia pertama tersebut itu tidak dapat dilacak dokumentasinya, sehingga animasi pertama ini masih menjadi kontroversi tentang kebenarannya dan perlu dilakukan riset lanjutan untuk menelusuri jejak sejarah ke pihak-pihak terkait untuk membuktikan kebenarannya (Kurnianto, 2015). Prakosa (2013) sebenarnya memvalidasi ini dalam bukunya melalui konfirmasi dari Amoroso Katamsi, direktur PFN periode 1988-2002, yang menyebutkan film animasi di Indonesia mulai diproduksi pada 1955.

Pak Ooq memiliki idealisme bahwa animasi merupakan sebuah bentuk pendidikan untuk anak-anak dan seharusnya tidak membawa muatan politik di dalamnya. Oleh karenanya, setelah selesai mengerjakan *Si Doel Memilih*, ia memutuskan untuk keluar dari PFN, sesuai kesaksian sang anak, Bu Ita:

“Pak Ooq stop produksi animation, aku tahu reasonnya. Karena berdasarkan film itu, film Si Doel untuk kampanye kalau gak salah ya. Pak Ooq itu belajar animation

dan storyline dari animasi itu sendiri dulu cenderung untuk anak-anak. Walt Disney itu tidak pernah untuk kampanye presiden, propaganda. Tapi propaganda itu urusannya dengan politik, nah waktu itu Pak Ooq pernah cerita sama saya, dia bilang dia gak mau. Pak Ooq bilang saya akan mau buat kalau cerita dari film animasi itu adalah cerita untuk anak-anak.”

Lebih lanjut Bu Ita menyatakan bahwa membuat animasi saat itu tidaklah murah, sehingga mustahil membuat suatu karya bila tidak didanai negara,

“Setahu saya, beliau pernah cerita, tidak mau bikin lagi animasi, selain harganya mahal, memang harus dibiayai pemerintah. Karena saat itu animasi adalah industri, bukan seperti sekarang, sekarang ada teknologi komputer, ada pirantinya, bisa gerak seperti apa, warna seperti apa, itu lebih mudah. Nah dengan mahalnya itu tapi tidak dibuat untuk anak-anak, beliau tidak mau.”

Dari kesaksian para narasumber, sangat terlihat bahwa Pak Ooq memiliki kecintaan yang sangat besar terhadap dua hal, yaitu menggambar dan anak-anak. Kecintaan ini tersalurkan melalui program TVRI (Televisi Republik Indonesia) yang ia bawakan, yaitu *Mari Menggambar Bersama Pak Ooq*. Bergabungnya Pak Ooq ke dalam TVRI adalah sejak awal berdirinya TVRI, seperti diceritakan Bu Ita,

*“Negara mau buat TV, TV negara. Pak Ooq masih kerja di PFN, Pak Ooq diperbantukan untuk set up di TVRI juga, ya sesuai dengan bidangnya mungkin. Mungkin dekor, kalau sekarang kan ada decoration khusus siaran TV. Setelah itu Pak Ooq ada di salah satu program TV, yang ada di TVRI, yaitu *Mari Menggambar Bersama Pak Ooq*, nah di situlah akhirnya, Pak Ooq banyak sekali ya mungkin dikenal orang, dan akhirnya banyak juga yang ingin menjadi muridnya.”*

Pak Ooq bergabung dengan TVRI pada 1963 dan mengembangkan animasi di TVRI melalui satu program namun kemudian program tersebut dilarang karena dianggap terlalu konsumtif (Kurnianto, 2015). Mashudi (2019) menyebutkan bahwa program animasi Pak Ooq dinilai menghabiskan anggaran dan tidak dilanjutkan. Pada tahun tersebut, TVRI merupakan satu-satunya TV di Indonesia, dan menayangkan film-film yang dibuat oleh Walt Disney (Kurnianto, 2015). Besar kemungkinan program yang dilarang tersebut adalah *Mari Menggambar Bersama Pak Ooq*, namun fakta tersebut masih sulit divalidasi.

Pak Ooq membuat kursus menggambar untuk umum di Taman Ria Senayan. Ia mengajarkan gambar kepada anak-anak maupun orang dewasa. Beliau juga mendesain khusus meja melukis yang memudahkan pesertanya untuk belajar menggambar dan melukis. Para narasumber turut memvalidasi ini melalui kesaksian mereka,

“Saya kalau ke sana [rumah Pak Ooq] itu, ngelihat Pak Ooq gambar, dengan anak-anak. Mengajar anak-anak gambar, selain di situ kan dia juga gambar di Taman Ria. Mengajar di Taman Ria, mengajar anak-anak juga, dia memang senang sama anak-anak, kalau ada anak-anak diajak bergurau (Bu Rukmini).”

“Pak Ooq tuh ngajarin sistematis cara gambar, ‘bikin lingkaran, ayo bikin buletan’ gitu, jadi anak umur berapa pun yang gak bisa gambar jadi bisa gambar. Praktis udah gitu menarik cara mengajarkannya. Istilahnya apa ya, bener-bener membimbing. Dari buletan nanti bisa bikin apa, itu sebetulnya imajinasi, mengembangkan imajinasi anak itu kan yang sulit ya, didapat jaman dulu (Bu Atik Ganda).”

“Saya kira dedikasinya untuk mengajarkan menggambar itu luar biasa. Saya kira juga yang mengesankan itu, Pak Ooq kemudian juga beberapa kali mengajak kita, saya ingat pernah ke Cibodas, menggambar aja, menggambar di situ, semua menggambar. (Pak Wagiono).”

Tidak hanya menggambar, Pak Ooq juga membuat sebuah majalah bersama dengan rekan-rekannya bekas pejuang dari tentara, majalah itu diberi nama *Peron*, sesuai kesaksian Pak Wagiono,

“Namanya kalau ga salah Peron. Itu majalah yang isinya lucu-lucuan kartun dan sebagainya, beliau sendiri yang menggambar, tetapi juga kita kadang-kadang diberi kesempatan untuk mengisi. Majalah itu betul-betul diterbitkan cuma mungkin karena supportnya tidak terlalu, mungkin setahun kemudian sudah ga ada lagi majalah bulanan.”

Selain menggambar, Pak Ooq juga mahir dalam mematung. Salah satu patung ciptaannya adalah patung Soekarno yang saat ini terletak di Blitar. Supto Aji, anak Pak Ooq, menyerahkan dua buah patung dan relief Soekarno kepada Pemerintahan Kota Blitar untuk mengisi Museum Istana Gebang di Blitar (VOA Indonesia, 2012).

Ketidaktertarikan Pak Ooq kepada politik terlihat pada tidak berafiliasinya Pak Ooq dengan ideologi tertentu. Pada masa Pak Ooq aktif berkarya, para seniman biasanya mengidentifikasi dirinya dengan ideologi tertentu, seperti dikisahkan Pak Wagiono,

“Tapi Pak Ooq ini kan dimensinya lebih ke semua orang bisa gambar, semua orang senang gambar, tidak untuk menjadi seniman. Orang yang sudah mau menjadi pelukis, dan mencari kelompok-kelompok. Kadang-kadang kelompoknya ideologi, saya kira kan, salah satu hal yang sangat besar dalam dunia kesenian Indonesia sesudah masa Soekarno selesai itu kan sebetulnya, pertentangan antara kelompok-kelompok budayawan dengan orang LEKRA ya, komunis. Nah itu perang seni sebetulnya, perang sastra, perang gambar, perang karikatur.”

Berbeda dengan seniman-seniman lainnya yang memilih berafiliasi dengan ideologi pada masa itu, seperti ideologi komunis dalam LEKRA (Lembaga Kebudayaan Rakyat), atau MANIKEBO (Manifes Kebudayaan, yang berseberangan dengan LEKRA), Pak Ooq menjauh dari label-label tersebut, dan ini terlihat dari tidak adanya jejak keterlibatan beliau dengan kelompok-kelompok tersebut, yang juga didukung dengan kesaksian narasumber.



Gambar 1. Lukisan Pak Ooq (Sumber: Ibu Ita)

Berjaraknya Pak Ooq dengan politik tidak serta-merta menghilangkan kepekaannya terhadap kondisi sekitar. Dalam lukisan Pak Ooq di gambar 1 dan gambar 2, terlihat keahlian Pak Ooq menggambarkan kondisi masyarakat masanya dengan sangat realis. Dalam gambar 1 terlihat seorang anak laki-laki dan anak perempuan memeluk seorang laki-laki dewasa yang kemungkinan besar adalah ayah mereka. Sang ayah terlihat tertembak dan bersimbah darah. Di kejauhan terlihat tentara yang alih-alih menolong sang ayah, justru malah berjalan meninggalkan. Sangat dimungkinkan para tentara itulah yang menembak sang ayah. Muka sang anak laki-laki digambarkan penuh kemarahan sambil memandang para tentara yang pergi meninggalkan mereka, sang anak perempuan digambarkan dengan penuh kesedihan, sementara sang ayah digambarkan penuh kesakitan.



Gambar 2. Lukisan Pak Ooq (Sumber: Ibu Ita)

Dalam gambar 2 terlihat empat orang laki-laki dewasa, dua perempuan dewasa, dua anak laki-laki, satu anak perempuan, dan satu bayi. Sang bayi yang digendong sang ibu, tampak sedang menyusui. Yang menarik adalah sang bayi memegang bendera negara lain, yang tampak seperti bendera Amerika Serikat. Dalam gambar tersebut terlihat mereka

menatap sesuatu di kejauhan. Yang perlu ditekankan dari gambar ini adalah wajah sedih orang-orang yang nampak dalam lukisan.

Dari dua gambar tersebut, terlihat bahwa Pak Ooq memiliki kepekaan yang luar biasa terhadap apa yang terjadi di sekitarnya. Walaupun dikisahkan bahwa Pak Ooq tidak tertarik dengan politik dan menjauh dari ideologi-ideologi yang bermunculan pada masa hidupnya, beliau tidak menutup mata terhadap kondisi masyarakat pada saat itu dan turut memberikan kritik pada situasi masa itu melalui karya-karyanya, yang dapat dilihat dengan munculnya figur tentara yang melambangkan kekejaman atau bendera Amerika Serikat yang melambangkan kapitalisme.

Orang-orang yang muncul dalam lukisannya adalah orang-orang kelas bawah, yang tertindas, yang termarjinalkan, yang menjadi objek penderitaan dan penindasan. Ini semua terlihat dari kesedihan yang muncul dalam paras wajah orang-orang yang beliau lukis. Penikmat gambar-gambarnya akan merasakan suatu keprihatinan dan kesedihan saat menatap lukisan-lukisan tersebut. Terlihat bahwa Pak Ooq tidak berpihak pada satu ideologi tertentu, akan tetapi melalui lukisannya, Pak Ooq memperlihatkan keberpihakannya pada rakyat kecil.



Gambar 3. Gambar Pak Ooq (Sumber: Ibu Ita)



Gambar 4. Gambar Pak Ooq (Sumber: Ibu Ita)



Gambar 5. Gambar Pak Ooq (Sumber: Ibu Ita)



Gambar 6. Gambar Pak Ooq (Sumber: Ibu Ita)

Selain menggambar orang-orang, Pak Ooq sangat senang menggambar hewan. Dari koleksi pribadinya, banyak ditemukan lukisan-lukisan hewan. Gambar 3, 4, 5, dan 6 adalah gambar saat Pak Ooq belajar animasi di Disney. Walaupun hewan-hewan yang dilukis Pak Ooq terlihat sederhana, ada makna yang bisa dibaca dari lukisan-lukisan tersebut. Hewan-hewan tersebut menjadi simbol sesuatu yang ingin disampaikan secara terselubung oleh Pak Ooq. Dalam gambar-gambar tersebut terbaca dinamika antara hewan besar dan hewan kecil, yang bila dikaitkan dengan lukisan orang-orang sebelumnya dalam gambar 1 dan 2, terlihat keinginan Pak Ooq untuk menampilkan dinamika rakyat jelata dan penguasa atau kelas atas. Hewan besar adalah simbol kelas atas yang berkuasa, yang mukanya digambarkan bahagia, digambarkan sebagai pesolek, pemangsa, berbanding terbalik dengan hewan kecil, yang menjadi simbol rakyat kecil seperti halnya orang-orang kecil yang digambarkan Pak Ooq dalam gambar 1 dan 2.

Melalui gambar-gambar di atas terlihat jelas kepekaan Pak Ooq dalam melihat dunia sekitarnya. Pak Ooq tidak menunjukkan keprihatinannya dengan bergabung kepada ideologi tertentu yang mengklaim memihak rakyat kecil. Ia justru memilih untuk menumpahkannya ke dalam gambar dan lukisannya. Pak Ooq wafat tanggal 21 April 1978 karena sakit ginjal dan

dimakamkan di Solo. Hingga akhir hidupnya, Pak Ooq konsisten untuk tidak menunjukkan posisi politiknya. Alih-alih Pak Ooq tetap berfokus pada kegiatan berkeseniannya.

Kesimpulan

Berkat keahliannya menggambar, Pak Ooq diberangkatkan ke Amerika Serikat oleh Soekarno untuk belajar langsung ke Walt Disney. Karyanya *Si Doel Memilih* adalah karya animasi pertama di Indonesia, yang menjadikan Pak Ooq sebagai animator pertama Indonesia. Pak Ooq terus melanjutkan karirnya sebagai seniman hingga akhir hayatnya. Pak Ooq selain itu juga dikenang karena kecintaannya kepada menggambar dan kecintaannya pada anak-anak. Ia menghabiskan masa hidupnya untuk mengajar, menularkan kreativitas tidak hanya kepada anak-anak, tetapi juga dewasa, melalui program menggambar bersama yang ia kerjakan di TVRI dan Taman Ria. Tidak hanya dikenang sebagai tokoh animasi, ia juga dikenang sebagai seorang pendidik oleh keluarga dan kerabat.

Satu hal menarik tentang Pak Ooq adalah, walaupun beliau dianggap sebagai animator pertama Indonesia, tak banyak yang menggali kisah hidupnya dan tak banyak apresiasi publik yang didapat Pak Ooq, dari pemerintah ataupun institusi dan komunitas seni budaya. Kondisi ini dimungkinkan atas dua alasan. Pertama, masih belum tergalinya sejarah panjang dan perkembangan animasi di Indonesia, sehingga apresiasi terhadap orang-orang yang berjasa di belakangnya pun belum baik pula. Kedua, pilihan Pak Ooq untuk menjauhi politik atau ketidakinginannya berafiliasi dengan ideologi tertentu membuat dirinya tidak terlalu dikenal dan jauh dari gemerlap panggung seni. Oleh karenanya penelitian ini hadir, untuk membuka jalan apresiasi untuk Pak Ooq.

Penelitian ini juga mengungkap satu hal krusial tentang pengarsipan. Seperti disebutkan Kurnianto (2015), masih belum ada sumber data akurat yang mendokumentasikan karya animasi dari Indonesia. Oleh karenanya, karya animasi perdana Pak Ooq, *Si Doel Memilih*, atau majalah yang ia terbitkan, *Peron*, tidak dapat diakses dan dikaji lebih dalam. Pada akhirnya, peran Pak Ooq dalam perkembangan animasi Indonesia sulit untuk diukur, mengingat pengarsipan karya anak bangsa yang masih kurang baik.

Ucapan Terima Kasih

Tim peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada orang-orang terdekat Pak Ooq yang bersedia meluangkan waktu untuk diwawancarai, yaitu Ibu Ita (Putri Pak Ooq), Bapak (alm.) Wagiono Sunarso (Murid Pak Ooq), Ibu Rukmini (Adik dari Pak Ooq), dan Ibu Atik

Ganda (Putri dari rekan kerja Pak Ooq, Bapak Yusuf Ganda). Selain itu, ucapan terimakasih juga disampaikan kepada Universitas Multimedia Nusantara atas hibah dana penelitian yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Referensi

- AINAKI. (2023). *Sejarah*. <https://ainaki.or.id/sejarah/>.
- Bendazzi, G. (2016). *Animation: A world history, volume I: Foundation-The golden age*. CRC Press.
- Cavalier, S. (2011). *The world history of animation*. Aurum Press.
- Ginting, F. Br., Wesnina, & Soeprijanto. (2022). Pengembangan media pembelajaran pola konstruksi busana wanita dalam bentuk video animasi interaktif. *Journal of Animation and Games Studies*, 8(1), 1-26. <https://doi.org/10.24821/jags.v8i1>.
- KBBI Daring (2022). *Animasi*. Retrieved July 4, 2022, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/animasi>.
- Kurnianto, A. (2015). Tinjauan singkat perkembangan animasi Indonesia dalam konteks animasi dunia. *Humaniora*, Vol. 6 (No.2), 240–248.
- MacDonald, S., & Headlam, N. (2009). *Research methods handbook: Introductory guide to research methods for social research*. Centre for Local Economic Strategies.
- Mashudi, D. (2019). *Mimpi dan asa film animasi layar lebar karya anak bangsa*. Kompasiana. https://www.kompasiana.com/danielmashudi/5d5122880d82301f15536f62/mimpi-dan-asa-film-animasi-layar-lebar-karya-anak-bangsa?page=2&page_images=1.
- Merriam-Webster (2022). *Animate*. Retrieved July 4, 2022, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/animate>.
- Prakosa, G. (2013). *Animasi: Pengetahuan dasar film animasi Indonesia*. FFTV-IKJ Press.
- Riski, P. (2012). *Patung dan relief Bung Karno melengkapi koleksi museum Istana Gebang Blitar*. VOA. <https://www.voaindonesia.com/a/patung-dan-relief-bung-karno-lengkapi-koleksi-museum-istana-gebang-blitar/1543222.html>.
- Subadi, T. (2006). *Metode penelitian kualitatif*. Muhammadiyah University Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Taufiq, I. (2012). *Animator Dukut hadiahhi patung Bung Karno*. Surya Online. <https://surabaya.tribunnews.com/2012/11/02/animator-dukut-hadiahi-patung-bung-karno>.

Tinarbuko, Z. (2021). Perancangan platform interaktif kolaboratif: Menggunakan animasi untuk menceritakan kisah-kisah sensitif para pekerja migran eks-kapal pesiar di Amerika Serikat pada masa pandemic COVID-19. *Journal of Animation and Games Studies*, 7(1), 1-12. <https://doi.org/10.24821/jags.v7i1>.