

Estetika Film Animasi 2D “ Bawang dan Kesuna”

I Gede Adi Sudi Anggara, I Wayan Mudra, I Ketut Sariada
Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar
Jl. Nusa Indah, Sumerta, Denpasar, Kota Denpasar, Bali 80235

ABSTRACT

2D Animation film of Bali folktale “Bawang and Kesuna” tells about two sisters, Bawang and Kesuna. Bawang is a girl who is lazy, jealousy, and sly. Meanwhile, Kesuna is a kind, calm, honest, and hardworking girl. The folktale is from Sengkidu village, Karangasem. The paper is aimed to reveal the aesthetics of 2D “Bawang and Kesuna” film approached by Djelantik Aesthetic theory. It discusses the form and structure, the mood, idea and message, as well as the presentation. The study applies qualitative method. The data are collected from interview and documentation of related literatures. The result shows that the form comprises illustration, typography, and colour, meanwhile the structure applies film structure, namely shot, scene, and sequence. The mood shares village atmosphere giving traditional impression shown from the accessories of costumes and buildings. The film is full of moral messages useful for children character education.

Keywords: Aesthetics, 2D Animation Film, Balinese Folktale, Bawang and Kesuna

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Estetika merupakan ilmu yang mempelajari dan mempersoalkan masalah keindahan suatu objek. Objek estetika bisa berupa karya seni, proses kreatif, fenomena alam dan karya desain. Menurut Djelantik (2008, 17), semua benda atau peristiwa kesenian mengandung tiga unsur dasar yakni wujud/rupa (*form and structure*), bobot (*mood, idea and message*), serta penampilan/penyajian (*presentation*). Dalam film animasi 2D cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna”, wujud menyangkut unsur yang mendasar/elemen desain, seperti tipografi, ilustrasi dan warna. Bobot menyangkut mengenai apa yang dirasakan oleh *audience*, yaitu suasana (*mood*), gagasan (*idea*), dan pesan (*message*). Sedangkan penampilan

menyangkut tentang cara penyajian, dimana cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna” dikemas menjadi film animasi 2 dimensi yang bergaya kartun, sehingga penyampaian pesan menjadi lebih menarik dan mudah diterima oleh anak-anak.

Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Bawang dan Kesuna merupakan film animasi 2D yang diproduksi dan disiarkan oleh BOS Animation pada Channel Youtube pada 6 September 2017. Hal yang menarik pada film animasi 2 dimensi ini adalah film ini mengangkat cerita rakyat asal Bali, sehingga mengandung muatan budaya lokal. Kedua, saat ini sangat jarang film animasi yang mengangkat cerita bertema kearifan budaya lokal Bali. Analisis estetika terhadap film animasi 2D Cerita Rakyat Bali Bawang dan Kesuna ini bertujuan untuk meneliti nilai-nilai estetikanya, sehingga

dapat menjadi referensi film animasi yang bertemakan cerita rakyat Bali lainnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan menerapkan metode deskriptif analitis. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dokumentasi dan studi kepustakaan. Didukung dengan sumber data primer berasal dari hasil wawancara dengan Made Taro selaku budayawan dan pendongeng asal Bali, serta observasi dan dokumentasi terhadap film animasi 2D Cerita Rakyat Bali Bawang dan Kesuna. Data primer diperkuat dengan data sekunder yang diperoleh melalui studi kepustakaan dari beberapa buku dan artikel terkait penelitian. Serta pembahasan mengenai materi penelitian dan kesesuaiannya terhadap teori yang dikemukakan Djelantik mengenai tiga unsur dasar estetika yakni, wujud, bobot dan penampilan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali "Bawang dan Kesuna" dikaji melalui analisis tiga aspek atau unsur estetika yaitu wujud/rupa (*form and structure*), bobot/isi (*mood, idea and message*), dan penampilan/penyajian (*presentation*).

A. Wujud atau Rupa

Wujud atau rupa dalam desain komunikasi visual merupakan unsur desain seperti ilustrasi, warna tipografi dan *layout* sebagai pengorganisasian dari unsur-unsur desain. Dalam film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali "Bawang dan Kesuna", yang disebut *form* adalah warna, tipografi, ilustrasi dan animasi. Sedangkan *structure* dilihat dari *compositing shot, scene* dan sekuen (*sequence*) sehingga menjadi satu kesatuan film yang utuh.

1. Form (bentuk)

Form merupakan elemen yang mendasar dalam suatu karya seni dan desain.

Menurut Djelantik (2008, 20) bentuk yang paling sederhana adalah titik. Kumpulan dari beberapa titik yang ditempatkan dalam area tertentu akan mempunyai arti. Titik-titik yang berkumpul dan berdekatan akan membuat garis, dan beberapa garis dapat membentuk suatu bidang. Beberapa bidang bersama bisa membentuk ruang, sehingga titik, garis, bidang dan ruang merupakan bentuk yang mendasar bagi seni rupa.

Menurut Kusrianto (2009, 2) desain komunikasi visual merupakan suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar atau ilustrasi, tatanan huruf atau tipografi, komposisi warna serta *layout* (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

a. Tipografi

Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak (Kusrianto, 2007, 190). Secara umum tipografi diartikan seni mencetak dengan menggunakan huruf, seni menyusun huruf dan cetakan dari huruf atau penyusunan bentuk dengan gaya-gaya huruf. Dalam perkembangannya, istilah tipografi lebih dikaitkan dengan gaya atau model huruf cetak. Bahkan saat ini pengertian tipografi sudah berkembang lebih luas lagi, yaitu mengarah pada disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf, bagaimana memilih dan mengelola huruf untuk tujuan-tujuan tertentu (Supriyono, 2010, 20).

Film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali "Bawang dan Kesuna" menggunakan jenis huruf Chocolate Heart yang didesain oleh Ferry Hadriyan yang di unggah pada



Gambar 1.
Huruf *Chocolate Heart* sebagai judul pada film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna” (Sumber: Bawang dan Kesuna, <https://www.youtube.com/watch?v=8NMX68RPeKw>, 2017, 00:39)



Gambar 2.
Huruf *Chocolate Heart* pada akhir film pada film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna” (Sumber: Bawang dan Kesuna, <https://www.youtube.com/watch?v=8NMX68RPeKw>, 2017,13:53)

laman www.dafont.com pada tanggal 23 Februari 2016. Huruf ini merupakan huruf tulis atau Latin (*Script*) jenis ini merupakan dasar dari bentuk huruf yang ditulis dengan tangan, kontras tebal dan tipisnya sedikit saling berhubungan dan mengalir sehingga dapat memberikan kesan keanggunan dan sentuhan pribadi. Huruf *Chocolate Heart* digunakan pada bagian intro (awal) dan ending (akhir) film animasi 2 dimensi ini.

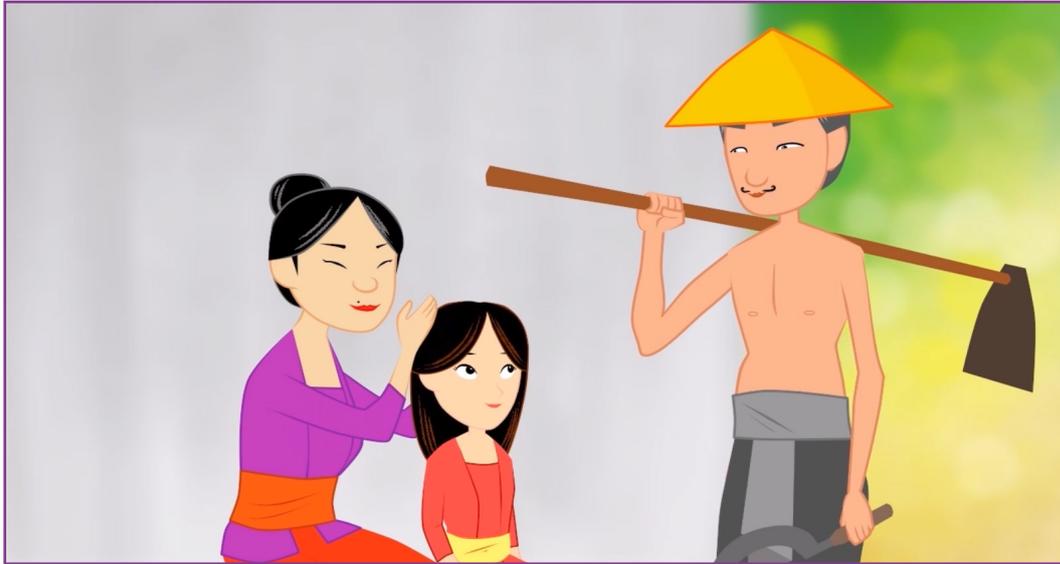
b. Ilustrasi

Kusianto (2007, 111) menyebutkan bahwa ilustrasi merupakan gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Adapun fungsi daripada ilustrasi adalah:

- 1). Memberikan gambaran tokoh atau karakter dalam cerita.
- 2). Menampilkan beberapa contoh item yang diterangkan dalam suatu buku pelajaran (*text book*)
- 3). Memvisualisasikan langkah demi lang-



Gambar 3.
Ilustrasi karakter utama Bawang dan Kesuna pada film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna” (Sumber: Bawang dan Kesuna, <https://www.youtube.com/watch?v=8NMX68RPeKw>, 2017,02:04)



Gambar 4. Ilustrasi karakter pendukung Ayah dan Ibu pada film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali "Bawang dan Kesuna" (Sumber: Bawang dan Kesuna, <https://www.youtube.com/watch?v=8NMX68RPeKw>, 2017, 01:38)

kah pada sebuah instruksi dalam panduan teknik

- 4). Atau sekedar membuat pembaca tersenyum dan tertawa
- 5). Dan lain sebagainya.

Dalam Film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali "Bawang dan Kesuna" terdapat beberapa ilustrasi seperti ilustrasi karakter, *background* (latar belakang), aset pendukung serta aset properti.

Gaya ilustrasi pada karakter di film animasi ini merupakan ilustrasi bergaya kartun animasi 2 dimensi yang memiliki kesan lucu, sederhana dan menarik. Sehingga dalam penyampaian pesan moral yang terkandung di dalam cerita rakyat ini dapat diterima dengan mudah oleh anak-anak.

c. Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa sedih, haru, gembira, mood atau semangat, dan yang lainnya (Kusrianto, 2007, 46). Warna dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu:

1) Warna Primer

Warna primer merupakan warna-warna yang paling kuat yang merupakan warna utama pembentukan warna lainnya. Warna primer terdiri dari tiga warna yaitu : merah, biru dan kuning.



Gambar 5. Warna primer

2) Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan warna hasil pencampuran dua warna primer. Pada contohnya, warna merah digabungkan dengan warna kuning dan menghasilkan warna jingga. Warna kuning digabungkan dengan warna biru menjadi hijau dan warna biru digabungkan dengan merah menjadi warna ungu.



Gambar 6. Warna sekunder



Gambar 7. Warna tersier

3) Warna Tersier

Warna tersier adalah campuran antara satu warna primer dengan warna sekunder. Contohnya, warna hijau dicampur dengan warna kuning menghasilkan warna hijau muda kekuningan.

Dalam Film animasi 2D cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna” terdapat berbagai warna seperti, merah, putih, ungu,

abu-abu, coklat, hijau, kuning, biru, orange dan hitam. Masing-masing warna memiliki arti psikologi masing-masing. Warna sendiri memiliki kejiwaan (kekuatan) atau yang dikenal sebagai psikologi warna (Kusrianto, 2007, 47). Berikut dijabarkan beberapa contoh pengertian warna menurut psikologinya masing-masing.

Warna	Respon Psikologis yang mampu ditimbulkan
 Merah	Kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresif, berbahaya.
 Biru	Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.
 Hijau	Alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaruan.
 Kuning	Optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran atau kecurangan, pengecut, pengkhianatan.
 Ungu	Spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan.
 Orange	Energi, keseimbangan, kehangatan.
 Coklat	Bumi, dapat dipercaya, nyaman, elegan, bertahan.
 Abu-abu	Intelek, futuristic, modis, kesenduan, merusak.
 Putih	Kemurnian atau suci, bersih, kecermatan, innocent (tanpa dosa), steril, kematian.
 Hitam	Kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidak bahagiaan, keanggunan.

Tabel 1. Psikologi warna



Gambar 8.
Ilustrasi rumah pada film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna” yang didominasi warna hijau dan coklat
(Sumber: Bawang dan Kesuna, <https://www.youtube.com/watch?v=8NMX-68RPeKw>, 2017, 00:50)

2. Structure (susunan)

Djelantik (2008, 21) menyebutkan bahwa struktur atau susunan mengacu pada bagaimana cara unsur-unsur dasar masing-masing kesenian tersusun hingga berwujud. Cara menyusunnya beraneka macam. Penyusunan itu meliputi juga pengaturan yang khas, sehingga terjalin hubungan-hubungan berarti di antara bagian-bagian dari keseluruhan perwujudan itu.

Menurut Pratista (2008, 29), seperti halnya sebuah karya literatur yang dapat dipecah menjadi bab (*chapter*), alinea, dan kalimat, film jenis apapun panjang atau pendek, juga memiliki struktur fisik. Secara fisik sebuah film dapat dipecah menjadi tiga unsur, yaitu:

a. Shot

Shot selama produksi film memiliki arti proses perekaman gambar sejak kamera diaktifkan (*on*) hingga kamera dihentikan

(*off*) atau juga sering diistilahkan satu kali *take* (pengambilan gambar). Shot yang variatif akan memberi kemungkinan variasi penglihatan pada *audience* sehingga semakin banyak yang bisa dilihat dan diserap, disamping itu juga akan menyegarkan *audience* agar tidak jenuh.

Secara garis besar terdapat 3 jenis perekaman gambar (*shot*) menurut dimensi jarak kamera dengan objeknya (Pratista, 2008), yaitu:

1) Long Shot

Pada jarak ini wujud fisik manusia atau subjek telah tampak jelas. *Shot* ini digunakan sebagai *establishing shot* yakni *shot* pembuka sebelum digunakan *shot-shot* yang lebih dekat. Pada jarak ini manusia atau objek terlihat dari bawah lutut sampai ke atas, objek utama dan latar belakang seimbang.



Gambar 9. Long Shot pada salah satu shot dalam film animasi 2 dimensi Cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna”
(Sumber: Bawang dan Kesuna, <https://www.youtube.com/watch?v=8NMX-68RPeKw>, 2017, 01:54)

Penerapan *Long Shot* pada film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna” dapat dilihat pada salah satu *shot* menit ke-1 detik ke- 54. Di mana Ayah dari Bawang dan Kesuna pergi ke sawah, sedangkan Bawang dan Kesuna ditugaskan memasak di dapur.



2) *Medium Shot*

Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia atau subjek dari pinggang ke atas. Gestur serta ekspresi wajah mulai tampak. *Medium shot* sering digunakan sebagai permulaan pengambilan gambar sebelum kameraman mengambil gambar lebih dekat untuk mengekspose reaksi dan emosi daripada subjek.

Penerapan *medium shot* pada film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna” dapat dilihat pada salah satu *shot* di menit ke-2 detik ke-11. Di mana pada *scene* ini Kesuna menyuruh Bawang untuk menumbuk padi, namun Bawang tidak mau dan bahkan menyuruh Kesuna yang menumbuk padi terlebih dahulu.

3) *Close Up*

Close Up pada umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah objek kecil lainnya. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gestur

Gambar 10.

Medium Shot pada salah satu *shot* dalam film animasi 2 dimensi Cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna”
(Sumber: Bawang dan Kesuna, <https://www.youtube.com/watch?v=8N-MX68RPeKw>, 2017, 02:11)

yang mendetail, biasanya digunakan pada dialog yang intim. Pengambilan gambar dengan *tipe close up* dapat digunakan untuk merekam ekspresi wajah subjek lebih mendalam, sehingga penonton dapat turut merasakan emosi yang diutarakan oleh subjek.

Pengambilan gambar dengan teknik *close up* pada film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna” terlihat pada salah satu *shot* di menit ke-4



Gambar 11.

Close Up pada salah satu *shot* dalam film animasi 2 dimensi Cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna”
(Sumber: Bawang dan Kesuna, <https://www.youtube.com/watch?v=8N-MX68RPeKw>, 2017, 04:33)

detik ke-33. Di mana pada *scene* ini Kesuna menyuruh Bawang untuk menumbuk padi, namun Bawang tidak mau dan bahkan menyuruh Kesuna yang menumbuk padi terlebih dahulu.

b. Adegan (Scene)

Adegan adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. Satu adegan (*scene*)

umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan.

Salah satu *scene* pada film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna” dapat dilihat pada salah satu *scene* pada menit 01:55 hingga menit ke 02:17. Terdapat beberapa *shot* dalam *scene* tersebut, gabungan beberapa *shot* untuk menjadi sebuah *scene* pada film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna”, dapat dilihat pada tabel berikut:

 <p>(Sumber: <i>Capture Film</i>; 01:54)</p>	<p><i>Shot</i> pertama dimulai dari menit 01:54 – 01:58. Terdapat adegan Ayah dari Bawang dan Kesuna pergi ke sawah. Teknik pengambilan gambarnya menggunakan <i>Long Shot</i></p>
 <p>(Sumber: <i>Capture Film</i>; 01:59)</p>	<p><i>Shot</i> kedua dimulai dari menit 01:59 – 02:04. Terdapat adegan Bawang dan Kesuna yang ditinggal berdua oleh Ayah dan Ibunya, ditugaskan untuk memasak di dapur. Teknik pengambilan gambarnya menggunakan <i>Medium Shot</i></p>
 <p>(Sumber: <i>Capture Film</i>; 02:07)</p>	<p><i>Shot</i> ketiga dimulai dari menit 02:05 – 02:17. Terdapat adegan Kesuna menyuruh Bawang untuk menumbuk padi, namun Bawang tidak mau dan bahkan menyuruh Kesuna yang menumbuk padi terlebih dahulu. Teknik pengambilan gambarnya menggunakan <i>Medium Shot</i></p>

Tabel 2.

Scene pada Film Animasi 2D Bawang dan Kesuna

c. Sekuen (Sequence)

Sekuen adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh. Satu sekuen umumnya terdiri dan beberapa adegan (*scene*) yang saling berhubungan. Dalam karya literatur, sekuen bisa diibaratkan seperti sebuah bab atau sekumpulan bab. Dalam pertunjukan teater, sekuen bisa disamakan dengan satu babak. Satu sekuen biasanya dikelompokkan berdasarkan satu periode (waktu), lokasi, atau satu rangkaian aksi panjang. Biasanya film terdiri dan delapan sampai lima belas sekuen. Dalam beberapa kasus

film, sekuen dapat dibagi berdasarkan usia karakter utama, yakni masa balita, kanak-kanak, remaja, dewasa, serta lanjut usia. Dalam film-film petualangan yang umumnya mengambil banyak tempat, sekuen biasanya dibagi berdasarkan lokasi cerita.

Salah satu sekuen (*sequence*) dalam film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna” dapat dilihat dari menit ke 01:54 hingga menit ke 03:36. Terdapat beberapa *scene* (adegan) dalam satu sekuen (*sequence*) tersebut, dapat dilihat pada tabel berikut:

	<p>Scene : 2 Durasi : 01.54 – 02:17 (1 menit 3 detik)</p>
	<p>Scene : 3 Durasi : 02.18 – 02:41 (23 detik)</p>
	<p>Scene : 4 Durasi : 02.42 – 02:58 (16 detik)</p>

	<p>Scene : 5 Durasi : 02.59 – 03:10 (11 detik)</p>
	<p>Scene : 6 Durasi : 03.11 – 03:30 (19 detik)</p>
	<p>Scene : 7 Durasi : 03.31 – 03:37 (6 detik)</p>

Tabel 3.

Sequence pada Film Animasi 2D Bawang dan Kesuna

B. Bobot atau Isi

Bobot dalam desain komunikasi visual dapat diterjemahkan sebagai *mood* (suasana) desain, *idea* (gagasan) terbentuknya desain serta *message* (pesan) yang terkandung dalam sebuah desain.

1. Mood (suasana)

Dalam analisa terhadap film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna”, aspek *mood* dapat dilihat dari tampilan film



Gambar 12.
Suasana pedesaan pada film animasi 2 dimensi Cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna”
(Sumber: Bawang dan Kesuna, <https://www.youtube.com/watch?v=8NMX68RPeKw>, 2017, 00:31)

animasi secara keseluruhan, mulai dari ilustrasinya (karakter, *property* dan *background*), animasi, tipografi hingga *backsound* (musik latar) yang digunakan.

Gambar di atas merupakan salah satu scene pada film animasi 2D cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna”. Pemandangan sawah sebagai *background*, serta karakter fauna seperti sapi, kupu-kupu, burung, serta alunan rindik sebagai musik latar menambah suasana pedesaan menjadi semakin terasa.

Suasana tradisional juga terlihat pada ilustrasi rumah yang ditampilkan pada film animasi 2D cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna”. Rumah yang bergaya tradisional Bali menambah suasana tradisi yang sangat kental. Sangat jarang sekarang ini ditemukan rumah dengan *style* klasik Bali seperti ini, namun di beberapa desa di Bali masih mempertahankan model desain rumah bergaya tradisional Bali.

Bukan hanya properti bangunan dan latar belakang saja yang menimbulkan suasana tradisional dan pedesaan. Properti (pakaian) yang digunakan karakter merupakan pakaian khas tradisional Bali yakni kebaya dan kamen. Terlihat karakter Ayah juga tidak mengenakan pakaian atasan (bertelanjang dada), yang saat ini jarang ditemukan di Bali kecuali di daerah pedesaan.

Mood (suasana) pedesaan tempo dulu juga ditampilkan pada film animasi 2d ini. Pada menit ke 02.26 terlihat karakter Kesuna menumbuk padi menggunakan lesung, serta terdapat sebuah *lumbung* (tempat menyimpan beras) sebagai *background*. Kegiatan menumbuk padi dengan lesung dan keberadaan lum-



Gambar 13.
Suasana rumah pada film animasi 2 dimensi Cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna”
(Sumber: Bawang dan Kesuna, <https://www.youtube.com/watch?v=8NMX68RPeKw>, 2017, 00:52)



Gambar 14.
Karakter pada film animasi 2 dimensi Cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna”
Mengenakan pakaian khas Bali
(Sumber: Bawang dan Kesuna, <https://www.youtube.com/watch?v=8NMX68RPeKw>, 2017, 01:00)



Gambar 15.
Kegiatan menumbuk padi pada film animasi 2 dimensi Cerita rakyat Bali
(Sumber: Bawang dan Kesuna, <https://www.youtube.com/watch?v=8NMX68RPeKw>, 2017, 02:26)

bung sangat jarang ditemukan di Bali saat ini, namun di beberapa desa di Bali masih mempertahankannya.

Berdasarkan uraian dan analisa di atas, maka *mood* (suasana) pedesaan, tradisi serta kebiasaan di Bali pada zaman dulu berhasil diciptakan melalui ilustrasi serta animasi yang di *compose* menjadi film animasi 2 dimensi Cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna”.

2. *Idea (gagasan)*

Film Animasi 2D ini merupakan transformasi dari cerita rakyat Bali Bawang dan Kesuna. Menurut Danandjaja (1984, 50) istilah cerita rakyat menunjuk kepada cerita yang merupakan bagian dan rakyat, yaitu hasil sastra yang termasuk ke dalam cakupan folklor. Kata folklor adalah pengindonesiaan kata Inggris *folklore*. Kata itu adalah kata majemuk, yang berasal dan dua kata dasar folk dan lore. Kata folk berarti sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik sosial dan kebudayaan sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. Lore adalah tradisi folk yaitu sebagai kebudayaannya, yang diwariskan secara turun-temurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat. Folklor sebagai kebiasaan suatu masyarakat yang disebarkan dan satu generasi ke generasi berikutnya.

Cerita rakyat Bali Bawang dan Kesuna mempunyai dua versi di Bali. Cerita rakyat dalam film animasi 2 D ini berasal dari desa Sengkidu, Karangasem. Seperti halnya di Bali, versi Jawa dongeng ini berjudul Bawang Merah dan Bawang Putih amat populer dari generasi ke generasi. Di Indonesia, terdapat 22 versi dari dongeng ini. Dalam versi Kalimantan Selatan, tokoh yang baik ditinggalkan oleh Ibunya di hutan, dan tokoh yang jahat mati karena bermacam-macam penyakit (Made Taro, 1997).

Menurut Made Taro, berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis pada Selasa, 14 November 2017, tema yang akan diangkat dalam film animasi ini adalah tentang sebab akibat, kerja keras, pantang menyerah, ketulusan serta kejujuran. Dimana diceritakan Kesuna yang diusir dari rumah oleh orang tuanya setelah difitnah secara keji oleh saudaranya sendiri, yaitu Bawang. Dengan keadaan babak belur karena dihukum Ibunya, Kesuna pergi ke hutan seorang diri. Dalam keadaan sedih dan pasrah, Kesuna meminta burung Cerucuk yang ditemuinya di Hutan untuk membunuh dirinya. Namun, melihat Kesuna adalah anak yang baik serta tulus, burung Cerucuk bukannya membunuhnya melainkan member serangkaian perhiasan emas dengan mematak sekujur tubuh Kesuna. Iri dengan Kesuna, Bawang pun menginginkan perhiasan juga dari Cerucuk Kuning. Dengan mengikuti langkah Kesuna sebelumnya, Bawang pergi memohon untuk dipatok. Hasilnya, bukanlah perhiasan emas, melainkan kematian yang diperoleh oleh Bawang.

Jenis komunikasi yang digunakan dalam film animasi ini adalah komunikasi informatif, dimana film animasi ini akan memberikan informasi kepada penonton mengenai kisah Bawang dan Kesuna, serta memberikan informasi berupa pendidikan karakter yang baik bagi anak-anak.

3. *Message (pesan)*

Pesan yang ingin disampaikan pada film animasi 2d cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna” adalah pesan moral yang bernilai positif, dimana pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat ini dapat membangun karakter anak.

Cara menumbuhkan karakter yang baik dalam diri anak didik adalah dengan membangun kecerdasan moral. Moral pada dasarnya memiliki banyak arti sesuai

dengan sudut pandang yang berbeda-beda. Kecerdasan moral adalah kemampuan memahami hal yang benar dan yang salah, artinya memiliki keyakinan etika yang kuat dan bertindak berdasarkan keyakinan tersebut, sehingga orang bersikap benar dan terhormat (Zubaedi, 2008). Sedangkan dalam kamus psikologi (Chaplin, 2006), disebutkan bahwa moral pada akhlak yang sesuai dengan peraturan sosial, atau menyangkut hukum adat kebiasaan yang mengatur tingkah laku.

Adapun pesan moral yang bisa didapat dari film animasi 2 dimensi cerita rakyat ini yaitu jika kita berbuat jahat niscaya akan mendapatkan hal buruk, jika kita melakukan hal-hal yang baik maka hal yang baik pula yang akan kita dapat. Pesan moral yang lainnya adalah tidak boleh memfitnah, tidak boleh iri hati dan tidak boleh serakah.

C. Penampilan atau penyajian

1. Tipe Film

Menurut Bordwell (2012, 11), tipe-tipe film dibedakan dari bentuknya, diantaranya adalah:

a. Film Fiksi

Film Fiksi adalah Film yang tokoh, peristiwa, ruang dan waktunya direkayasa. Film fiksi ini jauh lebih berkembang karena faktor penceritaannya yang seperti dongeng.

b. Film Dokumenter

Film Dokumenter adalah tipe film yang menjadi lawan dari fiksi, di mana tokoh, peristiwa, ruang dan waktunya tidak direkayasa atau otentik ada dan terjadi.

c. Film Animasi

Usaha untuk menghidupkan sesuatu yang bukan manusia agar mendekati seperti kehidupan manusia itu sendiri. Secara tradisional, teknikanya sering disebut dengan *frame by frame*

technique, artinya pengambilan shot-nya adalah pergambar. Jadi bila akan membuat film yang panjangnya 1 detik saja maka harus disediakan 24 gambar bila akan direkam dengan kamera film dan 25 gambar bila menggunakan kamera video. Sebenarnya teknik film animasi yang kemudian berkembang juga menjadi semakin banyak, misalnya *stop motion*, *clay animation*, *pixilation*, animasi boneka, animasi tiga dimensi yang menggunakan *computer generated imagery (CGI)*, animasi dua dimensi dan masih banyak lainnya.

d. Film Eksperimental

Film eksperimental adalah film yang tidak dibuat dengan kaidah-kaidah film yang lazim. Tujuannya untuk mencari cara pengungkapan baru lewat film. Film eksperimental ini merupakan film yang lahir dari tradisi menonton TV dan dalam perkembangan lebih lanjut disebut sebagai video art. Dalam desain komunikasi visual, aspek penampilan secara umum bisa disebut dengan *packaging* atau penyajian.

Berdasarkan tipe-tipe film yang dikemukakan Bordwell, Film Animasi 2D Cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna” merupakan tipe film fiksi dan film animasi. Karena di dalamnya terdapat unsur rekayasa (tidak nyata) baik dari segi penokohan, peristiwa, ruang dan waktunya. Selain itu, film ini juga disajikan dalam bentuk visual animasi 2 dimensi, yang teknik pengerjaannya menggunakan bantuan perangkat komputer.

2. Aspek Rasio

Aspek rasio pada video artinya kedalaman gambar pada layar antara lebar dan tinggi. Misalnya, rasio 4 x 3 artinya gambar lebarnya 4 dan tingginya 3 (1.33 : 1).

Menurut Baksin (2009, 201) di bawah ini ada contoh tiga jenis rasio:

a. 4x3

Merupakan standar format untuk televisi.



Gambar 16 Aspek Ratio 4x3

Dalam penyajiannya, film animasi 2D cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna” menggunakan rasio 16 x 9 yang biasa digunakan untuk televisi dengan format *widescreen*, DVD dan HDTV.

3. Format Video

Menurut Brata (2007, 21) saat ini ada 3 standar video internasional, yaitu PAL (*Phase Alternating Line*), NTSC (*National Television Standar Consortium*) dan SECAM (*Sequential Couler Avec Memoire*). Standar ini mengatur ukuran-ukuran gambar video melingkupi region tertentu.



Gambar 19. Rasio 16 x 9 digunakan pada film animasi 2 dimensi Cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna”

(Sumber: Bawang dan Kesuna, <https://www.youtube.com/watch?v=8NMX68RPeKw>, 2017,07:09)

b. 16x9

Ukuran ini biasanya digunakan untuk televisi namun format *widescreen*.



Gambar 17 Aspek Ratio 16x9

c. 21x9

Ukuran 21 x 9 biasanya untuk format film bioskop.



Gambar 18 Aspek Rasio 21x9

Standar	Regional	Resolusi	Frame rate
PAL	Indonesia, Cina, Australia, Uni-Eropa	352 x 588 (VCD) 720 x 576 (DVD)	25
NTSC	Perancis, Timur-tengah, Afrika	352 x 288 (VCD) 720 x 480 (DVD)	29,97
SECAM	Amerika, Jepang, Kanada, Meksiko, Korea	352 x 288 (VCD) 720 x 576 (DVD)	25

Tabel 4 Standar Video Internasional

Format yang digunakan pada film animasi 2D cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna” adalah PAL dengan frame rate 25 fps (*frame per second*).

4. Audio

Menurut Munir (2013, 265) *audio* atau suara adalah suara dalam bentuk seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar. Suara merupakan media yang ampuh untuk menyajikan informasi karena pemakai dapat mendengar suara suatu kata dengan tepat.

Baksin (2009, 189) mengemukakan pada umumnya audio pada tampilan visual terdiri dari:

a. Dialog

Dialog adalah hasil recording audio berupa percakapan. Proses recording ini dapat dilakukan langsung pada saat pengambilan gambar (*direct sound*) atau dilakukan setelah proses pengambilan gambar (*shooting*).

b. Voice Over

Voice Over adalah rekaman monolog untuk memperkuat alur cerita atau menceritakan tentang isi tampilan visual bila diperlukan. *Voice Over* ini dilakukan di studio rekaman oleh pelaku cerita atau orang lain yang sama sekali tidak berhubungan dengan film tersebut.

c. Soundtrack

Dalam perkembangan tampilan visual, musik tidak hanya sekedar pengisi latar saja, namun sudah menjadi bagian utuh, bahkan mempunyai nilai jual tersendiri (lepas dari isi film).

d. Sound Effect

Sound Effect terbagi menjadi dua, yakni *natural effect* dan *special effect*.

1) Natural Effect

Natural Effect adalah hasil rekam dari suara-suara yang terjadi sehari-hari, misalnya derit pintu, ketuk pintu, suara halilintar, gemuruh, dan lainnya.

2) Special Effect

Jenis audio ini merupakan hasil *audio processing* yang digunakan untuk menambah efek dramatik yang pada kenyataan sehari-hari kita tidak akan pernah menemuinya. Misalnya efek pukulan, desing peluru, pedang, dan lainnya.

Dalam film animasi 2D Cerita Rakyat Bali “Bawang dan Kesuna” terdapat dialog antar tokoh, *voice over* berupa narasi yang menceritakan mengenai isi tampilan visual pada film ini, *sountrack* yang mendukung tampilan visual serta beberapa *special effects*, seperti bunyi jangkrik, suara burung dan lainnya.

Kombinasi antara unsur visual (animasi) dan audio (*dubbing* dan *backsound*), mampu menyajikan hiburan yang menarik dan mengandung pesan moral bagi anak-anak, dan menjadi sebuah media yang dapat mengakrabkan anak-anak dengan cerita rakyat Bali. Penggambaran tokoh melalui ilustrasi bergaya kartun serta gerakan animasi yang dinamis dan tidak kaku, mampu membuat *audience* terutama anak-anak menjadi tertarik dan pesan moral yang disampaikan melalui film animasi 2D ini mudah diterima. Ilustrasi latar belakang (*background*) yang *colorfull* (penuh warna) serta musik latar yang mudah didengar juga menjadi nilai tambah pada film animasi 2D ini.

SIMPULAN

Mempertimbangkan aspek estetis pada sebuah karya seni apapun menjadi hal yang sangat penting. Termasuk juga dalam perancangan film animasi 2D cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna” dengan segmentasi pasar anak-anak. Penerapan unsur-unsur seperti tipografi, ilustrasi dan warna serta struktur pada film seperti *shot*, *scene* dan *sequence* yang baik menjadikan film animasi 2D cerita rakyat Bali “Bawang dan Kesuna”

sebuah media hiburan yang sangat layak ditonton oleh semua kalangan terutama anak-anak. Penggambaran latar belakang (*background*), pakaian yang dikenakan karakter, bangunan serta alunan musik rindik pada film animasi 2D ini juga mampu menimbulkan suasana (*mood*) pedesaan yang tradisional. Selain itu, ilustrasi tokoh atau karakter dengan gaya kartun ditunjang dengan animasi yang dinamis dan tidak kaku, menjadikan film animasi 2D ini menjadi sangat menarik dan layak ditonton oleh semua *audience*, terutama anak-anak.

Dengan mengangkat tema cerita rakyat atau *folklore* yang saat ini sedang mengalami marginalisasi, film animasi 2D ini mampu menjadi media yang mengakrabkan anak-anak kepada cerita rakyat asli nusantara, serta sebagai media pendidikan karakter anak melalui pesan moral yang terkandung di dalamnya. Sehingga, diharapkan anali-

sis daripada film animasi 2D cerita rakyat Bali "Bawang dan Kesuna" ini dapat menjadi referensi dalam merancang film animasi dengan tema cerita rakyat Bali lainnya yang bermutu, baik dari segi penyampaian cerita maupun tampilan visualnya.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan puji syukur ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa dan terima kasih kepada Prof. Dr. Drs. I Nyoman Artayasa, M.Kes, Dr. Drs. I Wayan Mudra, M.Sn, Dr. I Ketut Sariada, SST., M.Si, Dr. Drs. I Gusti Ngurah Seramasara, M.Hum yang telah membimbing dan mengarahkan dalam penulisan artikel ilmiah ini. Bapak I Made Taro, selaku narasumber yang telah bersedia memberikan informasi terkait penelitian, serta istri dan kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril dan materil dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Baksin, Askurifai. 2009. *Videografi Operasi Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar*. Bandung : Widya Padjajaran.
- Bordwell, David. 2012. *Film Art An Introduction*. Publisher: McGrawHill Humanities.
- Bos Animation. 2017. *Film Animasi 2D Cerita Rakyat Bali Bawang dan Kesuna*. <https://youtu.be/8NMX68RPeKw>, (diunduh pada 13 Januari 2018)
- Brata, Vincent Bayu Tapa. 2007. *Videografi dan Sinematografi Praktis*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Chaplin J.P. 2006. *Kamus Lengkap Psikologi (terjemahan Kartono, K)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Danandjaja, James. 1991. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT Temprint.
- Djelantik, A.A.M. 2008. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukkan Indonesia.
- Hadriyan, Ferry. 2016. *Chocolate Heart*. (url: www.dafont.com/chocolate-heart.font).
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : ANDI.
- Munir, Prof. Dr. M.IT. 2013. *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : ALFABETA, CV
- Pratista, H. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Supriyono, Rachmat (2010). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Taro, Made. 1997. *Bawang dan Kesuna, Onion and Garlic*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Prenadamedia Group.