

MODEL ALTERNATIF FILM PENDEK ANIMASI 3D BAGI ANAK-ANAK

Alfan Setyawan

Akademi Seni dan Desain Indonesia (ASDI) Surakarta
Jl. Slamet Riyadi, Surakarta

ABSTRAK

Artikel ini membahas tentang bentuk Sendratari *Mahakarya Borobudur* yang dijadikan model dalam pembuatan film pendek animasi 3D bagi anak-anak. Permasalahan penelitian ini terletak pada model alternatif animasi 3D bagi anak-anak terhadap sendratari *Mahakarya Borobudur*. Metode penelitian ini adalah kualitatif. Sumber data penelitian diperoleh dari sumber tertulis, karya, narasumber, dan dokumentasi audio video sendratari *Mahakarya Borobudur*. Data dikumpulkan melalui studi pustaka dan karya, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis data melalui beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi, sajian data, serta kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data mengenai Sendratari *Mahakarya Borobudur* sebagai model alternatif film pendek animasi 3D. Cerita sendratari *Mahakarya Borobudur* memiliki kandungan nilai-nilai moral yang dikemas sebagai model alternatif film pendek animasi 3D mampu berperan membangun karakter bangsa, yakni menjadikan manusia Indonesia seutuhnya. Rekomendasi model film pendek animasi 3D memiliki durasi waktu 15 menit. Model rekomendasi film pendek animasi 3D Sendratari *Mahakarya Borobudur* berupa *story* (cerita), *visual design* dan *storyboard*.

Kata kunci: Sendratari, *Mahakarya Borobudur*, Animasi 3D

ABSTRACT

The article discusses about the form of Sendratari Mahakarya Borobudur (the ballet of Borobudur great work) that is used to be a model in the making of 3D animation short film for children. The problem of research is the alternative model of 3D animation for children towards Sendratari Mahakarya Borobudur. The research uses qualitative method. The research data is collected from written sources, art works, key persons, and the audio video documentation of Sendratari Mahakarya Borobudur. Data is collected by library study, works, observation, interview, and documentation. Data analysis process covers several stages including data collecting, reduction, data presentation, and summary. Based on the research, it shows that Sendratari Mahakarya Borobudur is chosen to be an alternative model of 3D animation short film. The story of Sendratari Mahakarya Borobudur has moral values packed as the alternative model of 3D animation short film and supposed to have an important role in making the native characteristic in order to become a completely Indonesian people. The recommended model of 3D animation short film has duration of 15 minutes and it is a story of visual design and storyboard.

Keywords: Sendratari (ballet), *Mahakarya (great work) Borobudur*, 3D animation

A. Pengantar

Film Animasi

Film animasi telah menjadi fenomena global yang berkembang dengan baik pada abad 20 dan film animasi bukan lagi untuk dinikmati anak-anak akan tetapi juga orang dewasa. Pemanfaatan film animasi berkembang sangat pesat kedalam banyak bidang, salah satunya sebagai media hiburan pendidikan bagi anak-anak melalui pendekatan sejarah kebudayaan bangsa Indonesia. Sejauh pengamatan peneliti, masih banyak orang menganggap bahwa film animasi cenderung digunakan untuk kebutuhan film komersial

dan acara televisi. Film pendek animasi 3 dimensi (*short movie 3D animation*) tumbuh berkembang sepanjang abad ke 20. Film pendek animasi 3D (3 dimensi) dibuat bukan hanya untuk mengikuti kegiatan festival film animasi dan bukan juga hanya diunggah di media online seperti Youtube dan Vimeo, tetapi lebih utama difungsikan untuk menunjukkan perkembangan konsep, teknik, dan tren film animasi ke depannya. Sebagai contoh studio animasi 3D Hollywood seperti Studio animasi *Pixar*, *Dreamwork* dan *Illumination*. Di *United State*, hampir semua film animasi komersial didominasi oleh studio besar Hollywood. Negara-negara di Eropa mencoba untuk mengejar dengan

produksi internasional dengan biaya yang tidak sedikit. Di beberapa negara Eropa, terutama Jerman dan Perancis, dari pemerintahan sangat mendukung dalam pengembangan, produksi dan memasarkan film animasi pendek yang sifatnya independen (Hans-Martin Rall, 2010:5).

Anak-anak sebagai konsumen film animasi terbesar, sehingga orang tua menginginkan yang terbaik untuk anak-anak mereka. Secara teoritis, film animasi terbaik adalah yang dapat mengilhami, mendidik, menghibur, dan sekaligus membantu anak-anak untuk tumbuh berkembang. Hal ini membantu anak untuk memahami diri mereka sendiri, orang lain dan belajar tentang dunia di sekitar mereka. Dalam sebuah penyiaran acara utama televisi, sebagian besar anak-anak menonton program yang dikembangkan untuk orang dewasa, seperti halnya sinetron. Dalam pengemasannya sinetron terlalu banyak kekerasan, seks, dan terlalu banyak hal dapat berbahaya bagi anak-anak, meskipun dipantau oleh orang tua mereka. Program film pendek animasi 3D untuk anak-anak harus memberikan kualitas yang terbaik. Contohnya film pendek animasi 3D berjudul *Ipin dan Upin*, dan *Little Chrisna*. Kedua judul film tersebut memberikan pengetahuan kepada anak-anak tentang perilaku yang baik dan hal yang buruk dalam kehidupan sehari-hari mereka. Perlu menjadi perhatian bahwa tidak sedikit film pendek animasi 3D memiliki konten atau isi yang mendorong usia anak-anak untuk tumbuh berkembang terlalu cepat, yang seharusnya anak-anak harus melewati tahap-tahap masa kanak-kanak. Film animasi bersifat membangun, mempromosikan, dan dapat menarik perhatian kepada anak-anak. Secara sederhana proses belajar masa anak-anak dimulai dari melihat contoh, kemudian ditiru dan menjadi karakter.

Indonesia merupakan negara besar, kaya akan sejarah budaya yang tidak dimiliki oleh bangsa lain salah satunya sejarah budaya Candi Borobudur yang terletak wilayah di Magelang, Jawa Tengah. Candi Borobudur merupakan prasasti yang menjadi salah satu simbol kebesaran kebudayaan Bangsa Indonesia. Kemegahan seni pahat, seni arsitektural, lokasi yang sangat strategis dan rangkaian cerita spiritual yang terpahat pada sisi candi, menjadikan candi Borobudur sebagai mahakarya warisan budaya Dunia yang mendapatkan pengakuan UNESCO pada tahun 1991. Informasi tentang sejarah berdirinya candi Borobudur sampai saat ini masih menjadi perdebatan di kalangan peneliti dan menjadi sebuah misteri, sehingga informasi yang berkembang di masyarakat mengenai candi Borobudur memiliki banyak

keragaman. Salah satunya arti Borobudur yang dapat dikaitkan dengan keterangan yang terdapat pada dua prasasti dari tahun 842 *Cri Kahulunan* meresmikan pemberian tanah dan sawah untuk menjamin berlangsungnya pemeliharaan *kamula* (bangunan suci untuk memuliakan nenek moyang) di *Bhumisambhara*. *Kamula* ini tidak lain adalah Borobudur, yang mungkin sekali didirikan oleh Samaratungga dalam tahun 842 (Soekmono, 1981:46). Di luar dari pembahasan keragaman informasi yang berkembang mengenai candi Borobudur, hakikatnya kita dapat belajar dan memahami dari bentuk fisik pahatan yang terdapat pada sisi-sisi candi Borobudur maupun bentuk arsitekturnya.

Borobudur dibangun di atas dan di sekitar lereng sebuah bukit berbentuk punden berundak dengan 6 tingkat berbentuk bujursangkar. Tiga tingkat berbentuk bujursangkar dengan sudut dilengkungkan melingkar dan sebuah stupa induk sebagai puncaknya. Selain sebagai lambang tertinggi agama Buddha, Stupa Borobudur merupakan perwujudan makrokosmos yang menurut filsafat Buddha dibagi menjadi tiga buah tingkatan, yaitu *kamadatu*, *rupadatu*, dan *arupadatu*. *Kamadatu* menggambarkan alam bawah (*bhurloka*), *Rupadatu* menggambarkan alam antara (*bhuvarloka*), *Arupadatu* menggambarkan alam atas (*swahloka*) (Mukhlis PaEni, 2009:91). Setiap tingkatan pada struktur candi memiliki bentuk cerita ajaran kehidupan yang berbeda, yang dapat diketahui dalam pahatan pada sisi-sisi dinding candi, dan antar tingkatan memiliki hubungan yang berkelanjutan sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh dalam ajaran kehidupan.

Candi Borobudur merupakan artefak dunia yang bersifat monumental dan mengandung nilai-nilai historis, religi, edukatif, sosiologis, iptek, kultural dan nilai-nilai filosofis yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Adapun untuk memudahkan masyarakat memahami nilai-nilai filosofis kehidupan yang terkandung pada candi Borobudur, maka diciptakannya sebuah sajian tari kolosal berjudul Sendratari *Mahakarya Borobudur*, dengan pementasan perdana pada tanggal 31 Agustus 2005. Bentuk sajian Sendratari *Mahakarya Borobudur* berupa perpaduan tarian Istana Kasunanan Surakarta dan tarian rakyat yang hidup dan berkembang di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Kedua genre tersebut merupakan warisan seni yang telah berkembang sejak zaman Mataram Kuno abad VII. Alur cerita sendratari *Mahakarya Borobudur* dibagi kedalam lima adegan. Adegan pertama menceritakan kehidupan

masyarakat dibukit Menoreh, adegan kedua menceritakan kebesaran Kerajaan Mataram Kuno, adegan ketiga menceritakan suasana kerakyatan, gotong-royong, dan kebersamaan masyarakat di bukit Menoreh, adegan keempat menceritakan tentang pembangunan Candi Borobudur, adegan kelima menceritakan semua lapisan masyarakat mengadakan doa bersama untuk mensyukuri atas selesainya pembangunan Candi Borobudur (Haryono, Timbul, dkk, 2011:27-89).

Bentuk penyampaian informasi melalui sajian sendratari *Mahakarya Borobudur* memiliki daya tarik tersendiri di benak penikmat seni. Untuk memenuhi keragaman karakter penikmat seni khususnya kalangan anak-anak, sajian berupa sendratari harus selalu dikembangkan agar anak-anak dapat memahami ceritera tentang candi Borobudur yang disampaikan melalui sendratari *Mahakarya Borobudur*. Anak-anak merupakan generasi emas yang nantinya akan menjadi penerus bangsa, sehingga sudah menjadi kewajiban dari semua kalangan khususnya bidang keilmuan seni untuk memberikan informasi, dan media yang tepat bagi anak-anak. Untuk memudahkan anak-anak dalam memahami pesan yang disampaikan pada sendratari *Mahakarya Borobudur*, haruslah ada rekomedasi model alternatif media yang tepat bagi anak-anak. Media yang tepat untuk menyampaikan informasi bagi anak-anak berupa film pendek animasi 3D.

Penelitian ini dilakukan sebagai rekomendasi model alternatif film pendek animasi 3D bagi anak-anak kita. Sendratari *Mahakarya Borobudur* memiliki kandungan nilai-nilai jiwa kejujuran, kesetiaan, keberanian, jiwa kepemimpinan, persahabatan, kearifan, integritas, tanggung jawab dan dedikasi. Sehingga dalam cerita Sendratari *Mahakarya Borobudur* dapat dijadikan referensi, bagi generasi penerus khususnya bagi anak-anak Indonesia, selain sebagai upaya menanamkan kecintaan terhadap seni budaya bangsa. Nilai-nilai moral yang dikemas sebagai model alternatif film pendek animasi 3D mampu berperan membangun karakter bangsa, yakni menjadikan manusia Indonesia seutuhnya.

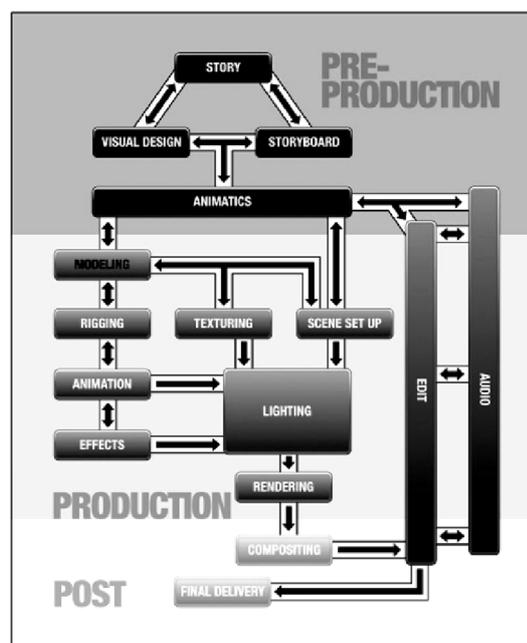
Berdasarkan pemaparan di atas terdapat permasalahan utama yakni bagaimana bentuk alternatif model film pendek animasi 3D bagi anak-anak yang mengangkat tema Sendratari *Mahakarya Borobudur*. Tujuan merekomendasikan model film animasi 3D Sendratari *Mahakarya Borobudur* sebagai alternatif film pendek animasi 3D bagi anak-anak. Film pendek animasi 3D merupakan salah satu bentuk media penyampaian pesan dari komunikator kepada

komunikasikan, dengan konsep dan ide cerita yang divisualisasikan. Melalui penelitian sendratari *Mahakarya Borobudur* sebagai rekomendasi model alternatif film pendek animasi 3D untuk anak-anak memiliki manfaat. (1) Memberikan alternatif film pendek animasi 3D untuk anak - anak sebagai media pendidikan dan pelestarian budaya, (2) Memberikan sumbangsih dalam pelestarian budaya bangsa melalui film pendek animasi 3D, (3) Memberikan manfaat dalam proses pendidikan karakter bangsa usia dini melalui film pendek animasi 3D, dan (4) Memberikan manfaat dalam pengembangan keilmuan khususnya disiplin ilmu perfilman animasi di Indonesia.

Metode penelitian ini adalah kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini berupa sumber tertulis, karya, narasumber, dan dokumentasi video sendratari *Mahakarya Borobudur*. Data dikumpulkan melalui studi pustaka dan karya, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis data melalui beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi, sajian data, serta kesimpulan.

B. Alur Produksi Film Animasi 3D (Dimensi)

Proses produksi film animasi 3D diperlukan adanya alur produksi yang jelas, dengan tujuan untuk efisiensi biaya, waktu dan hasil produksi yang maksimal. Secara umum proses produksi meliputi tiga tahap yakni tahap *pre-production*, *production*, dan *post-production* (William Vaughan, 2012: 24-68).



Bagan 1: Bagan alur produksi film animasi 3D

1. Pre-production (pra-produksi)

Pra-produksi adalah proses mempersiapkan semua elemen yang terlibat dalam proses produksi dan merupakan dasar dari proyek cetak biru (*blueprint*) dari keseluruhan proses pembuatan film animasi. Tahap pra-produksi merupakan proses mengembangkan cerita, tampilan visual dan perencanaan proses produksi film animasi. Tahap pra-produksi terdiri dari beberapa proses, yakni.

a. Cerita (*story*)

Cerita merupakan unsur yang sangat penting dalam film, tanpa cerita yang kuat film animasi akan memberikan kesan membingungkan, membosankan dan menimbulkan ketidakpuasan terhadap penonton. Proses pembuatan cerita yang baik, secara langsung dipengaruhi oleh calon penonton yang dilihat dari aspek demografis dan psikologis.

b. Desain visual (*visual design*)

Desain visual merupakan hasil dari konsep yang diwujudkan dalam bentuk visual yang dapat menggunakan teknik sketsa tradisional, digital, dan patung. Dalam proses ini, desain visual berupa.

- 1) Karakter film (tokoh): Karakter merupakan elemen yang menjadi unsur dan peranan utama dalam menjalankan cerita. Ciri utama karakter film animasi adalah hidup (bergerak) dan dapat berinteraksi. Karakter dalam film animasi tidak harus berasal manusia, tetapi karakter juga dapat berasal dari semua benda padat, cair dan gas. Seperti contohnya batu, air, gas, pasir, mobil, tanaman, sayuran, dan lain-lain.
- 2) Properti (aset): Properti dibuat atau diciptakan untuk memenuhi kebutuhan dalam film, baik kebutuhan untuk karakter dan kebutuhan pendukung latar (*background*). Seperti contohnya mobil, senjata perang, pesawat, dan lain-lain.
- 3) Latar (*environment*): Latar atau sering disebut *environment* merupakan penggambaran yang menunjukkan situasi dan tempat atau ruang dan waktu pada film animasi. Sebagai contohnya suasana pegunungan di pagi hari, suasana kota yang hancur di siang hari, dan lain-lain.

c. Storyboard

Storyboard atau papan gambar berupa urutan perencanaan dalam sebuah film yang digambarkan urutan-urutan kejadian berupa gambar sketsa

sederhana. *Storyboard* merupakan alat bantu narasi yang berupa visual, sehingga naskah cerita dan hasil visual dapat saling terkoordinasi.

d. Animatic (Gerakan Awal)

Sebelum masuk proses *animatic*, terdapat proses perekaman suara awal atau sementara (trek awal/semantara). Perekaman suara dapat dilakukan dengan beberapa orang, karena dalam tahap ini bukan pengisi suara sebenarnya. *Animatic* merupakan gerakan awal atau *preview* dari keseluruhan film, yang dapat berupa animasi 2 dimensi ataupun berbentuk 3 dimensi. Proses *animatic* difungsikan untuk memastikan bahwa semua elemen cerita dapat bekerja secara keseluruhan.

2. Production (Produksi)

Produksi merupakan tahap di mana unsur-unsur akhir dari animasi yang pada awalnya dibuat berdasarkan karya yang dikembangkan oleh divisi pra-produksi. Divisi produksi akan mengerjakan sesuai dengan cetak biru dari divisi pra-produksi. Proses produksi film animasi 3d meliputi.

a. Modeling

Tahap *modeling* merupakan salah satu pilar penting dalam setiap produksi film animasi berbasis CG (*Computer Graphic*). Pemodel atau di dunia animasi sering disebut *modeler* bekerja membuat model 3d digital dengan menyesuaikan dari konsep 2d baik *blue print* dan *model sheet* yang telah dipersiapkan oleh divisi pra-produksi. Seiring dengan kemajuan teknologi perangkat lunak pemodelan, banyak modeler digital modern dapat membuat model dengan kedetailan tingkat tinggi menggunakan program-program seperti *ZBrush* atau *Mudbox*. Untuk keperluan pembuatan animasi, modeler kemudian harus membuat ulang seluruh model dengan aliran *polygon* yang lebih baik, proses ini disebut proses *retopology*. Dua hal penting yang harus diperhatikan dalam proses modeling 3D digital, yakni.

- (1) *Clean topology* (topologi yang rapi): Modeler harus memahami tentang topologi dan mengetahui alur *wireframe* setiap model, karena tanpa alur *poly* yang baik ketika proses *animate* (membuat pergerakan), model tidak akan bekerja dengan baik. Untuk mencapai hal tersebut, *modeler* harus memahami tentang anatomi, struktur otot bekerja (manusia dan hewan).
- (2) *Base pose* (pose dasar) : Pose dasar model yang dipersiapkan untuk divisi *riging* ada dua

tipe yakni *T-Pose* dan *Relax Pose*. Selain pose, ukuran dan posisi sumbu juga harus berada diposisi yang tepat.

b. *Rigging*

Rigging merupakan proses membuat *rig* (tulang dan kontrol) pada karakter dan model lainnya yang membutuhkan segala bentuk animasi atau efek. Orang yang bekerja untuk membuat *rig* disebut *rigger*, di mana *rigger* selain membuat *rig*, selain itu juga bertanggung jawab terhadap perubahan pada model. Ketika proses *animate* dapat dipastikan bahwa topologi model mampu mencapai deformasi yang baik tanpa adanya kerusakan pada model.

c. *Scene set up* (tata letak)

Proses selanjutnya yakni membuat suasana menjadi lebih hidup dengan melakukan pengaturan tata letak objek-objek (aset) seperti bangunan, kendaraan, tanaman dan properti lainnya untuk dijadikan latar belakang atau lingkungan. Referensi untuk membuat *scene set up* berdasarkan dari *storyboard* dan dari hasil *animatic*.

d. *Texturing* (tekstur/warna)

Tahap *texturing* adalah proses memberikan tekstur atau warna pada permukaan model, baik meniru bahan dunia nyata maupun imajinatif.

e. *Animation* (pergerakan)

Proses *animation* adalah proses membuat menggerakkan pada model (memberi nyawa model), yang nantinya bergerak sesuai dengan naskah ceritanya. Berikut tahap dalam proses membuat pergerakan (*animation*) pada model.

- 1) Mengatur tata letak model. Langkah ini dapat dilakukan menggunakan bukan model sesungguhnya.
- 2) Tahap *blocking*. Tahap ini membuat terlebih dahulu pergerakan-pergerakan kunci dalam film animasi.
- 3) Pergerakan wajah dan *lipsync* (pergerakan bibir sesuai dengan vokal). Membuat ekspresi wajah yang dibutuhkan dalam film seperti ekspresi marah, senang, sedih, takut, dan lain-lain.
- 4) Pergerakan akhir. Membuat pergerakan-pergerakan karakter secara detail sesuai dengan ketepatan durasi pergerakan.

f. *Effect*

Proses *effect* merupakan tahap menciptakan semua unsur tetapi non-model dalam sebuah film animasi. Unsur-unsur yang dibuat yakni pergerakan air, pergerakan kain, api, kehancuran, dan lain-lain.

g. *Lighting* (pencahayaan)

Proses *lighting* (pencahayaan) mengambil peranan besar dalam tampilan akhir film animasi, karena hasil pencahayaan dapat membangun suasana visual seperti suasana pada malam hari, pagi hari, dan lain-lain. Beberapa aturan yang harus dilakukan dalam proses pencahayaan yakni.

- 1) Memastikan bahwa unsur-unsur untuk adegan film sudah diterangi dengan benar.
- 2) Hasil pencahayaan memenuhi persyaratan waktu, tempat dan cuaca.
- 3) Memastikan kesinambungan hasil pencahayaan setiap pergantian adegan.
- 4) Mengatur atau mendukung suasana hati.
- 5) Membantu komposisi pencahayaan.

h. *Rendering*

Proses *rendering* adalah proses akhir untuk mengambil gambar baik berupa gambar diam (*image*) ataupun gambar bergerak (*movie*).

3. *Post-production* (pos-produksi)

Pos-produksi merupakan proses tahap akhir dalam pembuatan film animasi. Tahap ini membutuhkan proses yang dapat memakan waktu lebih panjang, karena tahap post-produksi merupakan penyempurnaan dari semua aspek produksi akhir. Tahap pos-produksi menjadi kunci keberhasilan sebuah film animasi, karena kualitas gambar dan *sound track* dapat ditingkatkan pada tahap ini. Tahap pos-produksi meliputi.

a. *Compositing*

Tahap *compositing*, merupakan proses memadukan unsur-unsur visual dalam film animasi untuk menjadikan hasil lebih baik. Unsur-unsur utama yang dipadukan antara lain, bayangan, cahaya, refleksi (pantulan), gelap terang, transparansi, dan kekasaran. Pemahaman teori warna dan artistik warna pencahayaan sangat dibutuhkan dalam proses *compositing* film animasi.

b. *Audio*

Audio atau suara merupakan unsur penting dan sangat dibutuhkan dalam produksi film animasi. *Audio* menyumbang 50% kesuksesan sebuah film

animasi, selebihnya didukung dari unsur visual. Divisi *audio* bekerja secara simultan mengembangkan efek musik dan suara sesuai dengan *animatic* yang telah dibuat.

c. *Final edit and delivery* (editing akhir dan pengiriman)

Proses final edit dilakukan untuk memastikan semua komponen yang dibutuhkan dalam film animasi sudah diedit sesuai dengan *storyboard*. Pada tahap ini sutradara bekerja bersama dengan editor untuk menentukan hasil akhir yang sesuai dengan konsep awal. Setelah selesai, film animasi dibuat mastering dan kemudian diberikan ke klien.

C. Bentuk Rekomendasi Film Animasi 3D Mahakarya Borobudur

Film animasi pendek 3D yang sering dibuat dan disiarkan baik di televisi maupun di siaran prabayar, sebagian besar memiliki durasi waktu antara 3 menit sampai dengan 15 menit. Karakteristik film animasi pendek 3D ditentukan oleh durasi waktu yang terbatas, namun dituntut untuk tetap dapat menyampaikan pesan lewat jalan cerita yang diangkat. Kesimpulan dari uraian di atas yakni sebelum melakukan proses fragmentasi cerita dalam Sendratari *Mahakarya Borobudur*, hendaknya diawali dengan proses pemahaman karakteristik anak-anak dan selanjutnya melakukan fragmentasi terhadap sendratari *Mahakarya Borobudur*. Berdasarkan pemaparan pada uraian di atas tentang pembahasan alur proses produksi film animasi 3D, maka peneliti menyesuaikan lingkup pengkajian seni dengan memilih tahapan pra-produksi untuk membuat model rekomendasi film animasi pendek 3D *Mahakarya Borobudur* bagi anak-anak. Tahapan pra-produksi meliputi proses membuat cerita (*story*), *visual design* dan *storyboard*.

1. Story (Cerita)

Berdasarkan pada penikmat film animasi yakni usia anak-anak, penyajian film pendek animasi 3D *Mahakarya Borobudur* yang paling tepat menggunakan tipe alur maju. Berikut alur cerita film pendek animasi 3D *Mahakarya Borobudur*.

"Pada suatu wilayah di Asia Tenggara, Jawa Tengah terdapat kerajaan Mataram Kuna. Suatu ketika kehidupan masyarakat di lereng Bukit Menoreh terjadi keonaran, dan suasana mencekam. Semakin larut malam suasana semakin mengkhawatirkan, terjadi kebakaran rumah, dan masyarakat pria mengadakan

pesta candu. Pada malam itu seorang rakyat putri dikejar oleh sekelompok rakyat putra untuk di ajak berpesta. Pengejaran sampai kedalam hutan, dan akhirnya rakyat putri bertemu dengan Samaratungga beserta prajurit-prajuritnya. Rakyat putri menceritakan kepada Samaratungga tentang keadaan di desanya. Samaratungga merasa iba terpanggil untuk menenangkan situasi, kemudian Samaratungga memerintahkan prajurit untuk segera menuju ke desa. Terjadi pertempuran hebat antara penduduk dan prajurit, tetapi pertempuran yang sengit tidak menimbulkan korban jiwa. Oleh Samaratungga dan para prajuritnya, rakyat pria diikat dan dikumpulkan di lapangan sekaligus rakyat putri untuk diberi pengertian agar tidak melakukan keonaran dan dapat hidup dalam kedamaian. Dalam benak pikiran Samaratungga, tindakan dengan langkah kekerasan tidak dapat menyelesaikan permasalahan, maka harus dicarikan pemecahan permasalahan. Keesokan harinya Samaratungga kembali ke Kerajaan Mataram untuk berguru kepada maha guru Raja Rakai Pancapana Panangkaran yang tidak lain adalah ayah dari Samaratungga. Pelajaran utama yang didapat adalah tentang jalan hidup manusia untuk mencapai nirwana (surga).

Setelah selesai mendalami ilmu dengan sempurna, Raja Rakai Pancapana Panangkaran mengangkat Samaratungga untuk meneruskan tahta menjadi Raja Mataram Kuno. Raja Samaratungga ingin mengabadikan ajaran dari Raja Rakai Pancapana Panangkaran di sebuah monumen candi. Raja Samaratungga memerintahkan Gunadarma dan didampingi punggawa kerajaan untuk memimpin dalam proses pembangunan monumen candi. Semua masyarakat dilibatkan dalam proses pembangunan monumen candi, masyarakat menggali tanah dan memecah batu untuk membuat pondasi. Halangan datang dari roh jahat berbentuk raksasa, mereka mengganggu dan mengusir rakyat pria dan rakyat putri agar pembangunan monumen tidak terselesaikan. Gunadarma, sebagai pemimpin mengambil tindakan untuk mengusir roh jahat. Dengan keberanian dan ketangguhan Gunadarma akhirnya roh jahat dapat diusir, dan proses pembangunan candi dapat dilanjutkan.

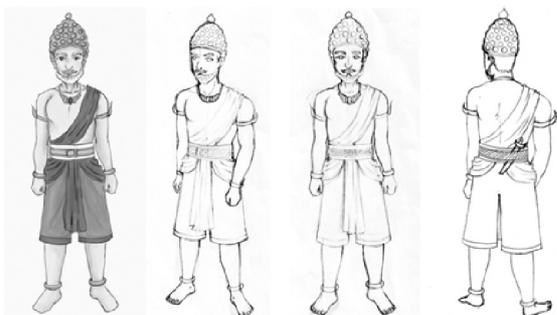
Waktu terus berjalan, rakyat pria dan rakyat putri mulai terlihat kelelahan dan mulai putus asa. Gunadarma mengambil sikap untuk meminta bantuan ke Kerajaan Mataram, supaya mengerahkan prajurit untuk membantu masyarakat dalam menyelesaikan pembangunan monumen candi. Para prajurit datang dan segera diperintah oleh Gunadarma untuk

membuat kerangka bangunan candi. Suasana menjadi ramai, gotong-royong tercipta antar status sosial yang berbeda yakni antara prajurit dan rakyat biasa. Raksasa tergerak hatinya untuk membantu proses pembangunan candi, karena melihat situasi kebersamaan, semangat, dan gotong-royong antara masyarakat dan prajurit. Proses pembangunan monumen dapat diselesaikan. Monumen tersebut diberi nama "Candi Borobudur" oleh Raja Samaratungga. Akhirnya Raja Samaratungga dan punggawa-punggawa kerajaan berkumpul untuk berdoa bersama seluruh masyarakat mengucapkan rasa syukur yang dipimpin oleh biksu. Suasana masyarakat di bukit menoreh menjadi damai dan religius.

2. Konsep Tokoh Inti Film Animasi 3D Mahakarya Borobudur

Desain visual merupakan proses pengembangan unsur-unsur dalam film animasi antara lain karakter, lingkungan, dan aset pendukung. Pengembangan bentuk karakter dalam film harus asli (original) dan menarik untuk diperankan dalam film animasi. Bentuk setiap karakter dapat mencerminkan sifat-sifat meliputi melankolis, bijaksana, sentimental, optimis, asmara, mudah marah, keras kepala, tenang, dingin dan emosional. Berikut pengembangan karakter utama dalam film pendek animasi 3D *Mahakarya Borobudur*.

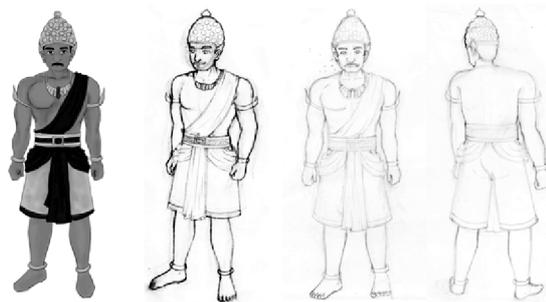
a. Raja Rakai Pancapana Panangaran



Gambar 1. Rekomendasi model tokoh Raja Rakai Pancapana Panangaran. (Alfan, 2013)

Pengembangan tokoh Raja Rakai Pancapana Panangaran didasarkan Sendratari *Mahakarya Borobudur*. Perbedaan dengan tokoh Sendratari *Mahakarya Borobudur* yakni pada mahkota, kostum yang lebih sederhana, dan bentuk fisik.

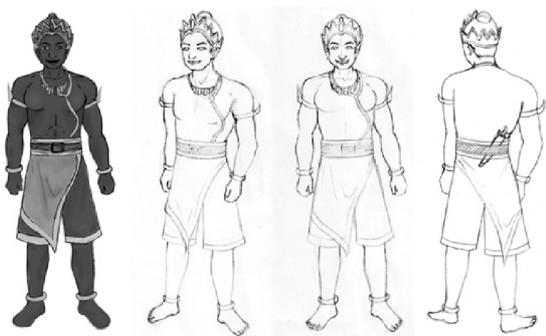
b. Raja Samaratungga



Gambar 2. Rekomendasi model tokoh Raja Samaratungga. (Alfan, 2013)

Pengembangan tokoh Raja Samaratungga didasarkan pada tokoh Sendratari *Mahakarya Borobudur*. Perbedaan dengan tokoh Sendratari *Mahakarya Borobudur* yakni pada mahkota, kostum yang lebih sederhana, dan bentuk fisik. Hal yang paling terlihat yakni warna kulit Samaratungga, didalam film animasi warna kulit menjadi warna ungu dimaksudkan sebagai pribadi yang Agung. Selain itu warna ungu dimaksudkan untuk mempermudah anak-anak untuk mengetahui tokoh utama (panutan).

c. Gunadarma



Gambar 3. Rekomendasi model tokoh Gunadarma. (Alfan, 2013)

Pengembangan tokoh Gunadarma didasarkan pada tokoh Sendratari *Mahakarya Borobudur*. Perbedaan dengan tokoh Sendratari *Mahakarya Borobudur* yakni pada mahkota, kostum yang lebih sederhana, dan bentuk fisik.

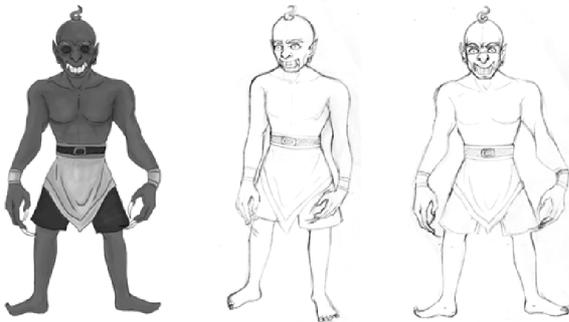
d. Putri Dyah Pramudyawardhani



Gambar 4. Rekomendasi model tokoh Putri Dyah Pramudyawardhani. (Alfan, 2013)

Konsep tokoh Putri Dyah Pramudyawardhani didasarkan pada tokoh Sendratari *Mahakarya Borobudur*. Perbedaan dengan tokoh Sendratari *Mahakarya Borobudur* yakni pada mahkota, kostum yang lebih sederhana, dan bentuk fisik.

e. Roh Jahat (Raksasa) Kuru

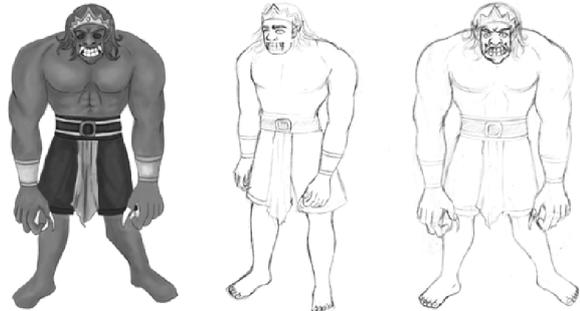


Gambar 5. Rekomendasi model tokoh Roh Jahat (Raksasa) Kuru. (Alfan, 2013)

Pengembangan tokoh Roh jahat Kuru berbentuk raksasa didasarkan pada tokoh Sendratari *Mahakarya Borobudur*. Tokoh roh jahat Kuru merupakan salah satu roh jahat yang mengganggu rakyat. Bentuk karakter mengalami banyak perubahan dari tokoh utama pada sendratari *Mahakarya Borobudur*. Hal ini dilakukan karena tidak ada kendala dalam kostum maupun bentuk fisik tokoh pada media film animasi 3D. Tokoh roh jahat Kuru memiliki bentuk fisik badan yang besar dua kali besar tubuh manusia normal. Matanya besar berwarna merah, memiliki gigi, taring yang tajam dan memiliki kuku tangan yang panjang. Tokoh Kuru dimaksudkan sebagai tokoh yang

menyeramkan, di mana ketika muncul benar-benar membuat takut.

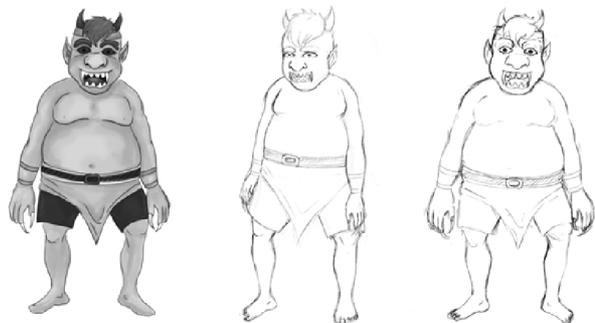
f. Roh Jahat (Raksasa) Gede



Gambar 6. Rekomendasi model tokoh Roh Jahat (Raksasa) Gede. (Alfan, 2013)

Pengembangan tokoh Roh Jahat Gede berbentuk raksasa didasarkan pada tokoh Sendratari *Mahakarya Borobudur*. Tokoh Roh Jahat Gede merupakan salah satu roh jahat yang mengganggu rakyat. Bentuk karakter mengalami banyak perubahan dari tokoh utama pada sendratari *Mahakarya Borobudur*. Hal ini dilakukan karena tidak adanya kendala dalam kostum maupun bentuk fisik tokoh pada media film pendek animasi 3D. Secara umum memiliki ciri fisik mirip dengan tokoh Roh Jahat Kuru. Tokoh Roh Jahat Gede memiliki bentuk fisik badan yang besar dua kali besar tubuh manusia normal, berwarna hijau dan memiliki bentuk badan lebih kekar dari pada tokoh Roh Jahat Kuru. Matanya besar berwarna merah, memiliki gigi, taring yang tajam dan memiliki kuku tangan yang panjang. Tokoh Gede dimaksudkan sebagai tokoh yang menyeramkan, di mana ketika muncul benar-benar membuat takut penonton.

g. Roh Jahat (Raksasa) Jembling



Gambar 7. Rekomendasi model tokoh Roh Jahat (Raksasa) Jembling. (Alfan, 2013)

Pengembangan tokoh Roh Jahat Jembling berbentuk raksasa didasarkan pada tokoh Sendratari *Mahakarya Borobudur*. Tokoh roh jahat Jembling merupakan salah satu roh jahat yang mengganggu rakyat. Bentuk karakter mengalami banyak perubahan dari tokoh utama raksasa pada sendratari *Mahakarya Borobudur*. Hal ini dilakukan karena tidak ada kendala dalam kostum maupun bentuk fisik tokoh pada media film pendek animasi 3D. Secara umum memiliki ciri fisik mirip dengan tokoh Roh Jahat Kuru dan Gede. Tokoh Roh Jahat Jembling memiliki bentuk fisik badan yang besar kurang dari dua kali besar tubuh manusia normal, berwarna hijau muda dan memiliki bentuk badan lebih pendek dibanding roh jahat Kuru dan roh jahat Gede, dan memiliki bentuk perut buncit. Matanya besar berwarna merah, memiliki gigi, taring yang tajam dan memiliki kuku tangan yang panjang. Tokoh Gede dimaksudkan sebagai tokoh yang menyeramkan, dimana ketika muncul benar-benar membuat takut penonton seperti halnya tokoh Roh Jahat sebelumnya.

3. Scene Film Animasi 3D *Mahakarya Borobudur*

Proses berikutnya, dari alur cerita yang ada kemudian dibagi ke dalam *scene*.

Scene ke 1

Di suatu wilayah di Asia Tenggara, Jawa Tengah terdapat kerajaan Mataram Kuno (00.00-00.10).

Scene ke 2

Suatu ketika kehidupan masyarakat di lereng Bukit Menoreh terjadi keonaran, dan suasana mencekam. Semakin larut malam suasana semakin mengkhawatirkan, terjadi kebakaran rumah, dan masyarakat pria mengadakan pesta candu. Rakyat putri berlarian menyelamatkan diri mencari perlindungan dari sikap brutal rakyat pria (00.10-00.20).

Scene ke 3

Situasi digambarkan dengan tarian-tarian, sekelompok rakyat pria melakukan gerakan mengisap candu dan sekelompok lainnya melakukan gerakan sedang mabuk. Sekelompok rakyat putri duduk tersipu lemas dan putus asa (00.20-00.30).

Scene ke 4

Terlihat satu pasangan rakyat pria dan rakyat putri menari-nari, terlihat rakyat putri sambil merontaronta, menendang dan akhirnya rakyat putri tersebut

berhasil meloloskan diri dari cengkeraman rakyat putra, dan kemudian lari untuk mencari perlindungan (00.30-00.45).

Scene ke 5

Rakyat putri dikejar oleh sekelompok rakyat putra untuk ditangkap dan diajak berpesta kembali (00.45-00.55).

Scene ke 6

Rakyat putri lari sampai ke dalam hutan, sambil menangis dan berteriak-teriak meminta tolong berharap ada seseorang yang menolongnya (00.55-01.00).

Scene ke 7

Akhirnya rakyat putri bertemu dengan Samaratungga beserta prajurit-prajuritnya yang sedang berkemah. Rakyat putri tersebut menceritakan kepada Samaratungga tentang keadaan penduduknya yang sengsara. Samaratungga merasa iba, sedih mendengarkan ceritanya (01.00-01.20).

Scene ke 8

Dengan suara lantang Samaratungga memimpin dan memerintahkan semua prajurit menuju desa untuk menenangkan situasi (01.20-01.50).

Scene ke 9

Sesampai di desa, para prajurit dengan sigap menangkap, melumpuhkan untuk menenangkan situasi. Terjadi pertempuran hebat antara rakyat putra dan prajurit, dengan digambarkan melalui gerakan tarian. Prajurit dengan mengayunkan senjata pentungan mengejar rakyat pria, ada sekelompok rakyat pria (lima orang) melawan prajurit dengan adegan peperangan (01.50-02.00).

Scene ke 10

Pertempuran tidak menimbulkan korban jiwa. Akhirnya situasi dapat dikendalikan, yang pada awalnya situasi mencekam berubah menjadi tenang. Situasi tenang digambarkan dengan bentuk tarian, para prajurit dan Samaratungga berdiri tegap, rakyat pria melakukan pose terikat, pose meminta ampun dengan duduk bersimpuh. Semua dikumpulkan di lapangan untuk diberi pengertian agar tidak melakukan keonaran dan hidup dalam kedamaian. Dalam pemikiran Samaratungga, langkah dengan kekerasan tidak dapat menyelesaikan permasalahan (02.00-02.15).

Scene ke 11

Keesokan harinya Samaratungga kembali ke Kerajaan Mataram untuk berguru kepada Maha guru Raja Rakai Pancapana Panangkaran yang tidak lain adalah ayah dari Samaratungga (02.15-02.40).

Scene ke 12

Pelajaran utama yang didapat tentang jalan hidup manusia untuk mencapai nirwana (surga). Pengajaran dilakukan di lereng Gunung Merapi, di tempat yang sepi dan dekat air terjun sehingga suasana alam terasa menyatu dengan Samaratungga (02.40-02.55).

Scene ke 13

Proses pengajaran digambarkan ke dalam tarian, Panangkaran mendekati Samaratungga dan melakukan gerak *sidangan kebyok*, *sangga nampa*, lalu berputar. Samaratungga tetap pada posisi dan fokus menatap Panangkaran. Samaratungga duduk sila, tangan terlentang di atas kaki petanda telah menyerap ilmu kehidupan "*Sangkan Paraning Dumadri*". Artinya manusia dilahirkan di alam dunia untuk menyadari keberadaannya dan selanjutnya dapat memilih dan melakukan perbuatan yang mampu mengarahkan jiwanya kembali ke hadirat Yang Maha Pencipta dengan selamat lalu menempati alam surgawi yang penuh kedamaian dan kebahagiaan (02.55-03.00).

Scene ke 14

Samaratungga semakin tampak percaya diri, semangat jiwanya semakin kuat, ia mulai duduk *jengkeng* menghaturkan sembah kepada Raja Rakai Panca Panangkaran dengan penuh hormat. Ketika menghaturkan sembah suasana menjadi sunyi, air terjun berhenti sejenak, daun yang jatuh juga berhenti dan tidak ada angin yang berembus (03.00-03.15).

Scene ke 15

Setelah selesai mendalami ilmu dengan sempurna, Raja Rakai Prapanca Panangkaran mengetahui bahwa telah tiba saatnya mengangkat Samaratungga untuk meneruskan tahta menjadi Raja Mataram Kuno, kemudian Raja Panangkaran menyerahkan keris kebesaran kepada Samaratungga sebagai simbol bahwa tahta Kerajaan Mataram Kuno diserahkan kepada Samaratungga (03.15-03.45).

Scene ke 16

Dengan semangat yang berkobar, Raja Samaratungga ingin mengabadikan ajaran dari Raja

Rakai Prapanca Pancapana Panangkaran dan hendak mewujudkan suatu monumen yang memuat ajaran hidup bagi umat manusia guna mencapai nirwana (03.45-04.00).

Scene ke 17

Pada suatu pagi Raja Samaratungga bersama Gunadarma dan punggawa kerajaan datang ke sebuah bukit yang bernama Bukit Menoreh, untuk merencanakan rancangan pembangunan monumen. Bukit Menoreh memiliki keindahan pemandangan di antara pegunungan-pegunungan dan memiliki tanah yang subur. Raja Samaratungga kemudian menunjuk Gunadarma sebagai pemimpin dan dua punggawa kerajaan sebagai pembantu untuk melaksanakan pembangunan monumen. Monumen tersebut menggambarkan kehidupan manusia yang berawal dari tataran *kamadhatu*, *rupadhatu*, hingga *arupadhatu*. Monumen tersebut diharapkan dapat menjadi sumber kepustakaan bagi masyarakat dan umat manusia (04.00-04.10).

Scene ke 18

Raja Samaratungga memerintahkan Gunadarma dan dua orang punggawa kerajaan untuk memimpin dalam proses pembangunan monumen. Semua masyarakat dilibatkan dalam proses pembangunan monumen, masyarakat menggali tanah dan membuangnya, memecah batu untuk membuat pondasi (04.10-04.30).

Scene ke 19

Di lereng pegunungan, rakyat pria memecah bebatuan hingga berbentuk persegi dan dibawa ke lokasi pembuatan candi (04.30-04.50).

Scene ke 20

Rakyat putra dan rakyat putri kaget melihat kepulan asap yang keluar dari dalam tanah (04.50-05.00).

Scene ke 21

Muncul tiga roh jahat berukuran sangat besar, mereka mengusir dan menakuti rakyat pria dan rakyat putri agar pergi dari lokasi pembuatan monumen. Rakyat berteriak minta tolong dan lari ketakutan (05.00-05.30).

Scene ke 22

Gunadarma, sebagai pemimpin mengambil tindakan untuk mengusir roh jahat. Dengan keberaniannya Gunadarma menantang bertarung (05.30-06.00).

Scene ke 23

Dengan sekejap mata, dua roh jahat menangkap Gunadarma. Gunadarma segera menyadari dan berhasil meloloskan diri (06.00-06.20).

Scene ke 24

Satu persatu Gunadarma dapat melumpuhkan roh Jahat. Roh Jahat Kuru terkena pukulan dari Gunadarma sehingga taringnya yang sangat kuat pun dapat patah (06.20-07.00).

Scene ke 25

Gunadarma sangat marah dan mengeluarkan keris saktinya yang dapat mengeluarkan api dan mampu membakar Roh Jahat. Ketiga roh jahat memohon ampun kepada Gunadarma. Roh jahat Jembling dengan celana terbakar, roh jahat Kuru dipanggul roh jahat Gede dan melarikan diri ke hutan (07.00-07.20).

Scene ke 26

Waktu terus berjalan, rakyat pria dan rakyat putri mulai terlihat kelelahan dan mulai putus asa. Gunadarma mengambil sikap untuk meminta bantuan ke Kerajaan Mataram Kuno, agar mengerahkan prajurit untuk membantu masyarakat dalam menyelesaikan pembangunan monumen candi. Akhirnya prajurit berbondong-bondong datang menuju ke Bukit Menoreh (07.20-07.55).

Scene ke 27

Para prajurit datang dan segera diperintah oleh Gunadarma untuk membuat kerangka bangunan monumen candi. Suasana menjadi ramai, gotong-royong terjalin antar status sosial yang berbeda yakni antara prajurit dan rakyat biasa (07.55-08.00).

Scene ke 28

Ketiga raksasa tergerak hatinya untuk membantu proses pembangunan monumen candi, karena melihat situasi kebersamaan, semangat, dan gotong-royong antara masyarakat dan prajurit (08.00-09.15).

Scene ke 29

Proses pembangunan monumen candi terus berlangsung, bentuk bangunan candi mulai terbentuk. Struktur bangunan paling bawah berupa susunan batu berbentuk persegi panjang (09.15-11.00).

Scene ke 30

Rakyat pria yang terlatih mulai memahat relief-relief dan arca Buddha (11.00-11.55).

Scene ke 31

Sekelompok rakyat pria mengangkat dan menyusun stupa-stupa candi (11.55-12.20).

Scene ke 32

Dengan kekuatannya, Gunadharma mengangkat stupa utama, dan sebagai tanda selesainya pembangunan candi (12.20-13.00).

Scene ke 33

Semua pekerja baik rakyat dan prajurit bersorak gembira merayakan kebahagiaan (13.00-14.00).

Scene ke 34

Raja Rakai Pancajana Panangkaran, Raja Samaratungga, Putri Dyah, Prameswari datang ke Bukit Menoreh melihat mahakarya candi. Oleh Raja Samaratungga, monumen candi diberi nama "Candi Borobudur" (14.00-14.10).

Scene ke 35

Raja Samaratungga dan punggawa-punggawa kerajaan berkumpul untuk berdoa bersama seluruh masyarakat mengucapkan rasa syukur yang dipimpin oleh biksu (14.10-14.30).

Scene ke 36

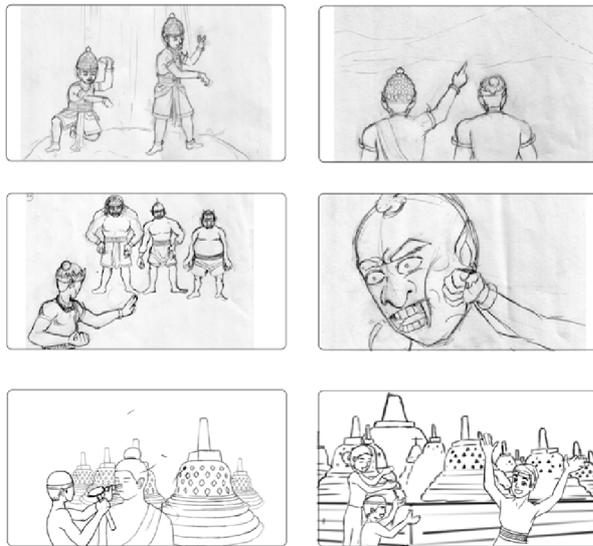
Suasana masyarakat di Bukit Menoreh menjadi damai, tentram dan religius (14.30-15.00).

4. **Storyboard Film Pendek Animasi 3D Mahakarya Borobudur**

Storyboard berfungsi membantu visualisasi dan penyempurnaan cerita. *Storyboard* berbentuk sketsa yang dijelaskan dalam cerita, sehingga selama proses produksi tidak akan menyimpang terlalu jauh dari tujuan cerita aslinya. Berikut bentuk *Storyboard* dipadukan dengan plot film pendek animasi 3D *Mahakarya Borobudur*.



Gambar 8: *Story Board* Film Animasi *Mahakarya Borobudur*



D. Kesimpulan

Dari hasil pengkajian yang telah dilakukan maka peneliti membuat simpulan, yakni. Cerita sendratari *Mahakarya Borobudur* memiliki kandungan nilai-nilai jiwa kejujuran, kesetiaan, keberanian, jiwa kepemimpinan, persahabatan, kearifan, integritas, tanggung jawab, dan dedikasi sehingga dalam cerita Sendratari *Mahakarya Borobudur* dapat dijadikan referensi, bagi generasi penerus khususnya bagi anak-anak yang mampu berperan membangun karakter bangsa, yakni menjadikan manusia Indonesia seutuhnya.

Proses membuat film pendek animasi 3D untuk anak-anak dengan mengangkat konten lokal yang berkualitas, diperlukan terlebih dahulu adanya pengkajian secara mendalam, dalam hal mengkaji

struktur dramatik dan estetik sendratari *Mahakarya Borobudur*. Langkah paling awal mengkaji tentang struktur dramatik sendratari *Mahakarya Borobudur*, langkah ini untuk mendapatkan unsur-unsur yang membangun dramatik cerita, unsur tersebut adalah alur cerita, penokohan, setting, tema dan amanat. Setelah pengkajian terhadap struktur dramatik selesai, proses berikutnya pengkajian terhadap estetik busana dan riasan penari. Bentuk riasan dan kelengkapan rias cukup beraneka ragam bentuknya, hal ini harus dikaji guna menentukan bentuk tokoh yang tepat dalam pembuatan rekomendasi karakter (tokoh) dalam film animasi.

Proses kerja pembuatan rekomendasi film pendek animasi 3D Sendratari *Mahakarya Borobudur* berupa (1) cerita: alur cerita tidak mengalami perubahan, tetapi adanya penambahan dramatisasi dalam alur cerita yang tepat untuk anak-anak. (2) *visual design*: berupa tokoh-tokoh penting, yang dapat membangun alur cerita, (3) storyboard : berupa ilustrasi cerita yang dibuat dalam panel gambar sesuai dengan alur cerita.

KEPUSTAKAAN

- Haryono, Timbul, et al. 2011. *Sendratari Mahakarya Borobudur*. Bogor: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Simon, Mark. 2000. *Storyboards Motion In Art, Second Edition*. USA: Focal Press.
- Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development*. USA: Focal Press.