

Kearifan Lokal Pada Tugas Matakuliah Animasi

Oleh Wahyu Indira

Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Denpasar

email: indira.wahyu@gmail.com / wahyuindira@isi-dps.ac.id

ABSTRAK

Mata kuliah Animasi merupakan matakuliah wajib pada prodi Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk mahasiswa semester 5. Mata Kuliah ini menitik beratkan pada proses pembuatan ilustrasi atau gambar yang bergerak sehingga menghasilkan sajian karya yang lebih atraktif ketimbang dengan tugas yang sifatnya diam atau statis. Pada Mata Kuliah ini karya karya yang dibuat oleh mahasiswa dibuat dengan mengangkat nilai nilai tradisi Bali baik dari latar cerita maupun gaya visualnya. Latar cerita tradisi menjadi focus kita dalam membuat karya animasi adalah karena pulau Bali memiliki banyak sekali cerita rakyat yang sangat menarik jika dikemas dengan teknik animasi. Salah satu karya animasi yang mengangkat kearifan lokal adalah karya berjudul Hanuman Duta, yang menceritakan perjalanan hanuman menyelamatkan Dewi Shinta.

Keyword: Matakuliah Animasi, Kearifan Lokal, Hanuman Duta

Pendahuluan

Mata kuliah Animasi merupakan matakuliah wajib pada prodi Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk mahasiswa semester 5. Mata Kuliah ini menitik beratkan pada proses pembuatan ilustrasi atau gambar yang bergerak sehingga menghasilkan sajian karya yang lebih atraktif dibandingkan dengan tugas yang sifatnya diam atau statis. Pada Mata Kuliah ini karya-karya yang dibuat oleh mahasiswa dibuat dengan mengangkat nilai-nilai tradisi Bali, baik dari latar cerita maupun gaya visualnya. Latar cerita tradisi menjadi fokus dalam membuat karya animasi, karena pulau Bali memiliki banyak sekali cerita rakyat yang sangat menarik jika dikemas dengan teknik animasi.

Dalam proses pembelajaran matakuliah animasi, mahasiswa diajarkan beberapa teori tentang animasi yang meliputi sejarah animasi, tokoh-tokoh penting, dan juga penemuan-penemuan yang membantu perkembangan dunia animasi. Pemaparan secara teoritis dipandang sangat layak diberikan, meskipun mata kuliah ini lebih menekankan kepada praktek. Hal ini dilakukan, mengingat banyak peristiwa dan penemuan penting yang membentuk karya animasi saat ini. Setiap mahasiswa perlu mengetahui asal mula munculnya animasi, yang saat ini menjadi industri yang sangat besar.

Di samping pemaparan secara teori, mahasiswa juga diajak untuk melakukan praktek dalam pembuatan animasi. Hal pertama yang harus dilakukan mahasiswa adalah menentukan ide cerita yang ingin dibuatkan animasi. Ide tersebut harus memiliki unsur tradisi Bali. Setelah mendapatkan latar cerita, mahasiswa membuat *scriptboard* dari cerita yang diangkat, hal ini bertujuan agar karya yang nanti akan dibuat sesuai dengan *script* yang telah dibuat. Penentuan karakter menjadi hal penting berikutnya. Mahasiswa harus bisa menerjemahkan tokoh yang ada di dalam cerita dan kemudian harus divisualisasikan sesuai dengan watak dari tokoh yang dimaksud. Ketika tokoh yang diperankan adalah peran antagonis, maka perlu ciri-ciri fisik tertentu agar karakter yang dibuat nampak antagonis. Setelah semua visualisasi karakter telah ditentukan, tahapan berikutnya adalah pembuatan *storyboard*. Fungsi *storyboard* di sini adalah untuk menentukan *framing*, pergerakan kamera durasi, dan *sound* yang akan digunakan dalam sebuah adegan animasi. Tahap akhir adalah membuat gerakan animasi secara *frame by frame*, yang mana rata-rata animasi memerlukan 24 *frame* gambar untuk membuat 1 detik animasi.

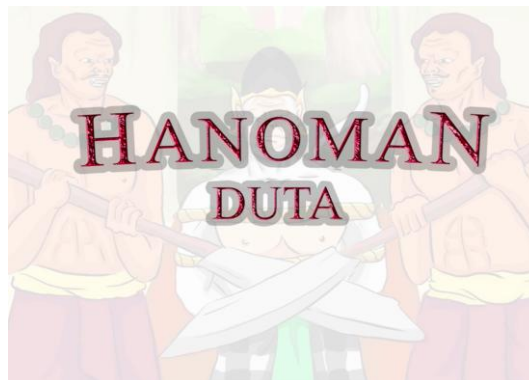
Penulis ingin membahas sebuah karya animasi mahasiswa angkatan 2016 yang berjudul Hanuman Duta. Karya ini dipilih karena memiliki hasil visual yang menarik dan memiliki latar cerita yang sesuai dengan arahan dari tugas Mata Kuliah Animasi.

PEMBAHASAN

Hanuman Duta merupakan animasi karya Mahasiswa DKV angkatan 2016, yaitu I Made Yoga Sanjaya, Putu Arista Adikara, dan Kadek Wahyu Adi Pradana. Karya animasi yang berdurasi 50 detik menceritakan sang Hanuman membakar kerajaan Alengka untuk menyelamatkan Dewi Shinta. Animasi ini dibagi menjadi 6 *scene*. Setiap *scene* memiliki latar lokasi, durasi, dan perspektif kamera yang berbeda pula.



Hanuman Duta karya mahasiswa yang mengambil Mata Kuliah Animasi prodi DKV FSRD ISI Denpasar



Scene 1

Pada scene 1 terdapat opening judul dari karya animasi yang dibuat, yaitu Hanuman Duta. Menggunakan *background* yang nampak transparan dan diberi text "Hanuman Duta dengan gaya font Serif. Font diberi texture dan warna merah yang nampak seperti api. Durasi dari opening ini adalah 3 detik. Opening text seperti ini sangat penting untuk memberi informasi tentang judul dari karya yang ditampilkan.

Scene 2 mengambil latar lokasi yang nampaknya sebuah hutan, menggunakan perspektif mata normal. Terdapat 2 tokoh yang berpedan di scene 2 ini yaitu, Sang Rama dan Hanuman. Scene yang berdurasi 8 detik ini mengisahkan sang Hanuman menghadap Sang Rama. Hanuman kemudian diberi cincin milik Sang Rama. Framing kamera berubah dengan transisi zooming yang fokus kepada tangan Sang Rama yang memberikan cincin kepada Hanuman. Rama berpesan kepada Hanuman agar cincin tersebut diberikan kepada Shinta yang berada di pengasingan, yakni di kerajaan Alengka. Pada akhir *scene*, Hanuman bergegas melompat yang kemudian diberi fade out sebagai tanda berakhirnya *scene 2*.



Scene 2



Scene 3



Scene 4

Scene 4 merupakan kelanjutan dari scene 3, dengan mengambil latar lokasi yang sama. Durasi dari scene ini adalah 8 detik, menceritakan penangkapan Hanuman oleh para Raksasa penjaga kerajaan Alengka. Pada saat Dewi Shinta mengambil cincin dari tangan Hanuman seketika ada dua sosok raksasa yang behasil menangkap sang Hanuman dan kemudian mengikatnya dengan tali. Raksasa yang berhasil membikat Hanuman membawa Hanuman menjauh dari Dewi Shinta.

Pada scene 5, sang Hanuman diceritakan dibawa oleh para raksasa untuk menghadap raja Alengka, Rahwana. Saat berhadapan dengan sang Hanuman, Rahwana nampak marah dan memerintahkan para raksasa untuk membakar Hanuman hidup-hidup. Para raksasa pun tidak ragu untuk membakar Hanuman, mulai dari ekornya. Seketika itu juga Hanuman berhasil melepaskan diri dan terbang keluar dari

istana Alengka. Scene ini berdurasi 8 detik, teknik kamera angle menggunakan pandangan mata normal pada saat Hanuman dibawa oleh para raksasa, zooming ketika sang Rahwana melihat kedatangan Hanuman, dan *closeup* ketika ekor Hanuman dibakar oleh raksasa.



Scene 5



Scene 6

Scene 6 merupakan scene akhir dari rangkaian scene dalam tugas animasi yang berjudul Hanuman Duta. Scene ini menceritakan ketika Hanuman berhasil melepaskan diri dari para raksasa dan Rahwana. Dengan kondisi ekor yang terbakar Hanuman melompat-lompat di atap kerajaan Alengka, sehingga menyebabkan istana milik Rahwana terbakar. Sebelum meninggalkan kerajaan Alengka Hanuman menyelamatkan Dewi Shinta menjauh dari kobaran Api. Scene ini diakhiri dengan Hanuman yang berhasil membawa Dewi Shinta keluar dari kerajaan Alengka yang terbakar.

Penutup

Matakuliah Animasi di Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain merupakan matakuliah yang wajib ditempuh di semester 5. Mata Kuliah ini merupakan matakuliah teori dan praktek. Dalam mengikuti perkuliahan ini mahasiswa dituntut untuk mencari cerita-cerita yang memiliki unsur tradisi atau kearifan lokal yang kemudian diangkat menjadi sebuah karya animasi. Salah satu karya mahasiswa yang mengangkat kearifan lokal adalah animasi berjudul Hanuman Duta. Animasi pendek yang berdurasi kurang lebih 50 detik ini telah melewati beberapa tahapan dalam proses penggarapan karya animasi ini. Setiap penggalan cerita dibuatkan *scene* tersendiri yang kemudian digabungkan ke dalam sebuah storyboard untuk memudahkan dalam proses pembuatan animasi. Setiap *scene* ini

ditentukan durasi, latar cerita, perspektif kamera, backsound, dan pergerakan kamera. Hal ini dilakukan agar hasil akhir dari film animasi ini sesuai dengan storyboard yang telah dibuat sebelumnya.

Kepustakaan

Fairington, Brian. 2009. *Drawing Cartoons & Comic for Dummies*. NJ: Wiley Publishing Inc.

Whitaker, Harold. 2009. *Timing for Animation 2nd Edition*. UK: Elsevier Publishing