

**ALIH WAHANA RELIEF CERITA BINATANG
DI CANDI SOJIWAN KE DALAM FILM ANIMASI
SEBAGAI PENDIDIKAN BUDI PEKERTI BAGI ANAK**

Tatik Harpawati¹, Ranang Agung Sugihartono²

Fakultas Seni Pertunjukan¹, Fakultas Seni Rupa dan Desain²

Institut Seni Indonesia Surakarta

Email: tatik@isi-ska.ac.id¹

Email: ranang@isi-ska.ac.id²

Abstract

This research is to create an animation as a vehicle for relief from animal stories, especially goats and elephants in Sojiwan Temple to be applied as character education for children. The animation model based on the reliefs of animal stories at Sojiwan Temple is useful for reviving story reliefs that are not recognized by children as local wisdom of the nation's culture. By transforming animal story reliefs into animation, it is hoped that the message of character education can be disseminated to the younger generation.

Methods of creation and presentation: (1) exploration of ideas and ideas for creating animated creations based on relief of animal stories; (2) designing a model to find an animation design with a transfer approach; and (3) presenting the results of creating animated characters to facilitate the delivery of character education messages for children to strengthen the character of the younger generation. The results of this study indicate that 1) the reliefs of Sojiwan Temple are mostly in the form of potential animals to be used as references for animation creations and are loaded with good moral values for children's education; 2) the design of the animated characters of Gaga and Bingo, which originates from the form of an elephant and a goat, looks its uniqueness.

Keywords: vehicle transfer, animal relief, animation, character, Sojiwan.

PENDAHULUAN

Candi-candi peninggalan periode klasik Jawa Tengah dan Jawa Timur merupakan bangunan megah yang menyimpan banyak informasi tentang gambaran manusia masa itu. Candi merupakan sumber otentik mengenai sejumlah aspek kehidupan meliputi politik, sosial, budaya, dan religi masa lalu. Gambaran otentik tersebut pada umumnya terlihat pada pahatan relief yang biasanya menghiasi bangunannya. Relief adalah suatu lukisan yang dipahatkan pada sebuah bidang yang berlatar belakang dimensi, baik yang dikesankan oleh pertolongan proyeksi maupun perspektif pada latar belakang itu sendiri (Pringgodigdo, 1973; 1123).

Relief cerita merupakan salah satu media

yang digunakan seniman untuk menyampaikan pesan-pesan kepada masyarakat antara lain berupa cerita yang mengandung nilai-nilai keagamaan, kepahlawanan, dan kasih sayang. Pesan-pesan tersebut dapat ditangkap dengan baik oleh konsumen seni apabila dalam memahatkan relief dibuat bentuk-bentuk komunikatif (Kusen 1985: 5). Perlu diketahui, bahwa sebelum terpahatkan menjadi relief, banyak cerita yang terlebih dulu sudah populer melalui karya sastra, misalnya cerita Ramayana, Arjunawiwaha, Jataka, Tantri, dan sebagainya. Pesan-pesan yang terkandung dalam relief cerita biasanya berupa pendidikan moral bagi masyarakat pada masa itu, namun tidak menutup kemungkinan dapat juga sebagai pendidikan moral masyarakat masa kini, terutama generasi

muda. Sebagaimana pendapat Pramono Atmadi (1979: 198) bahwa ungkapan pada relief candi mempunyai hubungan yang erat dengan unsur yang ada dalam masyarakat, baik unsur yang ada dan hidup di masa lampau maupun unsur yang ada dan hidup dalam masyarakat saat ini.

Sumber cerita dipilih dari relief cerita binatang di Candi Sojiwan yang terletak kira-kira 2 kilometer sebelah selatan Candi Prambanan, Klaten, Jawa Tengah. Candi Sojiwan atau juga disebut Sajiwan berlandaskan agama Budha. Candi ini didharmakan kepada Rakriyan Sanjiwana atau Sri Pramowardhani, anak Samaratungga yang menikah dengan Rakai Pikatan (Soetarno, 2005:65). Beberapa relief cerita binatang menghiasa dinding candi, di antaranya lukisan kera sedang menaiki punggung buaya (*Kera dan Buaya*) dan kura-kura yang sedang diterbangkan dua ekor angsa (*Angsa dan kura-kura*). Dalam penelitian terapan ini dipilih relief yang menggambarkan persahabatan kura-kura dan angsa atau *Angsa dan Kura-kura*. Di dalam cerita ini terkandung pesan moral adanya sikap saling membantu memberikan pertolongan kepada siapa saja yang membutuhkan bantuan atau pertolongan. Di samping itu, juga ada pesan moral berupa sikap memegang teguh akan janji yang telah diucapkan. Relief cerita binatang ini bersumber dari kitab *Tantri Kamandaka* yang berbahasa Jawa Kuna (Mardiwarsito, 1983:7). Berikut beberapa panil relief cerita binatang yang mengandung nilai edukasi.



Gambar 1. Relief yang mengandung nilai edukasi (BNPB Jateng, 2007)

Penciptaan film animasi sebagai bentuk alih wahana cerita berbasis relief binatang *Angsa dan Kura-kura* di Candi Sojiwan didasarkan atas: (1) cerita yang disajikan mengandung nilai pendidikan budi pekerti; (2) disajikan dalam bahasa Indonesia agar mudah dipahami anak-anak; (3) banyak mencipta tokoh binatang agar menarik bagi anak-anak; (4) gerak animasi dibuat atraktif; (5) aransemen musik banyak dipilih dari lagu anak-anak; dan (6) penggunaan *sound effect* untuk mempertegas suasana dan peristiwa. Kreasi film animasi ini dimaksudkan sebagai media penanaman nilai-nilai budi pekerti kepada generasi muda sekaligus menghidupkan kembali cerita kearifan lokal yang sudah mulai dilupakan.

Tujuan utama penelitian ini adalah mencipta dan menyajikan film animasi sebagai bentuk alih wahana yang bersumber dari cerita relief binatang *Angsa dan Kura-kura* di Candi Sojiwan untuk menanamkan nilai budi pekerti kepada generasi muda penerus bangsa. Cerita *Angsa dan Kura-kura* yang mengandung pesan sikap suka menolong dan memegang teguh pada janji dialihwahanakan dalam sebuah kemasan film animasi berbahasa Indonesia agar mudah dipahami dan dimengerti oleh anak-anak. Lebih lanjut, muatan nilai budi pekerti dapat tertanam di hati mereka sehingga selalu ada dalam

ingatannya sebagai pedoman bertingkah laku. Kreasi film animasi berbasis relief cerita binatang *Angsa dan Kura-kura* di Candi Sojiwan ini berkontribusi terhadap pembentukan karakter anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Hasil penciptaan film animasi yang bersumber dari relief *Angsa dan Kura-kura* ini, lebih lanjut dapat digunakan sebagai media ajar bagi pembelajaran muatan lokal di sekolah PAUD maupun Sekolah Dasar.

Pembahasan

Relief Candi Sojiwan

Candi *Sojiwan* memiliki beberapa relief pada dindingnya, di antaranya sebagai berikut.

1. Relief Kera dan Buaya

Pada relief ini tampak seekor kera sedang duduk di atas punggung seekor buaya di sebuah sungai. Cerita pada relief ini bersumber dari Pali *Jataka* yang judulnya *Cumshumara-Jataka* (Kartini, 1984), yang mengisahkan seekor kera yang ingin menyeberang sungai dan bertemu buaya. Kera melihat air sungai yang tinggi sehingga tidak mungkin mampu menyeberangnya. Kebetulan ada seekor buaya yang mendekatinya. Kera meminta bantuan buaya untuk menyeberangkannya. Buaya menyanggupi permohonan si kera tetapi dengan satu syarat, setelah sampai di seberang buaya meminta hati kera sebagai upahnya. Hal itu dilakukan demi menyenangkan hati istrinya yang sedang hamil dan ngidam ingin makan hati kera. Sang kera berpikir terlebih dahulu baru kemudian menyatakan kesediaannya. Sang kera mengatakan bahwa hatinya tertinggal di pohon mangga yang tumbuh di seberang sehingga sang buaya harus menyeberangkannya terlebih dahulu baru kemudian mengambil hatinya. Buaya tidak mengetahui apa yang sedang direncanakan sang kera dan menyetujui permohonannya. Sang buaya berhasil menyeberangkan kera hingga sampai ke tepian. Segera kera melompat dan berpamitan kepada buaya untuk mengambil hatinya terlebih dulu. Buaya disuruh menunggu di tepi sungai. Sangat lama buaya menunggu sang kera yang

tidak segera muncul, ketika hari sudah gelap maka buaya meninggalkan tempat tersebut sambil menggerutu karena mengetahui telah ditipu sang kera. Dari kejauhan sang kera mengamati perilaku buaya yang mondar mandir menunggu kedatangannya. Sang kera tersenyum karena dia telah berhasil mengelabui buaya dan selamatlah dirinya. Berikut relief binatang kera dan buaya di Candi Sojiwan.



Gambar 5. Relief Kera dan Buaya
(Foto: Tim Peneliti, 2019)

2. Relief Garuda dan Kura-kura

Relief ini menggambarkan burung garuda terbang di atas, sementara di depannya tampak dua ekor kura-kura dan di belakangnya ada seekor kura-kura. Dari pose garuda terbang dengan sekuat tenaga, menggambarkan sebagai adegan garuda sedang balapan dengan kura-kura. Selain di Candi Sojiwan, relief ini dapat dijumpai di Candi Mendut. Berikut relief Garuda dan kura-kura di Candi Sojiwan.



Gambar 6. Relief Garuda dan Kura-kura
(Foto: tim Peneliti, 2019)

Dalam kitab *Tantri*, diceritakan Garuda menjadikan kura-kura sebagai makanan, hingga hampir punah. Terbesit siasat kura-kura untuk mengajak adu cepat dengan Garuda dengan

taruhan jika Garuda kalah maka Garuda harus berhenti memangsanya. Kura-kura mengatur strategi dengan menyuruh teman-temannya berjajar urut ke depan. Mereka harus bersembunyi di pasir. Pada saat Garuda hampir menyalip seekor kura-kura yang berada di urutan paling awal (start) maka kura-kura tersebut akan memberikan aba-aba kepada kura-kura yang ada di depannya untuk segera muncul dan berlari, begitu seterusnya hingga sampai pada kura-kura yang sudah siap di garis finish. Dengan siasat seperti itu, akhirnya kura-kura bisa “memenangkan” lomba. Garuda kalah cepat karena kura-kura selalu tampak lebih dulu di depannya (Kartini, 1984). Kekalahan Garuda ini berarti menyelamatkan keturunan kura-kura sehingga tidak jadi punah.

3. Relief Kambing dan Gajah

Relief ini menggambarkan seekor kambing dan gajah. Cerita dalam relief ini mengisahkan seekor kambing yang tersesat karena terpisah dari kelompoknya. Kambing itu kebingungan dan berusaha mencari akal untuk bisa bertemu dengan kelompoknya dengan cepat. Tanpa arah kambing tersebut berjalan di tengah hutan. Di dalam perjalanannya, kambing bertemu dengan gajah. Dengan siasatnya, akhirnya gajah bersedia menolong dengan menggendongnya kembali ke kelompok kambing (Kartini, 1984). Gajah yang tinggi besar itu akhirnya rela mengalah dengan kambing yang lemah dan bersedia menolongnya.



Gambar 7. Relief Kambing dan Gajah
(Foto: Tim Peneliti, 2019)

4. Relief Pemburu, Busur, Anak Panah dan Serigala

Relief ini menggambarkan seorang pemburu yang sedang istirahat, selain itu tampak juga busur, anak panah dan serigala di hadapannya. Dalam kitab Pancatantra, dikisahkan seorang pemburu bernama Bhairawa yang berburu di pegunungan Windhya. Dalam perburuannya ia berhasil membunuh kijang dengan busur dan panah, ketika Bhairawa menggotong kijang, Bhairawa melihat seekor babi hutan yang melintas. Maka terjadilah pergulatan yang seru, antara hidup dan mati, namun akhirnya Bhairawa kalah dan mati tersandar pada pohon. Ketika serigala datang, merasa beruntunglah karena begitu banyak makanan yang siap disantap. Namun serigala mendahulukan memakan tali busur yang terbuat dari usus, dan ternyata tanpa disadarinya panah yang terpasang melesat menusuk mulutnya dan menjadikannya mati pula (Asdi S. Dipodjojo dalam Kartini, 1984).



Gambar 8. Relief pemburu, busur, anak panah dan serigala (Foto: Tim Peneliti, 2019)

4. Relief Serigala, Ikan, dan Perempuan

Relief ini menggambarkan seekor serigala dengan posisi duduk namun kepalanya mendongak dan melihat ke depan, sementara ekornya menjuntai ke atas hingga belakang kepala. Di depan serigala terdapat air dengan banyak ikan. Pada sebelah kanan tampak seorang wanita tidak berpakaian sedang duduk dan tangan kanannya berusaha menangkap ikan. Cerita ini dapat dijumpai di Pancatantra (Kartini, 1984).

Singkat cerita, seorang wanita, isteri dari petani tua namun kaya raya. Ia merasa tidak bahagia, kemudian bertemu penyamun

dan terpesona oleh kegagahannya. Ia bersedia mengikuti penyamun kemana pun agar bahagia, bahkan bersedia membawa serta kekayaan suaminya. Di tengah perjalanan, mereka bertemu sungai. Penyamun membujuk wanita untuk menyerahkan hartanya untuk diseberangkan melewati sungai, termasuk pakaian yang melekat di tubuhnya agar tidak basah. Namun, setelah menyeberang, penyamun menghilang tidak kembali. Wanita menjadi sangat malu, kehilangan harta dan kehormatan, karena tidak mengenakan selembar kain pun di tubuhnya (Asdi S. Dipodjojo dalam Kartini, 1984).



Gambar 9. Relief perempuan, ikan, dan serigala
(Foto: Tim Peneliti, 2019)

5. Relief Gajah sedang mengamuk

Relief ini menggambarkan seekor gajah yang sedang memegang tangkai pohon dengan beberapa lembar daun. Cerita ini dapat dibaca pada Pancatantra dan juga Tantri (Kartini, 1984). Gajah digambarkan dengan posisi berdiri dengan kaki kiri diangkat, yang menandakan sedang mengamuk (marah).



Gambar 10. Relief gajah sedang mengamuk
(Foto: Tim Peneliti, 2019)

Secara singkat, relief ini menceritakan seekor gajah sedang birahi, sedang berteduh di bawah pohon tamala, sementara udara sangat panas. Dengan marah gajah menarik-barik

tangkai pohon tamala hingga patah. Kebetulan di tangkai itu bersarang burung beo/gereja, suami isteri yang sedang mengerami telurnya. Maka pecahlah telur tersebut dan membuat keduanya bersedih karena pupus sudah untuk mendapatkan anak. Kesedihan itu didengar oleh lalat, burung pelatuk, dan raja katak yang sama-sama merasakan kesewenang-wenangan gajah. Mereka sepakat untuk membalaskan kesedihan burung beo/gereja, dan berkat kerjasama itu, matilah gajah (Asdi S. Dipodjojo, Kartini, 1984). Binatang kecil-kecil tersebut kemudian bersatu melawan gajah yang besar dan persatuan itu membuat mereka kuat sehingga bisa mengalahkan gajah. Lalat memasuki telinga gajah, burung pelatuk mematok mata gajah, raja katak bertengger di tenggorokan gajah, dan semua kelompok binatang kecil itu menyerang bersama-sama dan akhirnya gajah menemui ajalnya.

6. Relief Brahmana, Ketam, Ular, dan Gagak

Relief ini menggambarkan brahmana dari negara Patala yang bernama Dwijaiswara yang dalam perjalanannya menyelamatkan ketam bernama Astapada yang hampir mati kekeringan, dengan membawanya ke tepian sungai.



Gambar 11. Relief brahmana, ketam, ular, dan gagak
(Foto: Tim Peneliti, 2019)

Suatu ketika ketam mendengar siasat ular dan gagak yang ingin memangsa orang yang melewati hutan tersebut. Pada saat itu, kebetulan brahmana Dwijaiswara sedang berjalan-jalan ke hutan. Ketam merasa berhutang budi padanya. Maka ketam membujuk ular dan gagak untuk dipanjangkan lehernya agar mudah memangsa brahmana. Terbujuklah ular dan gagak, dan

akhirnya mati karenanya (Asdi S. Dipodjojo dalam Kartini, 1984). Dengan siasatnya, akhirnya ular dan gagak terputus lehernya karena digeret dengan paksa oleh ketam- ketam.

7. Relief Kinnari

Relief ini menggambarkan seekor burung berkepala manusia, dalam istilah purbakala disebut Kinnara (Kartini, 1984). Kinnari digambarkan hanya kepala yang berbentuk manusia, sedangkan bagian yang lain tetap berbentuk burung baik sayap, kaki, maupun ekor. Adapun asesoris tampak pada bentuk kalung di lehernya. Sekelilingnya dipenuhi dengan ragam hias sulur-suluran.



Gambar 12. Relief Kinnari
(Foto: Tim Peneliti, 2019)

Secara singkat kisahnya, dahulu kala sepasang kinnara dan kinnari di hutan yang damai dan bahagia. Tiba-tiba datang musibah, ada seorang raja yang menembak Kinnara sehingga mati. Tindakan raja itu mengandung maksud, bila Kinnara mati maka akan mudahnya ia mengambil Kinnari menjadi istrinya. Tetapi Kinnari tetap menolak maksud raja itu. Kinnari terus-menerus berdoa kepada Dewa Caka agar dipertemukan kembali dengan suaminya. Dewa mengabulkan doanya, maka dihidupkannya kembali Kinnara dan hidup bahagia dengan istrinya, Kinnari (Asdi S. Dipodjojo dalam Kartini, 1984). Sikap tidak putus asa dari Kinnari menjadikan dia mendapatkan apa yang dia inginkan, yaitu bersatu kembali dengan suaminya.

8. Relief Bharanda

Relief Candi Sojiwan ini menggambarkan dua orang dan diantara keduanya terdapat seekor burung. Orang yang satu menghadap kepada orang di sebelah kiri, dan sebaliknya. Keduanya digambarkan sedang bercengkerama satu dengan lainnya. Relief dengan cerita semacam ini juga dijumpai di Candi Mendut, namun dengan penggambaran yang sedikit berbeda.



Gambar 13. Relief Bharanda
(Foto: Tim Peneliti, 2019)

Relief ini menceritakan seekor burung yang bernama Bharanda, ia berbadan satu tetapi mempunyai kepala dua buah. Pada suatu ketika kepala yang satu mendapat makanan yang enak. Kepala yang lain meminta sedikit, tetapi kepala yang mendapat makanan enak tidak mau memberinya, dengan alasan nanti juga masuk perut yang sama juga. Perbuatan itu terjadi berulang-ulang dan akhirnya kepala yang satunya merasa sakit hati. Timbullah niat jahatnya, yaitu memakan racun hingga menyebabkan si Bharanda menemui ajalnya (Asdi S. Dipodjojo dalam Kartini, 1984). Sikap kurang perhatian dan egois dari seseorang yang bersaudara menyebabkan kerugian apabila mereka tidak bisa rukun dan saling memahami.

B. Relief sebagai Ide Animasi

Berdasarkan sejumlah relief yang diobservasi di atas, fokus penelitian pada relief kambing dan gajah yang diangkat menjadi animasi. Relief ini mengisahkan seekor kambing yang tersesat karena terpisah dari kelompoknya. Di tengah perjalanan, kambing bertemu dengan gajah. Dengan siasatnya, akhirnya gajah bersedia menolong dengan menggendongnya dan diantarakan ke kelompok kambing (Kartini, 1984).



Gambar 14. Relief kambing dan gajah
(Foto: Tim Penliti, 2019)

Keduanya sama-sama binatang, tidak ada penggambaran bentuk manusia dalam relief tersebut. Pemilihan relief tersebut dengan pertimbangan sebagai berikut.

- a. Kedua binatang memiliki bentuk yang tampak cukup kontras, kambing berukuran kecil sementara gajah bentuknya besar dan tinggi. Kambing telinganya kecil, dan gajah bertelinga besar. Selain itu, kambing bertanduk, sedangkan gajah bertaring dan berbelalai.
- b. Kedua binatang memiliki karakter yang kontras juga, kambing memiliki pembawaan yang lincah, gerakannya gesit, berisik (mengembek), dan mudah kebingungan. Sementara itu, gajah memiliki pembawaan yang kalem, gerakannya pelan, dan jarang bersuara, dan tenang.

Kambing yang dijadikan referensi adalah *kambing kacang*. *Kambing kacang* merupakan kambing asli Indonesia (Permatasari, 2013). Kambing kacang yang ada di Indonesia diduga berasal dari India muka yang dibawa oleh orang Hindu ke Indonesia ratusan tahun lalu sehingga sering disebut juga dengan kambing Jawa atau kambing lokal (Natasasmita, 1980).

Tubuh *kambing kacang* relatif kecil, kepala ringan dan kecil, telinga pendek dan tegak lurus mengarah ke atas depan (Murtidjo, 1993). *Kambing kacang* dapat memiliki warna tunggal, yakni coklat, putih, dan hitam, namun adakalanya warna kombinasi di antara ketiganya. Pertimbangan lain adalah jenis kambing ini banyak dijumpai di Jawa Tengah.



Gambar 15. Kambing Kacang
(Sumber: http://www.bertaniorganik.com/wp-content/uploads/2019/01/Screenshot_533.png, diakses 30/10/2019)

Gajah yang dijadikan referensi adalah gajah Sumatera, dengan nama ilmiah *Elephas Maximus Sumatranus*. Gajah Sumatera juga masuk dalam satwa dilindungi menurut Undang-Undang No 5 Tahun 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya. Gajah Sumatera mempunyai ukuran tinggi badan sekitar 1,7-2,6 meter. Jika dibandingkan dengan Gajah Afrika, ukuran Gajah Sumatera lebih kecil (wwf.or.id, diakses 28/10/2019).

Gajah Sumatera memiliki ciri khas tertentu, terutama bila diamati dari bentuk fisiknya. Ciri-ciri gajah Sumatera secara umum adalah (<https://programs.wcs.org/>):

- a. Bobot gajah Sumatera sekitar 3-5 ton dengan tinggi 2-3 meter.
- b. Kulitnya terlihat lebih terang dibanding gajah Asia lain dan di bagian kupingnya sering terlihat depigmentasi, terlihat seperti flek putih kemerahan.
- c. Hanya gajah jantan yang memiliki gading yang panjang. Pada betina, kalau pun ada gadingnya pendek hampir tidak kelihatan. Berbeda dengan gajah Afrika, keduanya jantan dan betina sama-sama mempunyai gading.
- d. Ciri mencolok lainnya ada pada bagian atas kepala. Gajah Sumatera memiliki dua tonjolan sedangkan gajah Afrika cenderung datar.
- e. Kuping gajah Sumatera lebih kecil dan

- berbentuk segitiga sedangkan gajah Afrika kupingnya besar dan berbentuk kotak.
- f. Gajah Sumatera memiliki 5 kuku di kaki bagian depan dan 4 kuku di kaki belakang.

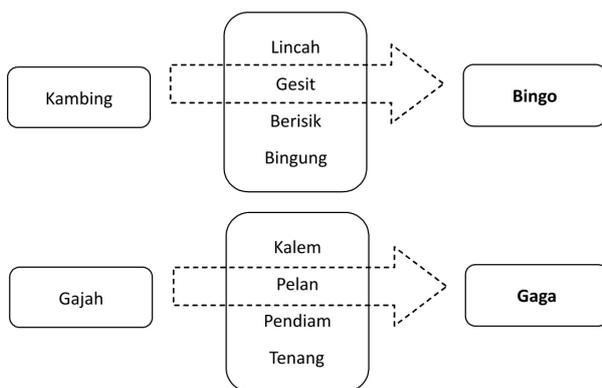


Gambar 16. Gajah Sumatera

(Sumber: https://www.wwf.or.id/program/spesies/gajah_sumatera/WWF/Cede Prudente, diakses 30/10/2019)

Dengan berdasarkan pada pertimbangan tersebut, kemudian dirancang konsep karakter/penokohan binatang ters untuk desain karakter animasi. Kambing menjadi tokoh animasi Bingo dan Gajah menjadi tokoh animasi Gaga. Penyejajaran itu terlihat dalam tabel berikut.

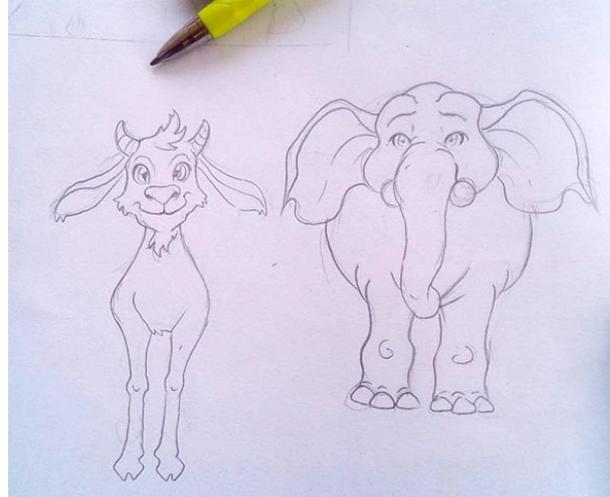
Binatang	Karakter	Nama Tokoh
----------	----------	------------



C. Pengembangan Relief menjadi Desain Karakter

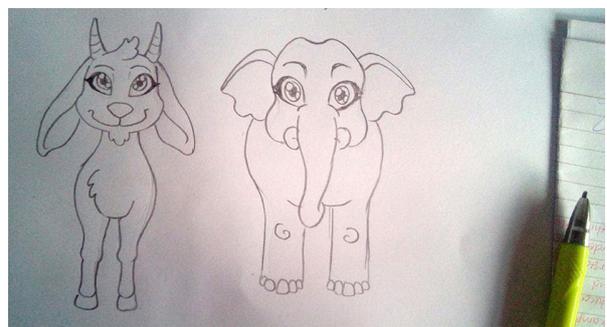
Dengan mengacu pada konsep desain karakter Gaga dan Bingo di atas, kemudian divisualkan ke dalam bentuk gambar sketsa. Desain karakter divisualkan dalam berbagai sudut pandang. Pada visualisasi pertama, dihasilkan gambar yang realistis bentuk gajah

dan kambing. Hasil ini tidak sesuai dengan kebutuhan karakter animasi yang bentuknya sederhana namun khas.



Gambar 17. Karakter Gaga dan Bingo (gambar awal) (Skesta: Tim Peneliti, 2019)

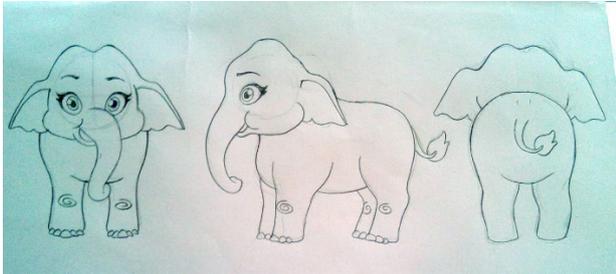
Gambar tersebut kemudian disempurnakan dengan lebih sederhana bentuknya. Penyederhanaan ini diimbangi dengan penguatan kekhasan karakter pada bagian tertentu dari bentuknya. Misalnya pada kaki, hidung, mulut, dan telinga. Selain itu, dimasukkan unsur manusia ke dalam bentuk itu, yang tampak pada bentuk mata. Kedua bentuk mata kambing dan gajah dibuat sebagaimana bentuk mata manusia. Mata keduanya berbentuk bulat oval dan memiliki pupil mata menyerupai mata manusia pada umumnya.



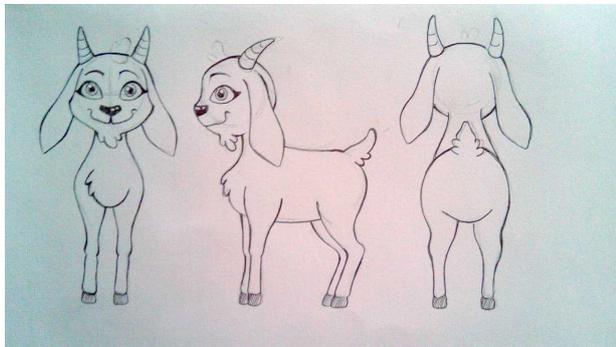
Gambar 18. Karakter Gaga dan Bingo (Skesta: Tim Peneliti, 2019)

Setelah dihasilkan sketsa final, langkah selanjutnya adalah memvisualkan dalam berbagai sudut pandang (depan, samping, dan

belakang). Hal ini diperlukan agar memudahkan desainer karakter dalam membentuknya dalam 3 dimensi (3D).

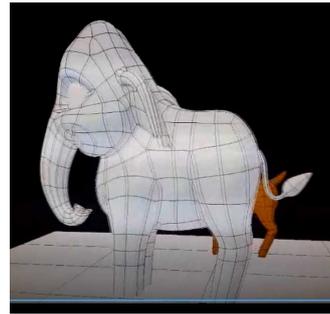
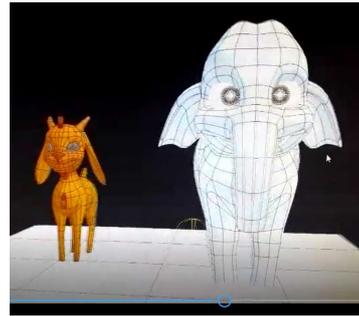


Gambar 19. Karakter Gaga (tampak berbagai *angle*) (Skesta: Tim Peneliti, 2019)



Gambar 20. Karakter Bingo (tampak berbagai *angle*) (Skesta: Tim Peneliti, 2019)

Berdasar pada konsep desain karakter tersebut di atas, selanjutnya divisualkan desain karakter ke dalam bentuk 3 dimensi dengan software 3DS MAX.



Gambar 21. Gambar rangka *polygon* karakter Gaga dan Bingo (Desain: Tim Peneliti, 2019)

D. Desain Karakter Animasi

Selanjutnya model rangka diberi permukaan (*surface*), untuk menyempurnakan bentuk karakter tokoh Gaga dan Bingo. Visualisasi karakter tersebut tampak pada gambar dari beberapa sisi/sudut pandang.



Gambar 22. Karakter kambing dan gajah tampak depan (Desain: Tim Peneliti, 2019)



Gambar 23. Karakter kambing dan gajah tampak samping kanan (Desain: Tim Peneliti, 2019)



Gambar 24. Karakter kambing dan gajah tampak samping kiri (Desain: Tim Peneliti, 2019)



Gambar 25. Karakter kambing dan gajah tampak belakang (Desain: Tim Peneliti, 2019)

Kedua karakter sudah tampak kekhasan masing-masing yang kontras secara visual. Hal itu, perlu didukung dengan kontras pada aksi, baik gerakan, perilaku, dan dialog, sehingga karakter tokoh Gaga dan Bingo semakin komprehensif.

Berdasarkan gambar-gambar animasi Gaga dan Bingo tersebut kemudian mulai disusun naskah cerita untuk dapat dimengerti jalan ceritanya oleh anak-anak ketika dituangkan dalam bentuk film animasi.

E. Naskah cerita “GAGA DAN BINGO” SCENE 1

(Pemandangan hutan rimbun. Pan to segerombolan kambing yang riang namun waspada)

Narator: Di suatu hutan, hiduplah seekor kambing bernama Bingo. Bingo hidup bahagia bersama kawanannya. Mereka bekerja sama saling bahu-membahu untuk menyelesaikan tugas sehari-hari, dan membagi tugas secara adil. Sebagai kawan kambing, tentunya hidup di hutan yang penuh binatang-binatang buas tidaklah mudah. Mereka harus menghindari dari terkaman singa, lari kencang saat dikejar serigala kelaparan, dan menghindari dari ular yang mencari mangsa.

(Scene berubah, nerangsur-angsur hutan yang hijau tampak mulai cokelat gersang. Daun-daun layu dan sebagian pohon meranggas)

SCENE 2

(Gerombolan kambing tampak berdebat dan saling dorong di pinggir sungai. Lalu satu per satu, mereka berjingkat-jingkat memasuki air yang dangkal mongering. Menyeberang sungai)

Narator: Suatu siang di musim kemarau, kawan itu memutuskan untuk mencari makan ke seberang sungai. Wilayah yang sama sekali tidak mereka kenal. Mereka sadar bahaya mungkin mengintai. Namun kekeringan yang melanda hutan menyebabkan rerumputan hijau yang lezat semakin berkurang jumlahnya. Mereka harus mencari lebih jauh lagi

SCENE 3:

(Hutan seberang yang masih hijau. Saat kamera mulai bergerak memasuki hutan, tampak binatang 'menyeramkan'. Penggambaran gajah yang berlebih-lebihan, sehingga para gajah tersebut tampak brutal, kejam, menyeramkan)

(Hanya ada satu hal yang berbeda dengan keadaan di daerah seberang sungai, yaitu di sana adanya keberadaan hewan yang disebut gajah. Kawanan kambing tersebut sering mendengar dari hewan-hewan lainnya bahwa gajah adalah makhluk mengerikan yang sangat besar, berkulit tebal, suaranya besar, dan punya hidung panjang yang aneh. Serta-merta mereka menyimpulkan, pastinya gajah adalah hewan jahat pemakan daging yang menjadi ancaman terbesar bagi para kambing.)

SCENE 4

(Adegan berubah ke situasi malam. Hujan lebat tiba-tiba turun diiringi Guntur menggelegar. Kawanan kambing terperanjat dan tercerai-berai mencari tempat perlindungan)

Narator: Malam itu, hujan lebat. Bingo si Kambing terpisah dari kawanannya. Dia tahu kalau dia tersesat, namun tidak tahu harus bagaimana. Semua binatang lainnya tidak muncul, dan Bingo mulai ketakutan. Ia gemetar, sabil celingukan.

Bingo: Aduh, bagaimana ya? Di mana teman-temanku lainnya?

[Bingo memandang ke dalam kelamnya hutan. Lalu dari balik baying pepohonan, muncul sebuah siluet dari kejauhan, tidak jelas karena gelap dan hujan]

Bingo: [Berpikir dalam hati] Siapa itu? Apa dia temanku? Jika bukan, bagaimana kalau aku tanya dia?

SCENE 5

(Sosok itu mendekat. Tampak hewan yang besar sekali, dengan taring panjang runcing melengkung, dan punya hidung panjang yang aneh. Hewan tersebut tampak seperti raksasa saat mulai mendekat ke arah Bingo)

SCENE 6

(Mata Bingo membulat. Ia ketakutan. Kambing kecil itu menyadari bahwa binatang yang besar tersebut adalah seekor gajah. Maka tanpa berpikir panjang Bingo berlari menjauh)

Gaga (si gajah): Tunggu! Kamu mau ke mana?

(Tapi Bingo tidak mendengarkan, dan terus berlari. Tapi karena gelap, ia menginjak lumpur basah, dan jatuh terpeleset. Ia terpelanting jatuh telentang dengan keempat kaki mencuat ke atas. Tubuhnya meluncur di atas lumpur)

Bingo: [Mengembik dan berteriak kesakitan] Aduh! Adudududududuh!

(Bingo berhenti meluncur setelah tubuhnya terantuk sebatang pohon. Ia linglung sesaat merasakan kepala yang pening)

SCENE 7

(Bingo melihat Gaga berjalan mendekat. Bingo sangat ketakutan. Ia berusaha bangkit. Namun lumpur yang licin dan kakinya yang sakit membuat usahanya selalu gagal. Akhirnya si gajah sampai di samping Bingo)

Gaga: Kamu tidak apa-apa?

Bingo mengembik ketakutan.

Gaga: suaramu lucu. Aku juga bisa bersuara seperti itu

(Gaga mencoba mengembik. Namun suara yang muncul adalah menerompot. Ia mencoba berkali-kali.)

(Bingo yang kesakitan berhenti mengembik merintih. Ia melongo menatap usaha Gaga.)

(Bingo mengembik terkekeh-kekeh. Ketakutannya berangsur-angsur hilang)

Gaga: Kamu kenapa sendirian di sini?

Bingo: [Ekspresi Bingo berubah dari ceria menjadi sedih] Aku terpisah dari kawananku, dan aku sekarang tersesat.

Mereka terdiam.

Gaga: Bagaimana kalau kau ikut aku saja? Aku tahu persis daerah ini, pasti kawananku ketemu!

Bingo: Sungguh? Tapi bagaimana caranya? Kakiku terkilir, aku tidak bisa berjalan jauh-jauh.

Gaga: [Tersenyum] Nah, itu mudah!

(Gaga mengulurkan belainya ke sekeliling tubuh Bingo, yang mendadak kaku karena kaget. Ketika Gaga mulai mengangkat, Bingo tertawa-tawa karena belalai Gaga terasa geli. Gaga meletakkan Bingo di punggungnya.)

(Bingo menatap tanah yang jauh dengan takut-takut.)

Gaga: Di mana terakhir kali kamu melihat kawanamu?

Bingo: [Menunjuk dengan salah satu kaki depan] Seingatku sih sebelah sana....

Narator: Gaga dan Bingo mencari, mencari, dan mencari kawan kambing tersebut. Hingga hujan yang deras itu berhenti, namun tidak kunjung ketemu juga. Gaga akhirnya memutuskan pergi ke sungai untuk minum sebentar. Ketika akan minum air sungai, Gaga melihat belasan kambing merumput di seberang.

Gaga: [Menaikkan belalai untuk membangunkan Bingo] Itu bukannya teman-temanmu?

Bingo: [Membuka mata, lalu membelalak] Teman-teman!

Narator: Kawan Bingo kaget. Tentu saja mereka kaget! Bingo tampaknya sedang terluka parah, dan sekarang di atas punggung seekor gajah. Pastinya....

(Kawan kambing berusaha memasang wajah sangar saat mereka menyadari teman mereka ada di dalam kekuasaan gajah)

Kambing 1: Hei, gajah! Turunkan Bingo sekarang juga!

Kambing 2: Jangan makan teman kami!

Bingo: Sudah, sudah! Dia baik kok. Dia sudah membantuku mencari kalian semua, karena tadi aku tersesat di hutan seberang.

(Gaga meringis takut, tapi ikut mengangguk-angguk. Dia menaikkan belainya lagi, namun

kini ia mengambil Bingo dari punggungnya, dan menurunkan Bingo tepat di pinggir sungai.)

Kambing 3: [Berbisik pada Bingo] Jadi dia beneran tidak mau makan kamu nih?

Gaga: [Tertawa] Aku dengar lho. Kalian salah. Aku tidak memakan hewan lain. Makananku daun dan rumput seperti kalian.

Kambing 1: wah, begitu ya? Berarti selama ini kami salah sangka ... Maafkan kecurigaan kami, Gaga.

Bingo: [Maju ke dekat Gaga] Dan terima kasih ya..... [Berhenti, mengernyit karena bingung]

(Semuanya terdiam, menunggu Bingo melanjutkan kata-katanya.)

Bingo: Oh iya, namamu siapa ya?

Gaga: [Menahan tawa] Aku Gaga.

Bingo: Kalau aku Bingo. Terima kasih ya Gaga atas semuanya.

Kambing 3: [Berbisik lagi pada Bingo] Padahal aku kira gajah itu semuanya jahat lho.

Gaga: Aku masih bisa mendengar lho. Telingaku kan besar dan lebar.

(Semuanya tertawa.)

Narator: Dan akhirnya, Bingo berhasil kembali ke kawanannya atas bantuan Gaga si Gajah. Sejak saat itu, kawan kambing menyadari bahwa gajah adalah hewan yang ramah dan tidak berbahaya. Selama ini mereka sudah salah memahami. Dan Bingo tidak akan pernah melupakan kebaikan Gaga pada hari itu. Kawan kambing pun sekarang bersahabat dengan Gaga yang baik hati. **TAMAT.**

Naskah tersebut dituangkan ke dalam film animasi dengan durasi sekitar 30 menit. Dialog-dialog naskah dibuat dengan bahasa yang sederhana agar mudah dimengerti oleh anak-anak usia PAUD, Taman Kanak-Kanak, dan Sekolah Dasar.

Simpulan

Relief Candi Sojiwan yang berada di Klaten memiliki kekhasan yaitu mayoritas berbentuk binatang. Cerita yang disajikan bersumber dari kitab Pancatantra dan Tantri. Cerita-cerita tersebut sarat dengan nilai moral yang bagus untuk edukasi anak-anak, khususnya pendidikan budi pekerti.

Relief yang berbentuk binatang dan kandungan nilai edukasi merupakan aspek potensial yang dimiliki Candi Sojiwan, yang dapat dikembangkan dalam bentuk seni yang lain, khususnya animasi. Animasi umumnya diperuntukan bagi anak-anak. Untuk itu, dapat dikemukakan bahwa relief Candi Sojiwan sangat potensial untuk dijadikan referensi bagi kreasi animasi. Cerita dan relief dikembangkan menjadi animasi dengan menggunakan pendekatan alih wahana (adaptasi), dimana sebuah cerita dialihwahanakan dari relief batu menjadi animasi.

Desain karakter animasi tokoh Gaga dan Bingo yang bereferensikan dari bentuk gajah dan kambing tampak kekhasannya. Model film animasi berbasis relief cerita binatang di Candi *Sojiwan* bermanfaat untuk menghidupkan kembali relief cerita yang sudah tidak dikenali oleh anak-anak sebagai kearifan lokal budaya bangsa. Dengan mengalihwahanakan relief cerita binatang ke dalam bentuk animasi maka pesan pendidikan budi pekerti diharapkan dapat didesiminasikan kepada generasi muda.

Film animasi berbasis relief binatang di Candi Sojiwan yang terinspirasi dari kisah persahabatan Kambing dan Gajah kemudian dibuat dengan judul baru, yaitu *Gaga dan Bingo*. Film animasi ini diputar di sejumlah Taman Kanak-kanak agar nilai-nilai pendidikan yang terkandung di dalamnya dapat terdesiminasikan kepada masyarakat umum, terutama anak-anak sebagai generasi muda penerus bangsa.

Kepustakaan

- Atmadi, Pramono. 1979. "Beberapa Patokan Perancangan Bangunan Candi: Penelitian melalui Ungkapan Bangunan pada Relief Candi Borobudur" *Pelita Borobudur* Seri C No. 2. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Pelita Pemugaran Candi Borobudur.
- Sumijadi, Atmosudiro. 2006. *Khasanah Sumberdaya Arkeologi Indonesia*, Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, Pidato Pengukuhan Guru Besar.
- Harpawati, T., Mulyanto, Sunarto. 2008. "Transformasi serat Menak dalam Pertunjukan Wayang Golek Menak" *Laporan Penelitian*. ISI Surakarta.
- _____. 2009. "Transformasi Serat Menak dalam Pertunjukan Wayang Golek Menak" *Laporan Penelitian*. ISI Surakarta.
- Harpawati, T., Santosa, T., Prihartanti, N. 2010 "Perancangan Dongeng Anak Sebagai Media Pengembangan Karakter dan Kepribadian siswa SD" *Laporan Penelitian*. ISI Surakarta.
- _____. 2010. *Mendongeng Itu Indah*. Surakarta: ISI Press.
- Kusen. 1985. *Kreativitas dan Kemandirian Seniman Jawa dalam Mengolah Pengaruh Budaya Asing: Studi Kasus tentang Gaya Seni Relief di Jawa Abad 9-15 Masehi*. Yogyakarta: Proyek Penelitian dan Pengkajian Nusantara (Javanologi).
- Murtidjo, B.A. 1993. *Memelihara Kambing sebagai Ternak Potong dan Perah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Natasasmita. 1980. *Budidaya Ternak Kambing*. Jakarta: Penebar Swadaya.

Permatasari, T., Kurnianto, E. dan Purbowati, E. 2013. “Hubungan Antara Ukuran-Ukuran Tubuh dengan Bobot Badan pada Kambing Kacang di Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah”. *Animal Agriculture Journal*, Vol. 2. No. 1 p. 28 – 34, <https://media.neliti.com/media/publications/187831-ID-hubungan-antara-ukuran-ukuran-tubuh-deng.pdf>

Soetarno, 2005. *Aneka Candi Kuno di Indonesia*. Semarang: Dahara Prize.

Berita dari Balai Besar Taman Nasional Bukit Barisan Selatan. <https://programs.wcs.org/btnbbs/Berita-Terbaru/articleType/ArticleView/articleId/10838/Mengenal-Gajah-sumatera-Elephas-Maximus-sumatranus.aspx>

Gajah Sumatera, https://www.wwf.or.id/program/spesies/gajah_sumatera/