

DESIGN OF THE ANIMATED FILM SRI TANJUNG THROUGH THE PANATARAN TEMPLE RELIEF TRANSFER

PERANCANGAN FILM ANIMASI SRI TANJUNG MELALUI ALIH WAHANA RELIEF CANDI PANATARAN

Cito Yasuki Rahmad¹

Wisnu Adisukma²

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta^{1,2}

citoyasuki@gmail.com¹

wisnuadi@isi-ska.ac.id²

ABSTRACT

Research was conducted to create animation as a vehicle for the relief of Sri Tanjung in Panataran Temple as an education of cultural insight of the archipelago. The development of technology has brought changes in various aspects, one of which is education and entertainment (edutainment) media. Temple reliefs, which are one of the cultures of Indonesian literature, are starting to be less attractive to the younger generation now, especially the onslaught of foreign cultures that enter Indonesia. Preservation efforts need to be made because the temple reliefs contain local wisdom of Nusantara culture, which contains moral values that are beneficial to today's generation. By transforming the reliefs of Sri Tanjung stories in Panataran Temple into animated form, it is hoped that literacy through technological adaptation and education of Nusantara cultural insights is expected to be disseminated to the younger generation. The method of creation and presentation is carried out through stages: (1) exploration of ideas and ideas for the creation of Sri Tanjung animation creations; (2) model design to find animation designs through the outsourcing approach; and (3) the presentation of animated films to facilitate the delivery of educational messages of Nusantara cultural insights for today's generation. The results of the research are expected to be through the transfer of vehicles and technology adaptation, namely animation, the younger generation will have a reference to the extraordinarily rich cultural insights of the archipelago. So that a sense of national nationalism grows and is aware of the cultural richness of one's own nation.

Keywords: Alih Wahana, Animation, Relief of Panataran Temple, Sri Tanjung.

ABSTRAK

Penelitian dilakukan untuk menciptakan animasi sebagai alih wahana dari relief Sri Tanjung yang ada di Candi Panataran sebagai pendidikan wawasan budaya Nusantara.

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan dalam berbagai aspek, salah satunya media pembelajaran dan hiburan (*edutainment*). Relief candi yang merupakan salah satu budaya literatur Indonesia, mulai kurang diminati generasi muda kini, terlebih adanya gempuran budaya asing yang masuk ke Indonesia. Upaya pelestarian perlu dilakukan karena relief candi mengandung kearifan lokal budaya Nusantara, yang berisi nilai-nilai moral yang bermanfaat bagi generasi masa kini. Dengan mengalihwahanakan relief cerita Sri Tanjung di Candi Panataran ke dalam bentuk animasi diharapkan literasi melalui adaptasi teknologi dan pendidikan wawasan budaya Nusantara diharapkan dapat didesiminasikan kepada generasi muda. Metode penciptaan dan penyajian dilakukan melalui tahapan: (1) eksplorasi ide dan gagasan untuk penciptaan kreasi animasi Sri Tanjung; (2) perancangan model untuk menemukan desain animasi melalui pendekatan alihwahana; dan (3) penyajian film animasi guna mempermudah penyampaian pesan pendidikan wawasan budaya Nusantara bagi generasi masa kini. Hasil penelitian nantinya diharapkan melalui alih wahana dan adaptasi teknologi yaitu animasi, para generasi muda akan memiliki referensi wawasan budaya Nusantara yang luar biasa kaya. Sehingga tumbuh rasa nasionalisme kebangsaan dan sadar akan kekayaan budaya bangsa sendiri.

Kata Kunci: Alih Wahana, Animasi, Relief Candi Panataran, Sri Tanjung.

PENDAHULUAN

Hadirnya cerita rakyat dalam bangunan candi yang diyakini sebagai bangunan suci, merupakan kebaruan yang belum ada pada candi di masa sebelumnya. Kebaruan ini belum ada baik dari candi masa Mataram Hindu hingga sebelum Majapahit ada, seperti Medang, Kahuripan, ataupun Panjalu. Salah satu candi peninggalan Majapahit adalah candi Panataran yang berada di Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Candi Panataran memiliki relief yang berceritakan kisah Cerita Panji seperti, Bubuksah dan Gagang Aking, Sang Setyawan, Pemburu yang Tertipu, Lembu dan Buaya, serta Kura-Kura yang Sombong, Sri Tanjung, dan lain-lain. Cerita-cerita pada candi biasanya diwujudkan dalam gambar melalui simbol-simbol yang memiliki pesan tertentu. Simbol-simbol tersebut seringkali diungkapkan manusia Jawa dalam wujud artefak (Syafi'i, 2021). Wujud artefak ini yang akhirnya pengunjung dapat melihat secara langsung simbol-simbol yang terdapat dalam suatu relief.

Beberapa kisah yang ada pada relief Pendapa Teras candi Panataran merupakan sebuah artefak yang mengandung banyak ajaran tentang nilai budi pekerti. Gambar-gambar pada relief candi tersebut memiliki daya tarik tersendiri yang terwujud dalam unsur

bendawi yang nampak oleh mata. Pesan pesan tersebut dapat ditangkap dengan baik oleh konsumen seni apabila dalam memahatkan relief dibuat bentuk-bentuk komunikatif (Kusen, 1985). Fungsi relief pada masa lampau diartika sebagai sebuah media pendokumentasian sejarah, dan sebagai media penyampaian ajaran yang dibuat oleh nenek moyang. Nilai-nilai moral yang terdapat pada relief memiliki pesan sebuah ajaran mengenai karakter yang seharusnya dimiliki oleh generasi mendatang.

Pesan-pesan yang terkandung dalam relief 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 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 (1979: 198).

Keunikan dari relief Pendapa Teras candi Panataran bukan terletak pada ornamen yang memenuhi setiap pelukisan adegan seperti yang kebanyakan ada pada relief candi-candi di Jawa. Relief candi Panataran memiliki pelukisan adegan tokoh yang menjadi *center of interest* yang

mendominasi setiap panel di candi Panataran. Pelukisan adegan tersebut memiliki arti penting yaitu eksistensi cerita Panji, yang kini sebagai salah satu aset budaya Indonesia.

Salah satu upaya untuk meningkatkan dan mereview aset budaya dilakukan dengan mengangkat salah satu objek cerita Panji yaitu Cerita Sri Tanjung. Cerita Sri Tanjung ini terdapat pada relief candi Panataran. Cerita Sri Tanjung memiliki pesan moral yang kuat yaitu mengenai kesetiaan yang seolah kini mulai memudar. Kesetiaan ini berupa kesetiaan dalam hubungan ataupun kesetiaan dalam memangku amanah berupa jabatan dan kekuasaan. Tokoh Sri Tanjung adalah sosok wanita ideal bagi masyarakat Jawa, ia jelita, tinggi semampai, luwes dan memesona (Murwonugroho, et al., 2020). Berdasarkan pesan positif dari ajaran dari relief tersebut maka perlu dirancang film animasi sebagai sarana alternatif untuk menjelaskan secara audio visual. Film animasi ini nantinya bercerita tentang kisah Sri Tanjung dengan target *audience* generasi masa kini.

Pelukisan cerita Panji pada candi Panataran ini menarik untuk diwujudkan karya melalui alih wahana. Ahli wahana biasanya diartikan sebagai bentuk perubahan dari jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Penggambaran kisah Sri Tanjung pada relief candi Panataran ini akan diwujudkan menjadi bentuk seni Film.

Film adalah karya cipta seni dan budaya sebagai media komunikasi massa pandang dan dengar yang disampaikan kepada penonton. Film merupakan media yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan kepada penonton (Nugroho Agus, et al., 2023). Salah satu genre film yang menarik untuk menceritakan kembali kisah Sri Tanjung adalah Film Animasi.

Film animasi merupakan film yang identifikasi dengan penggambaran tokoh-tokoh melalui bentuk gambar, seperti kartun. Film Animasi memiliki visualisasi yang sangat menarik terutama sentuhan teknologi yang menjadikannya primadona hiburan (Fadjar Kurniawan, 2015). Melalui penggunaan teknologi audio visual maka film animasi dirasa dapat mewakili generasi masa kini yang dekat dengan teknologi. Media visual adalah semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca indera mata dan memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. (Prasetyo, 2015).

Film animasi merupakan salah satu bentuk media audio visual yang diharapkan lebih mampu memaparkan dan menjelaskan secara visual melalui cerita film dibandingkan membaca buku brosur, poster, ataupun relief candi yang tidak dapat langsung dipahami orang yang melihatnya. Kreasi film animasi ini dimaksudkan sebagai media penanaman nilai wawasan budaya Nusantara, baik itu

wawasan kebangsaan berupa patriotisme dan nasionalisme, nilai budi pekerti kepada generasi muda serta menghidupkan kembali cerita lampau yang berpijak dari kearifan lokal yang sudah mulai dilupakan oleh generasi muda masa kini.

METODE

Secara keseluruhan perancangan ini dibingkai oleh metode *Research and Development* (R &D), yang biasa digunakan dalam bidang teknik (termasuk TIK/ICT). Metode *Research and Development* merupakan proses mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada kemudian memvalidasi menjadi produk baru yang memenuhi kebutuhan (Dafitri, et al., 2023). Ada 3 aspek perancangan (trikotomi perancangan: estetika/komunikasi visual, teknik pembuatan, dan content) yang dipertimbangkan dalam perancangan (Harto, 2012: 3). Metode *Research and Development* digunakan dalam pembuatan film animasi melalui 3 aspek perancangan yaitu estetika, teknik pembuatan dan konten.

Pengumpulan data dilakukan terhadap obyek/subyek penelitian sebagai berikut: (1) relief Sri Tanjung candi Panataran; (2) wisatawan/pengunjung relief Sri Tanjung candi Panataran; dan (3) remaja sebagai generasi masa kini yang menjadi target audience. (4) budayawan

yang memahami relief Sri Tanjung candi Panataran dan (5) animator yang memahami pembuatan film animasi.

1. Observasi

Observasi merupakan metode yang dilakukan dengan pengamatan langsung. Proses observasi dilakukan dengan mengamati dan melakukan survei pada obyek wisata candi Panataran. Obseravasi dilakukan dengan mengamati Relief Sri Tanjung candi Panataran (obyek penelitian) untuk digunakan sebagai sumber data primer. Pengamatan dilakukan secara mendalam untuk mendapatkan data tentang bahasa rupa yang terdapat pada relief tersebut. Pengumpulan data juga dilakukan dengan pengambilan dokumentasi secara keseluruhan panel candi yaitu 16 Panel yang fokus pada cerita Sri Tanjung.

2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengadakan percakapan secara langsung kepada narasumber. Wawancara dilakukan pada Wisatawan/pengunjung relief Sri Tanjung candi Panataran sebagai sumber data primer. Wawancara ini digunakan untuk mendapatkan data tanggapan/kebutuhan (*needs analysis*) para wisatawan terhadap informasi tentang cerita relief Sri Tanjung candi Panataran.

Wawancara juga dilakukan kepada budayawan yang memahami relief Sri Tanjung candi Panataran. Selain itu wawancara dilakukan pada animator sebagai informan kunci (*key informan*) yang memahami tentang film animasi (subyek penelitian). Wawancara pada animator ini bertujuan untuk melihat kebutuhan, pendapat (*needs analysis*) tentang perkembangan animasi di Indonesia dan film animasi cerita Sri Tanjung relief candi Panataran dalam konteks budaya, pariwisata, dan industri kreatif untuk mendapatkan informasi valid mengenai nilai wawasan budaya Nusantara yang tersirat dalam cerita Sri Tanjung.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengambil beberapa foto secara langsung panel relief candi yang dapat dijadikan sebagai referensi cerita film animasi Sri Tanjung candi Panataran.



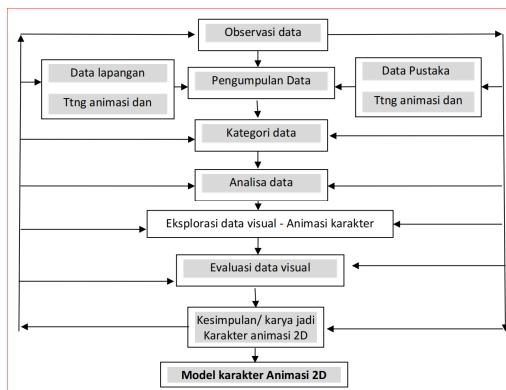
Gambar 1. Relief Cerita Sri Tanjung di Candi Panataran
(Foto: Wisnu Adisukma)

4. Pengumpulan Data dari Literatur

Pengumpulan data dan Literatur disesuaikan dengan kebutuhan tentang candi, relief Sri Tanjung dan Film Animasi. Data maupun teori didapatkan melalui buku, internet, video/film, serta bahan-bahan tertulis lainnya. Data yang diperoleh melalui studi literatur berupa data sejarah dan referensi cerita relief candi Panataran. Data video film animasi juga dijadikan sebagai referensi film animasi. Data dan literatur mengenai cerita Sri Tanjung didapatkan dari buku, internet dan bahan tertulis lainnya sebagai bahan referensi, baik teknik pembuatan film animasi dan data tertulis mengenai candi Panataran dan cerita Sri Tanjung.

5. Teknik analisis

Pembuatan Film Animasi Sri Tanjung akan menggunakan analisis *Circle* (siklus) sebagai teknik analisis sebagai berikut ;



Gambar 2. Teknik Analisis Siklus (*Circle*)

6. Proses Penciptaan dan Penyajian Karya

Proses penciptaan film animasi didasarkan pada konsep cerita dan tujuan pada filmnya, Proses penciptaan dan penyajian dilakukan dengan cara eksplorasi, perancangan, kreasi, dan presentasi.

Pada proses penciptaan tahapan dilakukan dari mulai riset yaitu proses sebelum dilakukan pra-produksi. Adapun riset yang dilakukan adalah :

- 1). Menentukan tema cerita dan tujuan cerita
- 2). Membuat sinopsi dan skrip narasi
- 3). Memunculkan karakter, sifat, dan ciri yang sesuai dengan sinopsis yang telah dibuat
- 4). Pengumpulan dokumentasi, termasuk *setting*, *props*, dan lokasi.

Pada saat proses riset dan pengumpulan data selesai, selanjutnya masuk ke *stage* lebih tinggi yaitu pra-produksi. Pada tahap ini animator dan

timnya bekerja untuk mendesain dan menentukan standar warna yang pas pada sebuah karakter, *props*, *sets*, dan lokasi. Jika pada tahap ini telah disepakati bersama, maka selanjutnya masuk pada tahapan *storyboard* yang gunanya untuk memvisualisasikan adegan dan pose yang nantinya akan tampil berdasarkan naskah yang ada. Adapun bentuk dari *storyboard* meliputi:

- 1). Gambar visual
- 2). *Sound effect*
- 3). Dialog
- 4). Adegan, dan
- 5). Durasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses *Brainstorming* Karakter

Karya seni adalah sebuah wujud inderawi yang membangkitkan pengalaman perasaan tertentu pada seseorang. Pengalaman perasaan ini disebut pengalaman seni atau pengalaman atau respon estetik. Pengalaman seni tentu bukan satu satunya pengalaman, karena melibatkan aktivitas berfikir, perasaan, penginderaan, dan berbagai intuisi yang lain-lainnya (Widyawati, 2003).

Cerita dalam relief biasanya diambil dari cerita wayang, namun ada juga cerita yang diambil dari cerita rakyat dan biasanya cerita tersebut terdiri dari beberapa panel dinding candi. Relief ini bisa berupa ukiran yang berdiri sendiri,

maupun sebagai bagian dari panel relief yang lain, yang membentuk cerita berkesinambungan relief dalam suatu candi biasanya mengandung suatu arti atau melukiskan suatu peristiwa atau cerita tertentu (Ayotrohaedi, 1981).

Cerita Cerita Panji tersebut tersebut merupakan cerita yang tidak diketahui pengarangnya. Keberadaan cerita dalam relief, jika dilihat dari fungsi candi sebagai tempat pemujaan jika dihubungkan dengan candi sebagai hasil karya seni maka dapat diasumsikan bahwa manusia pada waktu itu telah mengenal konsep Ketuhanan dan telah pandai menuangkan tentang gagasan konsep ke dalam karya visual. Konsep Tuhan yang suci, keramat dan abstrak digabungkan dengan konsep keindahan atau estetika sehingga menghasilkan wujud relief candi yang megah dengan ribuan ajaran hidup yang tersirat. Tokoh Sri Tanjung digambarkan sebagai perempuan yang langsing memiliki ciri gendewa pinenthang (istilah jwa), rambut terurai ikal sampai bahu serta tidak menggunakan asesoris atau perhiasan, diartikan sebagai wanita yang suka berpuasa, merawat tubuh dan tidak berhias berlebihan (Rustarmadi, 2012)

Pada konteks ini, relief Sri Tanjung di Pendapa teras 3 Candi Panatara dialih wahanakan menjadi figur yang dapat diterima oleh anak-anak masa kini sebagai target *audience*. Tidak hanya bentuk figur yang dihadirkan, namun juga dari sisi

cerita, dibuat ringan untuk anak-anak tanpa mengurangi esensi cerita. Metode *brainstorming* dilakukan untuk disesuaikan kebutuhan anak-anak melalui pewujudan figur dan cerita. *Brainstorming* merupakan cara atau teknik mengumpulkan gagasan atau ide untuk mencari solusi dari masalah tertentu. Pada sebuah karya seni tidak hanya terbatas pada keindahan intrinsik yang menjadi tolak ukur keberhasilan karya, melainkan ada beberapa aspek yang mempengaruhi awal mulanya.

Sketsa & Coloring

Dua elemen visual utama yang diperlukan untuk mengatur proses pembuatan animasi ini adalah karakter dan lokasi. Pada proses produksinya, terdapat banyak gambar garis dan warna, beberapa lukisan konseptual, model karakter secara kasar (sketsa) atau mengkombinasikan semuanya yang membantu menghidupkan proyek secara visual. Pada proses pembuatan animasi merujuk pada pendekatan dalam seni yang menempatkan penekanan utama pada ide atau konsep yang mendasari karya seni, daripada pada keahlian teknis atau aspek estetika visual.

Sketsa memiliki beberapa tujuan, merekam sesuatu yang dilihat oleh seniman, merekam atau mengembangkan gagasan untuk dipakai kemudian, atau dapat juga digunakan sebagai cara singkat menggambarkan citra, gagasan, atau prinsip, sedangkan pewarnaan Menurut

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata pewarnaan adalah proses, cara, perbuatan memberi warna.

Sri Tanjung, sebagai tokoh sentral dalam cerita, akan diwakili oleh unsur warna biru. Warna biru ini tidak hanya mencerminkan kedamaian dan kebijaksanaan, tetapi juga kedalaman emosional dan spiritualnya. Sri Tanjung adalah sosok yang penuh dengan kebijaksanaan dan kedamaian dalam menghadapi berbagai cobaan dalam hidupnya. Biru mewakili kedalaman dan kekuatan batinnya, serta kesetiaan dan ketulusan hatinya.

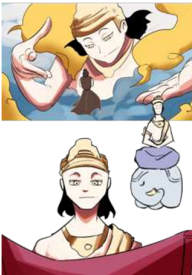
Sidapaksa, suami Sri Tanjung, akan direpresentasikan oleh unsur warna coklat. Warna coklat mencerminkan kestabilan, keteguhan, dan kedalaman karakternya. Sidapaksa adalah sosok yang teguh dalam cinta dan kesetiaannya terhadap Sri Tanjung. Coklat mencerminkan keberanian, kehandalan, dan kesetiaan yang melekat pada karakter Sidapaksa.

Raja Sulakrama, sebagai tokoh antagonis, akan diwakili oleh unsur warna coklat muda. Warna coklat muda mencerminkan ketidakstabilan, kebingungan, dan kelemahan moralnya. Raja Sulakrama adalah sosok yang penuh ambisi dan keinginan kuasa yang membutakan hati dan akal sehatnya. Coklat muda mewakili sifat-sifat yang kurang

stabil dan lebih tergantung pada ambisi dan kepentingan pribadinya.

Dewa Indra, yang memiliki peran penting dalam cerita dengan perannya menahan Sidapaksa, kemudian menyadari bahwa Sidapaksa adalah keturunannya, akan diwakili oleh unsur warna keemasan dan merah marun. Warna keemasan mencerminkan kedermawanan, keagungan, dan keilahian Dewa Indra, sementara merah marun menunjukkan keberanian, kekuasaan, dan keadilan yang dimilikinya. Kombinasi warna ini mencerminkan sifat-sifat yang luhur dan kuasa Dewa Indra dalam mengatur takdir manusia.

Pada proses ini, pemunculan figur hanya ditujukan kepada tokoh-tokoh utama pada cerita Sri Tanjung. Figur-figur tersebut adalah Sri Tanjung sebagai tokoh sentral, lalu ada Sidapaksa sebagai suami Sri Tanjung. Sedangkan tokoh antagonis yang dihadirkan adalah Raja Sulakrama. Tokoh lain yang juga memberi warna pada cerita ini adalah Dewa Indra yang sempat menawan Sidapaksa, namun kemudian menyadari bahwa Sidapaksa adalah keturunannya.

No.	FIGUR	TAMPAK DEPAN DAN SAMPING
1	Sri Tanjung	
2	Sidapaksa	
3	Raja Sulakrama	
4	Dewa Indra	

Gambar 3. Sket dan *coloring* karya
(Dok : Tim Peneliti, Agustus 2023)

Proses Pengumpulan Objek

Landasan kreatif untuk sebuah proyek diperkuat melalui materi visual dan tulisan. Terinspirasi oleh sebuah ide atau visi, penulis dan seniman berusaha untuk menangkap hal-hal yang tidak diketahui. Proses pengumpulan objek yang akan dianimasikan disusun dalam manajemen *file* secara sistematis untuk memudahkan dalam pencarian dan pendataan objek. Beberapa yang menjadi perhatian dalam pengumpulan obyek yaitu memiliki pemahaman tentang apa yang ingin dianimasikan, konsep visualnya dan desain karakter atau objek yang akan digunakan dalam animasi. Sketsa atau *storyboard* juga digunakan untuk menggambarkan urutan peristiwa dan gerakan yang ingin disampaikan dalam animasi. Pengumpulan objek ini bisa berupa gambar, karakter, model 3D melalui *shading*, suara, atau *asset* lainnya yang diperlukan dalam proses pembuatan animasi. Objek-objek diatur dan dikumpulkan dalam struktur *file* yang terorganisir dengan baik. Dibuatkan *folder-folder* yang sesuai untuk menyimpan berbagai jenis *asset*, seperti gambar, suara, atau model para tokohnya. Penggunaan nama *file* yang deskriptif dan sistematis memudahkan dalam menemukan dan mencari serta mengidentifikasi tahapan proses pembuatan animasi.



Gambar 4. *Folding file*
(Dok : Tim Peneliti, Agustus 2023)

Aset Gambar Bergerak

Visual memberikan penetrasi yang cukup tinggi dan mempunyai nilai lebih ketika informasi disampaikan. Salah satu bentuk visual yang memiliki nilai artistik adalah gambar bergerak. Oleh karena itu memilih gambar-gambar yang akan digunakan dalam animasi, gambar-gambar ini bisa berupa ilustrasi, foto, atau grafik lainnya yang sesuai dengan konsep animasi yang dibuat. Pemilihan gambar-gambar tersebut pastinya memenuhi kriteria resolusi dan kualitas yang diperlukan untuk animasi. Persiapkan gambar-gambar dengan cara yang diperlukan, seperti memotong, menghapus latar belakang, atau mengubah ukuran gambar agar sesuai dengan kebutuhan animasi.



Gambar 5. Proses Aset Gambar Bergerak
(Dok : Tim Peneliti, September 2023)

Proses pembuatan animasi *motion graphic*

Animasi merupakan salah satu contoh tayangan gambar bergerak yang dimanipulasi agar seolah-olah terlihat nyata atau hidup. Setelah semuanya terorganisir dengan baik dan siap untuk dimulai, selanjutnya proses pembuatan animasi. Pada proses ini menggunakan objek-objek yang telah dikumpulkan dan disusun animasi sesuai dengan *storyboard* atau sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Penerapan teknik animasi yang sesuai dengan jenis animasi yang dikerjakan, seperti gerakan karakter, perubahan warna, atau efek visual lainnya. Pada penyusunan *frame* atau *layer* untuk setiap gambar di dalam perangkat lunak, *frame-frame* akan membentuk urutan pergerakan gambar-gambar tersebut. Selanjutnya, diatur dalam *timeline* animasi dengan mengatur durasi dan *timing* setiap *frame* untuk menciptakan efek gerakan yang diinginkan. Penganimasian objek-objek yang telah dikumpulkan, diperlukan perangkat lunak yang ringan menggunakan *software KineMaster Premium*. Pemilihan *KineMaster* dibandingkan *adobe premiere pro* adalah ukuran aplikasi yang ringan, sehingga berdampak pada cepatnya proses *rendering* dan ukuran hasil yang didapat berukuran kecil. Walaupun dibuat dengan durasi yang lumayan lama untuk film animasi pendek 2D ini, yaitu 15 menit.



Gambar 6. Proses pembuatan *motion* grafis dengan KineMaster Premium
(Dok : Tim Peneliti, September 2023)

Proses Pengisian Suara *Narrator* Dan Musik

Pengisi suara adalah orang yang memberikan suaranya untuk karakter kartun, untuk radio, televisi, drama suara, permainan, pertunjukan boneka, dan acara-acara. *Voice Actor* juga disebut sebagai *voice over talent*. Penambahan elemen suara atau musik ini untuk meningkatkan pengalaman animasi. Proses ini dilakukan melalui penyinkronkan suara dengan gerakan gambar-gambar atau menambahkan musik latar belakang untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan animasinya. Proses pengisian suara dan dialog dalam pembuatan animasi melibatkan beberapa langkah yang harus dikerjakan secara teliti. Narasi yang sudah ditulis selanjutnya dilakukan pemilihan pengisian suara. Proses pengisian suara dapat dimulai dengan melakukan perekaman dialog atau narasi sesuai dengan skrip yang telah ditulis. Narasi tersebut akan disinkronkan dengan gambar karakter dalam animasi. Tahap ini memerlukan kerja sama antara pengisi suara dan animator untuk memastikan

bahwa suara dan gerakan sesuai dengan baik dan menciptakan kesan yang menyatu dalam animasi.

Mengunggah Video ke *Youtube*

Film Animasi selanjutnya ditayangkan secara umum melalui internet. Film Sri Tanjung diunggah (*upload*) data atau berkas dari komputer (*file video*) ke internet melalui kanal *YouTube*. Film animasi Sri Tanjung dapat diakses oleh siapa pun yang memiliki akses ke internet dan perangkat yang mendukung pemutaran video *YouTube*. Film animasi ini dapat dilihat oleh *audiens* di seluruh dunia, kapan pun mereka mau, selama mereka terhubung dengan internet. Pemilihan *YouTube* karena mudah diakses pada skala global dan dapat dilihat oleh siapapun serta dapat meninggalkan komentar yang memberikan apresiasi baik kritik, saran, ataupun kepuasan. Adapun alamat Youtube video hasil animasi dari alih wahana relief cerita Sri Tanjung di Candi Panataran, menjadi video animasi 2D dapat diakses pada <https://youtu.be/Ukqpcm4rQ54> alamat



Gambar 8. Tampilan pada channel YouTube
(*Screen Shot* oleh : Wisnu Adisukma, Oktober 2023)



Gambar 9. Hasil animasi pada Youtube channel
(Screen Shot Oleh: Wisnu Adisukma, Oktober 2023)

PENUTUP

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. Kreasi film animasi dimaksudkan sebagai media penanaman nilai wawasan budaya Nusantara baik itu wawasan kebangsaan berupa patriotisme dan nasionalisme, ataupun nilai budi pekerti kepada generasi muda. Film animasi Sri Tanjung ini juga bertujuan untuk menghidupkan kembali cerita yang berpijak dari kearifan lokal. Film Animasi ini dirancang sebagai sarana alternatif untuk menyampaikan pesan ajaran moral yang terdapat pada kisah Sri Tanjung kepada generasi masa kini melalui media audio visual. Film Animasi ini dapat juga dijadikan sebagai sarana edukasi bagi masyarakat umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi, Suwaji. (1992). *Seni Rupa Indonesia: Awal Sampai Jaman kerajaan Islam*, Semarang: IKIP Press.
- Brata, Vincent Bayu Tapa. (2007). *Videografi dan Sinematografi Praktis*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Dafitri, haida., Rismayanti., Asri Tamara. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis Warna Pada Anak Dengan Metode Research and Development Berbasis Android. *Juktisi : Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Komputer*, 2(2), 409-415. <https://doi.org/10.62712/juktisi.v2i2.121>
- Damono, Sapardi Djoko. (1996). *Alih Wahana*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Fadjar Kurniawan, Donie. (2015). Acceptibility Dubbing Pada Film Animasi Anak â€œPOCOYOâ€™. *Acyntia : Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 7(1), 56-65. <https://doi.org/10.33153/acy.v7i1.1993>
- Holt, Claire diterjemahkan oleh R.M Soedarsono. (1991). *Seni di Indonesia: Kontinuitas dan Perubahan*. Yogyakarta: Institut seni Indonesia Yogyakarta.
- Iskandar, Eddy D. (1999). *Panduan Praktis Menulis Skenario*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- James Dananjaya. (1984). *Folklor Indonesia*. Jakarta : Grafitit Press
- Koentjaraningrat. (1980). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kusen. (1989-1990). "Relief Sri Tanjung Candi Tigawangi dan Panataran dalam perbandingan (studi tentang proses transformasi cerita ke dalam bentuk visual)", *Laporan Penelitian, Fakultas Sastra, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta*.
- Murwonugroho, Wegig, Miftakhudin. (2020). *Kajian Rupabheda: Tokoh-Tokoh Sri Tanjung pada Relief Candi*

- Pantaran. Panggung, 30(2), 289-306.
<http://dx.doi.org/10.26742/panggu.ng.v30i2.953>
- Nugroho, Agus., Diah Kusyanti, Lailan Syafira Putri Lubis. (2023). Alih Wahana Novel Ke Film cINTA IAKI-laki Biasa Karya Asma Nadia dan Guntur Soeharjanto. JP2BS : Jurnal Penelitian dan Pendidikan Bahasa dan Sastra, 8(1), 10-17.
<https://doi.org/10.32696/jp2bs.v8i1.1847>
- Pratista, Himawan. (2008). Memahami Film. Yogyakarta: Homerian Poestaka.
- Prasetyo, Johnny. (2015). Pembelajaran Media Visual Bahasa Inggris untuk Anak-Anak PAUD/TK di Surakarta. *Acyntia : Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 7(1), 56-65.
<https://doi.org/10.33153/acy.v7i1.1997>
- Rustarmadi. (2012). Ragam Hias Pada Pendapa Teras Candi Panataran Di Blitar. *Harmonia : Journal of Arts Research and Education*, 12(2), 173-180.
// DOI: [10.15294/harmonia.v12i2.2526](https://doi.org/10.15294/harmonia.v12i2.2526)
- Sudirman. (2009). 10 Animasi Kartun Flash. Palembang: Maxikom.
- Sugihartono, Ranang Agung. (2010). Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital. Jakarta: PT. Indeks.
- Sumaryono. (2011). "Cerita Panji Antara Mitos Sejarah dan Legenda", *Mudra : Jurnal Seni dan budaya*, 26(1), 17-24.
<https://doi.org/10.31091/mudra.v26i1.1585>
- Sumijadi, Atmosudiro. 2006. Khasanah Sumberdaya Arkeologi Indonesia, Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, Pidato Pengukuhan Guru Besar.
- Soekmono. (1973). Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia 2, Yogyakarta: Kanisius.
- Soenyono, Wisnoe Pradono. (1995). Memperkenalkan Kompleks Percandian Panataran. Mojokerto: KPN Purbakala.
- Syafi'i, Achmad. (2021). Makna Simbol Relief Sengkalan Candi Sukuh. *Acyntia : Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 13(2), 178-190.
<https://doi.org/10.33153/acy.v13i2.4050>
- Yusuf, Agus Hilman. 2013. Pengertian Animasi dan Jenis-Jenisnya. (http://www.academia.edu/853557/Pengertian_Animasi_dan_jenis_jenisnya. diakses 25 April 2022).