CAPTURE
JURNAL SENI MEDIA REKAM

ANIMASI PADA RELIEF RAMAYANA CANDI SIWA

Alfan Setyawan
Staf pengajar UNIC SSR Jakarta
Jl. Kelapa Gading Boulevard Raya Blok DG No.12 Jakarata
E-mail : allfaann@yahoo.co.id

ABSTRACT

Shiwa Temple is one of the temples located in the Prambanan temple complex, where Prambanan temple is one of the world cultural heritage located in Indonesia. On the Shiva temple there is a relief that tells epos about Ramayana. In that time, the relief become one of the efective visual media to tell stories such as the media animation in the present. Seeing from the visualization apparently, the relief of Shiva temple has its own uniqueness and indicated to have the concept of modern animation form. This research has a purpose to know relief form and concept of animation on relief of Shiva temple. The sample of this research is taken from a Ramayana relief panel located in Shiva temple, where according to the writer, that panel has enough visual characteristic to explain the concept of animation. The results of this study reveal the elements of the shape of the relief Ramayana on Shiva temple and the form of animated concepts applied to the relief of Shiva temple.

Keywords: Relief, Ramayana, animation, and Shiva temple

PENDAHULUAN

Candi Prambanan merupakan peninggalan dan menjadi salah satu warisan kebudayaan dunia. Kemegahan seni pahat, seni arsitektural, dan rangkaian ceritera spiritual yang terpahat pada sisi candi menjadikan candi Prambanan sebagai salah satu mahakarya warisan kebudayaan di Indonesia masa lampau. Letak candi Prambanan tepatnya di perbatasan kabupaten Klaten dan wilayah Yogyakarta, Indonesia. Masyarakat sekitar menyebut candi Prambanan dengan nama candi Roro Jongrang atau candi Sewu, hal ini dikaitkan dengan legenda yang berkembang di masyarakat yang menceritakan tentang kisah Bandung Bondowoso. Candi Prambanan dibangun pada abad ke-9 oleh Raja pada masa Dinasti Sanjaya yang memeluk agama Hindu (Soekmono, 1981: 48). Dalam ajaran Agama Hindu mengenal adanya Tri Murti yang terdiri dari Dewa Brahma sebagai sang pencipta, Dewa Wisnu sebagai sang pemelihara, Dewa Shiwa sebagai sang perusak. Berdasarkan ajaran tersebut maka bentuk candi Prambanan memiliki 3 bangunan candi utama yakni candi Brahma, candi Wisnu dan candi Siwa.

Gambar 1. Komplek Candi Prambanan
(Foto: Alfan, 2016)

Ketiga candi tersebut dihiasi dengan relief-relief yang menggambarkan suatu cerita dan makna tertentu. Pada candi Siwa dan candi Brahma terdapat relief yang mengambarkan epos terkenal yakni epos tentang Sri Rama atau sering disebut Ramayana. Selain itu pada candi Wisnu juga terdapat relief yang menggambarkan kehidupan Krisna semasa kecil.

Pada masa bangunan tersebut dibangun (sekitar abad ke-9), relief merupakan salah satu media visual yang paling efektif sebagai media untuk bercerita. Apabila ditinjau dari perkembangan seni visual, teknik relief kemungkinan menjadi teknologi mutakhir pada masa abad ke-9. Unsur-unsur visual yang membentuk dan konsep bercerita yang terdapat pada relief candi Siwa memiliki ciri khas tersendiri. Peran media visual sangat penting bagi masyarakat untuk memudahkan dalam mengetahui isi dan pesan yang ingin disampaikan oleh penciptannya, dengan didukung dengan kemajuan teknologi visual pada zamannya, maka variasi pencitraan gambar akan lebih menarik untuk dinikmati dan semakin memudahkan masyarakat dalam menelaah pesan yang disampaikan.

Berdasarkan hal tersebut, maka objek tentang unsur-unsur visual dan konsep bercerita pada relief pada candi Siwa menarik dan layak untuk dikaji. Melalui penelitian ini diharapkan mampu mengungkapkan penggambaran cerita secara utuh pada setiap panel relief candi Shiwa sehingga masyarakat umum akan lebih mudah untuk memahami isi dan maknanya. Selain itu khususnya dalam keilmuan bidang animasi diharapkan dapat memunculkan fakta tentang keberadaan animasi pra sejarah yang dimiliki oleh bangsa Indonesia yang nantinya dapat dijadikan sebagai referensi sejarah dan perkembangan animasi dunia.

Tujuan dari penelitian ini yakni (1) menganalisa unsur-unsur bentuk rupa relief pada candi Siwa, (2) menganalisa bentuk animasi relief candi Siwa. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain (1) memberikan pengetahuan tentang bentuk rupa relief Ramayan pada candi Siwa, (2) memberikan pengetahuan tentang karakteristik animasi (gerakan) relief Ramayan pada candi Siwa.

Metode penelitian merupakan rincian mengenai langkah-langkah untuk mengumpulkan data-data penelitian, mengolah data, membuat veritifikasi hingga mereduksi dan menyajikan data. Penelitian ini dibutuhkan sekumpulan fakta beragam yang belum diketahui strukturnya untuk diproses agar diketahui bagaimana bentuk strukturnya, fakta tersebut disebut sebagai korpus. Pemilihan korpus dilakukan dengan kriteria (1) korpus harus cukup luas sehingga dapat disusun sistem yang lengkap baik persamaan maupun perbedaannya; (2) sedapat mungkin korpus harus sehomogen mungkin (Barthes, 2012:101). *Sample* tersebut kemudian disusun menjadi suatu data dan diolah lagi menjadi sebuah sajian ilmiah.

PEMBAHASAN

Kata animasi berasal dari bahasa latin "anima" yang memiliki arti jiwa, hidup, dan semangat. Dari arti kata tersebut kata animasi memiliki pengertian secara umum adalah illusi gerak. Sehingga karena adanya illusi gerak, maka terlihat memiliki jiwa dan hidup. Unsur-unsur visual yang membentuk dan teknis bercerita yang terdapat pada relief candi Siwa memiliki ciri khas tersendiri. Apabila kita mengamati secara mendalam pada relief candi Siwa, maka seolah-olah relief-relief tersebut memiliki kehidupan yang bercerita. Fenomena itu akan muncul ketika penikmat/penonton mengetahui konsep animasi pada relief.. Untuk membahas dalam kajian ini penulis menggunakan pendekan pada bidang animasi.

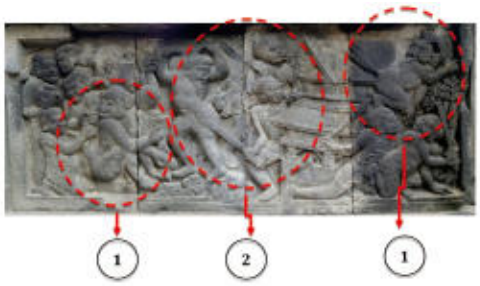
Unsur-Unsur Bentuk Rupa pada Relief Candi Siwa

a) Tokoh (Karakter)

Tokoh/karakter merupakan elemen yang menjadi unsur dan peranan utama dalam menjalankan cerita. Ciri utama tokoh dalam film animasi adalah hidup (bergerak) dan dapat berinteraksi. Pada dasarnya tokoh film animasi tidak harus berbentuk manusia, tetapi tokoh juga dapat berasal dari semua benda padat, cair dan gas. Seperti contohnya batu, air, gas, pasir, mobil, tanaman, sayuran, dll. Setiap tokoh harus memiliki cirikhas karakteristik tersendiri untuk membedakan antara tokoh yang satu dengan tokoh yang lain. Ciri-ciri tokoh tersebut dapat berasal dari dalam diri (watak) dan juga bisa berasal dari luar/tampilan (kostum/hiasan badan). Kostum danpat berfungsi untuk memperindah dan sebagai penanda golongan sosial. Terpusat pada kajian ini maka golongan sosial tersebut antara lain : golongan Brahmana (Agama), golongan raja/ kerabat raja, golongan pengusaha/orang kaya, dan masyarakat umum/kelas bawah. Pada relief candi Siwa golongan Brahmana umumnya tokoh digambarkan duduk atau berdiri mendampingi raja, memiliki kumis dan berjanggut. Golongan Raja beserta permaisuri atau kerabat istana digambarkan berada di dalam suatu bangunan indah, duduk di atas *asana* yang lebih tinggi. Hiasan badan yang di pakai raja umumnya menggunakan mahkota yang dihiasi oleh permata. Selain itu mengenakan hiasan lain seperti kalung, kelat bahu, ikat pinggang. Tetapi ada kemungkinan akan memiliki perbedaan kostum ketika golongan ini berada di luar ruangan. Golongan orang kaya pada umumnya tokoh digambarkan duduk dalam suatu bangunan atau berdiri di sekitar bangunan yang di sekililingnya terdapar kotak atau guci-guci perhiasan. Golongan masyarakat bawah pada umumnya digambarkan duduk atau berdiri di alam terbuka, di bawah pohon, di hutan, di bawah singgasana atau panggung.

Golongan ini biasanya menggunakan hiasan badan yang sederhana.

Penulis melakukan pembahasan dengan mengambil sampel salah satu panel relief pada candi Siwa.



Gambar 2. Karakter pada relief candi

Pada diagram panel di atas terdapat 2 tokoh, yakni tokoh Hanoman dan tokoh Prajurit Rahwana.

- Tokoh Hanoman: Pada diagram diatas tokoh Hanoman ditunjukkan pada nomer 1. Dari tampilan luar tokoh Hanoman memiliki bentuk seekor kera, tidak menggunakan atribut apapun.
- Tokoh Prajurit: Pada diagram di atas tokoh Prajurit ditunjukkan pada nomer 2. Pada relief di atas, tokoh prajurit memiliki bentuk proporsi manusia. Pada bagian wajah terlihat garang. Secara umum kostum yang digunakan terlihat sederhana, tokoh hanya sebatas menggunakan celana pendek dan di luarnya ditambahkan selembar kain.

b). Properti (aset)

Properti dibuat atau diciptakan untuk memenuhi kebutuhan dalam film animasi, baik kebutuhan untuk karakter dan kebutuhan pendukung latar (*background*). Seperti contohnya mobil, senjata perang, pesawat, dll.

Gambar 3. Properti dalam

C) 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, dll.

Bentuk Animasi Relief

Animasi adalah illusi gerak, dimana gambar atau objek pada dasarnya hanya diam dan dikarenakan ada bantuan secara teknis maka seakan-akan seperti hidup atau bergerak. Kunci konsep animasi terletak pada *frame*/gambar/pose. Konsep animasi atau pergerakan minimal terdiri dari 2 *frame*.

. Objek yang dijadikan kajian peneliti menggunakan satu sampel panel relief yang terdapat pada candi Siwa yang diyakini penulis dapat menjelaskan bentuk animasi relief. Sampel relief yang digunakan yakni panel relief yang menggambarkan adegan Hanoman

ditangkap oleh pasukan Rahwana dan ekornya dibakar, kemudian Hanoman dapat melarikan diri dalam keadaan ekornya terbakar. Pembahasan animasi relief candi Siva dengan pendekatan prinsip 12 gerak animasi-nya Frank Thomas dan Ollie Johnson.

a. Pengkerutan dan Peregangan (*Squash and Stretch*)

Squash and Stretch dipergunakan untuk menunjukkan volume, berat objek, efek gravitasi serta gerakan pada sebuah objek. Sehingga gerakan objek tersebut akan lebih kelihatan nyata dan tidak terlihat seolah-olah terbang. Secara alami sebuah benda memiliki berat dan apabila terkena efek gravitasi maka benda tersebut akan jatuh ke bawah. Bentuk penggambaran ini beragam tergantung besarnya berat objek (jenis benda) dan besarnya efek gravitasi.

Konsep *squash dan stretch* pada ditunjukkan pada contoh relief ini, semua tokoh memiliki volume, berat dan efek gravitasi. Lebih jelasnya terlihat pada gambar diagram di atas. Pada nomer (1) menggambarkan seorang tokoh (prajurit Rahwana) memegang senjata (*golok*). Pada penggambaran di atas, objek senjata memilki masa sehingga tokoh yang memegang senjatapun akan terkena efek gravitasi tergambarkan pada relief bentuk tangan terlihat berat untuk mengangkat senjata.

b. Gerakan Awalan (*Anticipation*)/

Anticipation adalah persiapan sebelum aksi, yang diikuti oleh sebuah aksi kemudian penyelesaian aksi tersebut. Hal ini dapat membangkitkan ketegangan atau kelucuan pada suatu aksi tertentu. Bagaimana antisipasi ini digunakan tergantung pada banyaknya aksi yang akan digunakan. Sebagai contoh seorang penari tidak hanya melangkah di lantai. Gerakan ke belakang akan dilakukan sebelum gerakan melangkah ke depan.Gerakan belakang itulah yang disebut gerak awalan/*anticipation*. Hampir semua gerakan nyata menggunakan teknik ini.

Konsep gerakan awal / *anticipation*tidak terlihat pada relief, dikarenakan tipe gerakan objek pada relief candi Siwa tidak menggunakan banyak frame.Selain itu keterbatasan jenis media dapat juga menjadi penyebab konsep gerak *anticipation* tidak digunakan. Menurut penulis ada kemungkinan apabila konsep

gerak *anticipation* diterapkan pada relief maka akan menimbulkan kebingungan pada pembaca sehingga maksud dan maknanya tidak akan mudah tersampaikan.

c. Pementasan (*Staging*)

Dalam proses penyampaian cerita, baik pada bentuk media film animasi ataupun relief maka akan dibatasi oleh durasi. Durasi yang dimaksud dapat berupa waktu maupun tempat. Dari hal itu maka setiap sequence, scene dan frame harus berhubungan dengan cerita secara menyeluruh. Jangan sampai membingungkan audience dengan terlalu banyak aksi dalam satu stage, menggunakan satu aksi yang jelas untuk menguraikan suatu ide cerita, terkecuali tujuannya ingin menggambarkan suatu kekacauan atau kebingungan.

Staging dapat mengarahkan perhatian audience pada cerita atau ide yang dibuat. Pementasan melibatkan tindakan pengaturan yang jelas dan meyakinkan. Memahami konsep di balik pementasan animasi akan membantu kita membuat semua yang diperlukan untuk berbicara dengan penonton. Komponen *staging* terdiri dari arah, kepribadian, latar/ *background* dan sudut kamera.

1) Arah

Tujuan dari pementasan ini adalah untuk mengarahkan mata penonton agar fokus pada apa yang penting pada saat tertentu. Orang melihat animasi harus melihat persis di mana mereka perlu melihat selama aksi. Terlalu banyak kegiatan hanya akan mengalihkan perhatian penonton. Dengan menerapkan prinsip arahan, penonton harus dapat memfokuskan mata pada setiap tindakan yang terjadi. *Staging* membutuhkan komposisi, simetri dan latar / *background* harus stabil dan seimbang.

2) Kepribadian

Sebuah komponen kunci untuk pementasan adalah suatu karakter harus mudah dikenali ciri-ciri kepribadianya. Kepribadian dapat dilihat dari ekspresi wajah, bentuksecara keseluruhan (hiasan badan), dan gerakan.Suatu karakter dengan wajah hambar akan terlihat membosankan, sebagai contoh dengan sedikit menambahkan senyum maka penonton akan merasa terkena sugesti untuk ikut tersenyum. Hiasan badan yang dimaksud adalah barang atau benda yang di pakai untuk menghiasi badan untuk memperindah, mengetahui indentifikasi si pemakai dan dapat menunjukkan status sosial atau golongan. Gerakan tokoh yang gesit atau lambat dapat menampilkan kepribadian tokoh.

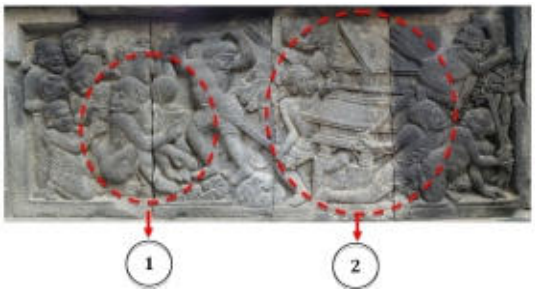
3) Latar (*Background*)

Latar/ *background* akan sangat

membantu mengaktifkan suasana hati penonton. Sebagai contoh pada sebuah film animasi menampilkan latar di sebuah hutan gelap atau sebuah kastil yang sangat menyeramkan maka akan membawa pikiran penonton pada suasana yang menakutkan.

4) Sudut Kamera

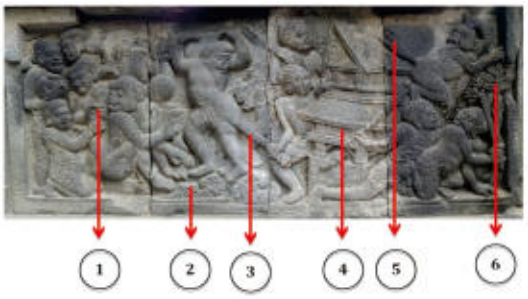
Teknik pengambilan gambar seperti *long shot*, *medium shot*, atau *close up*, serta sudut kamera yang efektif dapat membantu memperjelas isi cerita.



Karena adanya keterbatasan tempat maka konsep *staging* / pementasan pada media reliefsangat diperhatikan, terlihat pada bagan relief di atas sangat mempertimbangkkan komponen arah, kepribadian, latar/ *background* dan sudut camera. Konsep arah pada relief di atas masih cukup mudah untuk diamati, objek-objek yang ditampilkan tidak begitu rumit. Pada bagan relief yang ditunjukkan pada no (1) Menggambarkan tokoh seekor kera yang sedang dipegang ekornya oleh tokoh lain, dengan ekspresi takut dan kaget. Tokoh kera tersebut tidak menggunakan hiasan apapun, sehingga kemungkinan tokoh kera tersebut bukan dari golongan atas. Pada no (2) Menggambarkan latar/*background* sebuah bangunan yang penulis amati adalah bangunan yang berupa kerajaan/istana.

d. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Straight ahead action adalah pembuatan gambar dalam animasi secara spontan yang dimulai dari gambar pertama sampai gambar terakhir yang dilakukan oleh seorang animator. Kemungkinan ada perbedaan ukuran, volume, dan proporsi dengan metode ini, namun akan menciptakan ilusi, gerakan lebih cair dan dinamis, dan lebih baik untuk memproduksi rangkaian tindakan yang realistis.



Pose to Pose merupakan metode pembuatan animasi yang lebih terencana dan terpeta dengan kunci gambar pada interval tertentu, dari suatu pose ke pose selanjutnya, karenanya disebut *pose to pose* animation.Ukuran, volume, dan proporsi

akan lebih mudah diatur dengan teknik ini, dalam suatu aksi. Untuk memperhalus gerakan dapat mengisi gerakan diantara kunci gerakan yang dapat disebut dengan istilah *inbetween*.*Key poses, key drawings* atau *key* adalah kerangka acuan yang digunakan untuk menandai suatu posisi ekstrim karakter dalam animasi atau objek, menggambarkan titik lintasan gerakan, atau tekanan ekspresi serta suasana tertentu.

Pada bagan relief di atas menggunakan konsep *pose to pose,* dapat kita amati pada no (1) Menetukan *key* pertama tokoh kera dengan posisi sedang diikat/ditangkap. Sedangkan no (2) merupakan *key* berikutnya dengan menentukan posisi tokoh kera sedang meloncat (melarikan diri). Antara key 1 dan key 2 memiliki benang merah adegan yang jelas, sehinggasangat memungkinkan gerakan *inbetween* dapat dibuat.

e. Gerakan Lanjutan dan Penumpukan (*Follow Through and Overlapping Action*)

Pada saat tubuh dari karakter berhenti dari suatu arah gerakan tertentu secara tiba-tiba misalnya, maka semua bagian/elemen padah tubuh karakter tersebut tidak serta-merta berhenti, tapi akan melanjutkan arah gerak semula. Misalnya bagian tangan, rambut yang panjang, belali gajah, pakaian, atau ekor yang panjang. Hal inilah yang dinamakan follow through.*Overlapping action* adalah gerakan karakter yang berubah arah pada saat bagian/elemen karakter akan melanjutkan gerakan awal karakter, sehingga terjadi tabrakan gerakan.Karakter tersebut bergerak ke arah baru, yang akan diikuti oleh bagian/elemen karakter yang lain berapa frame berikutnya.

Konsep gerakan *Follow Through and Overlapping Action* pada prinsipnya kebalikan dari konsep gerakan awal / *anticipation*. Konsep gerakan *Follow Through and Overlapping Action* tidak terlihat pada relief, dikarenakan tipe gerakan objek pada relief candi Siwa tidak menggunakan banyak frame. Selain itu keterbatasan jenis media dapat juga menjadi penyebab konsep *Follow Through and Overlapping Action* tidak digunakan. Menurut penulis ada kemungkinan apabila konsep *Follow Through and Overlapping Action* diterapkan pada relief maka akan menimbulkan kebingungan pada pembaca sehingga maksud dan maknanya tidak akan mudah tersampaikan.

f. Gerakan Percepatan dan Perlambatan (*Slow In and Slow Out*)

Pengaturan jarak/spasi antar gambar dalam *inbetween*, prinsip ini sangat berkaitan dengan prinsip timing.Pada saat suatu gerakan akan dimulai, kita bisa menempatkan gambar lebih banyak pada awal pose, satu atau dua di tengah dan beberapa gambar di akhir pose. Teknik *slow out* biasanya ditempatkan pada akhir suatu

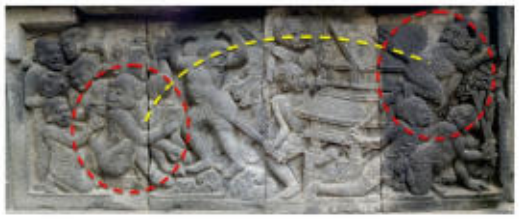
gerakan/pose dan *slow in* ditempatkan pada awal pose berkutnya. Konsep dasaranya adalah gambar yang lebih sedikit membuat gerakan lebih cepat, sedangkan gambar yang lebih banyak membuat gerakan menjadi lambat.Slow-ins dan slow-outs akan memperhalus gerakan, membuatnya kelihatan lebih hidup.

Konsep *slow in* dan *slow out* tidak diterapkan pada contoh relief di atas. Konsep ini sangat erat hubungnya dengan jumlah frame / gambar. Pada film animasi pada umumnya menggunakan 25 frame / gambar, dan hal ini sangat sulit untuk diterapkan

pada media relief. Apabila diterapkan akan sangat terbatas framenya dan hal itu cukup sulit untuk menerapkan konsep *slow in* dan *slow out* pada media relief.

g. Kelengkungan (*Arcs*)

Semua lintasan gerakan dalam animasi selalu berupa garis lengkung (kecuali gerakan mekanik suatu peralatan). Di alam ini garis lengkung merupakan rute yang paling mudah dilakukan oleh benda yang berpindah tempat. Misalnya ayunan pendulum, semua gerakan tangan, dan gerakan bola mata.Bentuk lengkung ini menjadikan gerakan dalam animasi akan terlihat lebih bagus dan natural.



Konsep *arcs* diterapkan pada relief, seperti terlihat pada contoh relief di atas yang menggambarkan gerakan tokoh kera yang meloncat membentuk kurva lengkung.

h. Gerakan Sekunder/Tambahan (*Secondary Action*)

Merupakan gerakan menambah dan memperkaya gerakan utama atau biasa disebut gerakan primer. Konsep menambah dan memperkaya ini disebut gerakan sekunder atau *Secondary Action*. Sebagai contoh ketika orang berjalan, gerakan premier hanya pada gerakan

bagian tangan mengayun, gerakan sekundernya dengan menambah gerakan jari-jarinya.

Konsep gerakan *Secondary Action* tidak terlihat pada relief, dikarenakan tipe gerakan objek pada relief candi Siwa tidak menggunakan banyak frame. Selain itu keterbatasan jenis media dapat juga menjadi penyebab konsep *Secondary Action* tidak digunakan. Menurut penulis ada kemungkinan apabila konsep *Secondary Action* diterapkan pada relief maka akan menimbulkan kebingungan pada pembaca sehingga maksud dan maknanya tidak akan mudah tersampaikan.

i. Pengaturan Waktu (*Timing*)

Pengaturan waktu dalam animasi sangat erat hubungnya dengan jumlah frame / gambar dan gerakan. Gambar yang jumlahnya banyak akan menghasilkan gerakan lambat dan halus, sedangkan gambar sedikit menghasilkan gerakan lebih cepat dan lebih kasar. Selain itu konsep *timing* juga akan berdampak pada objek lain sebagai contoh adegan tokoh A memukul tokoh B. Apabila tokoh A memukul dengan cepat maka tokoh B dapat terpental, dan sebaliknya jika tokoh A memukul dengan kecepatan rendah bias jadi tidak berdampak pada tokoh B.

j. Aksi Berlebihan (*Exaggeration*)

Berlebihan tidak *distorsi* ekstrim dari gambar atau sangat luas, aksi kekerasan sepanjang waktu. Its seperti karikatur fitur wajah, ekspresi, pose, sikap dan tindakan. Aksi ditelusuri dari film live action dapat akurat, tapi kaku dan mekanik. Dalam fitur animasi, karakter harus bergerak lebih luas untuk melihat alam. Hal yang sama juga terjadi pada ekspresi wajah, tapi tindakan tidak boleh seluas dalam gaya kartun singkat. Berlebihan dalam berjalan atau gerakan mata atau bahkan giliran kepala akan memberikan film Anda lebih menarik. Gunakan rasa yang baik dan akal sehat untuk menjaga dari menjadi terlalu berlebihan dan teater animasi.

k. Gambar Solid/Memiliki Dimensi (*Solid Drawing*)

Prinsip-prinsip dasar menggambar bentuk, berat, soliditas volume dalam bentuk ilusi 3 dimensi. Cara menggambar kartun, menarik dalam arti klasik, dengan menggunakan sketsa pensil dan gambar untuk produksi animasi. Gerakan memberikan karakter ilusi tiga-dan empat-dimensi kehidupan, Tiga dimensi adalah gerakan dalam ruang. Dimensi keempat adalah gerak waktu.

l. Daya Tarik (*Appeal)*

Sebuah karakter animasi memiliki daya tarik, tidak berarti hanya menjadi lucu atau imut, tapi sebuah karakter yang mampu menarik perhatian mata pemirsa. Semua karakter harus memiliki daya tarik apakah mereka heroik, jahat, horor atau lucu.

SIMPULAN

Hasil dari pengkajian, penulis dapat membuat kesimpulan awal sebagai berikut: (1) Relief candi Siwa merupakan bentuk animasi, atau dapat disebut animasi dalam bentuk/teknik relief. (2) Karakteristik atau unsur-unsur animasi relief memiliki karakteristik sendiri, berbeda dengan bentuk animasi modern.

DAFTARACUAN

Yuniawan Aryanto dan M Suyanto, 2006. *Merancang Film Kartun*. Yogyakarta: Andi Offset.

Thomas, Frank dan Johnson, Ollie. 1995. *The Illusion of Life*. USA:Walt Disney.

Lexy J Moleong. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya,

Soekmono. 1981. *Sejarah Kebudayaan Indonesia*.Yogyakarta : Kanisius,

H. B. Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapan dalam Penelitian*. Surakarta: UNS Press.

Primadi Tabrani. 2005. *Bahasa Rupa*. Bandung: Penerbit Kelir.