

INDUSTRI ANIMASI MENJADI TUAN DI RUMAH SENDIRI
(Sebuah Kenyataan dan Harapan bagi Insan dan Penggiat Industri Animasi Lokal)

Handriyotopo

Dosen Program Studi S-I Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Jl. Ringroad Km 5,5 Mojosongo, Surakarta 57127 Jawa Tengah
E-mail: handriyotopo@isi-ska.ac.id

ABSTRACT

One day animation industry in Indonesia can be host of his own country. An expectation that requires a struggle and a challenge to the invasion of the animated movie from outside of the domestic animation industry. A lot of animated film produced by the global industries require human resources and no small cost. In fact, the capability of Indonesian human resources in animation are not inferior to the foreign and a lot of Indonesia human resources involved in global animation industry such as Hollywood industry. There are domestic animation industries which produce animation movie, but they are not consumed for domestic people of Indonesia. Government support is expected to develop the domestic animation industry, in which the development of creative industries have promising prospects for increasing foreign exchange earnings. Internet and social media are media to introduce and promote the Indonesia animated films to the international markets although they are still based on local identity.

Keywords: animation, creative, local, and identity

PENDAHULUAN

Tidak bisa dipungkiri industri pertelevisian di Indonesia, yang mulai tumbuh dan berkembang saat ini memerlukan konten yang menarik bagi pemirsanya. Di samping tontonan yang menghibur dan bersifat edukatif, sebuah program yang ditayangkan dapat menarik penonton sehingga menaikkan *rating*. Ukuran *rating* pemirsa inilah menjadi

tolok ukur bagi pengiklan menayangkan iklannya.

Program tv selain *talkshow*, *reality show*, atau *news* yang bersifat informasi berita (jurnalistik), infotainment dan film televisi juga merambah di berbagai program yang ditayangkan pada industri audiovisual ini. Ada beberapa stasiun televisi nasional seperti Global TV, MNC TV, RCTI dan Trans TV, mempunyai

konten film kartun atau animasi dalam format yang beragam. Kebutuhan konten animasi lokal pada program televisi di Trans 7 misalnya, ia memberikan format tayangan dalam *Laptop si Unyil*. Si unyil adalah contoh film boneka yang dibuat oleh PPFN di era tahun 1980-an. Tetapi kembali dibuat dengan format baru.

Selain film lokal seperti animasi boneka si Unyil dalam *Laptop si Unyil*, stasiun swasta nasional Global TV melakukan kerjasama dengan industri media animasi global dengan Nickelodeon. Program film animasi segmentasinya jelas banyak untuk dikonsumsi oleh anak usia balita sampai dengan remaja. Citra film animasi menjadi sangat dekat, karena cerita naskah yang dibangun mampu menumbuhkan ketertarikan anak-anak untuk tetap selalu menantinya. Misalkan film kartun animasi yang tayang di MNCTV yang cukup familier di hati remaja, anak sekolah setingkat Sekolah Dasar dan TK adalah dari Walt Disney yaitu *Micky Mouse*. Disamping itu, animasi *clay* berjudul *Shoun the Sheep* mampu menjadi ikon dengan dibuatnya *gimmick* seperti boneka dan cinderamata lainnya seperti *Shaund the Sheep* yang lagi populer saat ini.

Istilah-istilah dalam teknik animasi berkembang saat ini adanya beberapa faktor yang mempengaruhi. Salah satunya adalah perkembangan kemajuan teknologi yang ada saat ini seperti teknologi pada perangkat lunaknya. Teknologi manipulasi dan ilustrasi dengan media komputer memungkinkan

animasi dapat berkerja dengan cepat baik untuk keperluan animasi 2 dimensi atau 3 dimensi seperti pada olah citra digital salah satunya, sehingga adobe Photoshop dan 3D Max menjadi sangat familier di mata animator. Disamping itu juga berkembangnya *software open source* saat ini seperti Blander dll.

Perkembangan animasi komputer yang begitu pesat mendorong dan menumbuhkan pecinta animasi lokal dan nasional. Animasi secara harfiah berarti membawa hidup/bergerak. Menganimasikan memiliki makna menggerakkan objek agar menjadikan hidup. Membuat animasi dapat berupa menggerakkan gambar kartun, lukisan, boneka, atau objek tiga dimensi. Sejak dikenalnya teknik animasi baik melalui pergerakan gambar yang dibuat satu-satu yang membutuhkan banyak *frame* dan biasa disebut dengan FPS. Jika FPS yang digunakan adalah 24 dan berdurasi satu menit, artinya jumlah *frame* yang digunakan adalah $24 \times 60 = 1440$ *frame*. Jadi dibutuhkan 43200 *frame* animasi untuk 30 menit. Pada perkembangan teknologi komputer maka teknik *cell* dalam *frame* ini biasa disebut dengan teknik *key frame*. (Hady Chandra, 2002:1-2)

PEMBAHASAN

Menumbuhkan Animasi Lokal

Animasi lokal perlu didorong dan dikembangkan agar menjadi tuan rumah sendiri. Komitmen pemerintah untuk menumbuhkan industri animasi pada di tingkat SMK dan juga perguruan tinggi.

Diskusi dan seminar seputar animasi juga sebagai wahana sosialisasi pentingnya masyarakat untuk turut mendukung animasi lokal agar mampu menunjukkan identitas dan juga dapat bersaing di tingkat internasional. Pada Festival Kesenian Indonesia (FKI) ke-7 di ISI Surakarta, salah satunya adalah diskusi dengan menghadirkan tokoh kartunis dan animator lokal seperti “Ngobrol bareng animator kartunis dan komikus” dengan Narasumber Priyanto S. (kartunis Majalah Tempo dan dosen FSRD ITB Bandung), Toni Masdiono (Komikus dan dosen FSRD STDI Bandung), Hanitianto Joedo (The Joedo Center/Padepokan Animasi, Yogyakarta) pada tanggal 10 Oktober 2011 dengan peserta dari SMA/SMK dan masyarakat umum.

Niat baik pemerintah seperti dengan dukungan dari menteri perdagangan ketika dalam peresmian pameran industri di JHCC Jakarta oleh Elka Pangestu mendukung penuh masukan dari para pelaku animasi nasional agar industri pertelevisian wajib menayangkan film-film animasi lokal. Dikatakan lebih lanjut dalam sebuah blog *ideanimasi.com* sebagai berikut: “Saya sangat setuju agar film animasi Indonesia bisa ditayangkan di televisi nasional,” ujarnya dalam seminar *Nation Branding : Peluang Industri Kreatif Indonesia Go Internasional*, di JCC, Senayan, Jakarta, Kamis (25/6/2009).

Untuk menjadi industri yang dapat dinikmati oleh pemirsa sepertinya masih penuh perjuangan, karena karakter bangsa kita adalah lebih menghargai karya

dari luar daripada karya sendiri. Tidak mengherankan jika tokoh Upin Ipin merupakan karya film naskah film dari Malaysia mampu bertahan di televisi swasta nasional, dengan mengambil *setting* kehidupan perilaku anak kecil dalam keseharian, menjadi *gimmick* baru bagi pecinta animasi khususnya anak-anak.

Dukungan pemerintah lokal yang cukup serius oleh Walikota Solo (Surakarta). Dalam berita di Solo [SPFM], Untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas di bidang animasi, Pemerintah Kota Surakarta akan membangun fasilitas pelatihan animasi di Badan Layanan Umum Daerah (BLUD) Solo Techno Park (STP). Walikota Solo, Joko Widodo (saat itu), mengatakan potensi animator asal Kota Solo cukup tinggi. Hal ini diketahuinya setelah melihat karya sejumlah animator. Karya ini dinilai Jokowi bisa bersaing di skala internasional dengan tema yang khas Kota Solo, seperti unsur wayang dan juga batik (*soloposfm.com*). Di kota Surabaya untuk menumbuhkan kegiatan mencintai animasi lokal dilakukan kegiatan dalam Parade Animation 2011 yang dimulai sejak tahun 2010 lalu. Surabaya AnimNation 2011 dilaksanakan pada Selasa 8 Nopember 2011 di studio XXI Grand City Surabaya pada jam 13.00, 16.00, dan 19.00 WIB.

Tumbuhnya komunitas pecinta animasi lokal adalah salah satu peluang yang cukup positif untuk menumbuhkan kesadaran akan identitas animasi lokal. Jagongan Animasi di Techno Park dengan

tema animasi untuk arsitektur adalah salah satunya. Jagongan Animasi Solo merupakan langkah awal dari masterplan pengembangan industri animasi di wilayah Solo Raya, yang akan dilanjutkan dengan tahap pendidikan/pelatihan, tahap inkubasi hingga tahap produksi film/serial animasi sehingga dapat menjadikan Solo tumbuh dan berkembang. Kegiatan Jagongan Animasi Solo pada tanggal 10-12-2011 diprakarsai oleh warga Solo yang peduli terhadap perkembangan dan mendapat dukungan dari Animation Alliance yang berpengalaman di bidang Animasi Indonesia dengan menyelenggarakan berbagai kegiatan, karya, pelatihan, dan festival di tingkat nasional (solotechnopark.com).



Gambar 1. Animasi *Seribu Candi*
Juara II Lomba Edunimasi
Tk. Nasional 2011
(Sumber: dok.edunimasi.com)

Salah satu kegiatan yang dilakukan oleh Kemendiknas dan Kebudayaan adalah dengan memberikan event lomba edunimasi tingkat nasional. Edunimasi Festival adalah program yang dilaksanakan oleh Kemendiknas untuk

mensosialisasikan pentingnya keselarasan antara pendidikan dan dunia kerja. Klip animasi dipilih untuk menghindari adanya penokohan sekaligus untuk menggairahkan pendidikan di bidang animasi di Indonesia. (edunimasi.com). Dalam kegiatan ini tim mahasiswa Prodi Televisi dan Film FSRD ISI Surakarta mampu meraih Juara II melalui team kreatif terdiri dari Koko Is Prayogo, Dian Lukitosari, dan Bambang Wahyudi mengambil tema *Seribu Candi*. Kisah yang tak terceritakan dalam legenda Candi Prambanan. Gambaran pentingnya sebuah kompetensi yang harus dimiliki seseorang untuk sebuah pekerjaan. Akhirnya dengan semangat kerja keras di tahun 2012 tim ISI Surakarta ikut kembali lomba edunimasi Kemendikbud yang diwakili oleh tim FSRD mendapatkan Juara I untuk kategori perguruan tinggi dengan judul *Menembus Batas*.

Pengetahuan dan Pendidikan Animasi bagi Masyarakat

Masyarakat dapat mencintai film animasi ketika tokoh dan tema yang dimunculkan dapat memberikan nilai hiburan dan pendidikan bagi masyarakatnya. Agar masyarakat lebih paham tentang dunia Animasi menjadi dunia industri kreatif nasional adalah dengan memberikan *worskhop* dan pelatihan-pelatihan di tingkat SMA/SMK dan perguruan tinggi maupun di tingkat vokasi D-1 sd D-4.

Program studi yang dikembangkan oleh Dikti dalam hal ini adalah didirikannya program studi televisi dan film juga peminatan pada animasi. Penyelenggara program studi pada tingkat perguruan tinggi seperti di Jurusan Seni Media Rekam ISI Surakarta, ISI Jogjakarta,

ISI Padang Panjang dan yang terakhir baru dibuka di ISI Denpasar. Konten matakuliah animasi tidak menjadi matakuliah mayor. Maka jika industri ini diharapkan mampu bersaing dengan animator global sangat perlu untuk menyelenggarakan dan membuka program studi animasi setara D-4 atau S-1, yang selama ini hanya ada di Institut Kesenian Jakarta dan lembaga kursus yang dikelola swasta.

Pada program studi desain komunikasi visual lebih pada animasi untuk keperluan mendukung periklanan ataupun *game online*. Apalagi isu yang berkembang saat ini di ranah seni media rekam di PT Seni nomenklaturnya masih menginduk di komunikasi massa. Kejelasan momenklatur sangat penting untuk menarik garis merah arah perkembangan industri di ranah komunikasi atau di seni media rekam yang sangat berbeda dengan visi misi dari nomemklatur komunikasi masa. Sangat bersyukur bahwa pemerintah cukup menyadari bahwa industri ini sebenarnya memiliki potensi yang besar untuk menghasilkan pendapatan negara disektor industri kreatif dan dapat menumbuhkan peluang usaha di dunia sinematografi animasi 2D dan 3D skala nasional. Program *SMK Bisa* oleh Kemendikbud bisakah menghasilkan animator yang handal yang siap bersaing ditingkat nasional ataupun internasional? Seperti dukungan pemerintah terhadap mobil karya anak SMK? Kita lihat saja nanti. Kabarya animator yang dibuat oleh negara tetangga kita juga hasil polesan dari animator dari Indonesia.

Teknik animasi tidak hanya untuk industri film animasi tetapi dengan tumbuhnya industri citra dan gaya hidup maka pecinta animasi *game* juga tumbuh.

Gadget dalam animasi HP pun juga berkembang. Apalagi maju pesatnya sektor industri komunikasi berbasis internet, maka sangatlah banyak peluang untuk *game online* yang semakin memanjakan masyarakat untuk mencari hiburan selain nonton televisi. Perlombaan animasi baik itu film animasi dan animasi *game* yang berbasis 2D ataupun 3D ditumbuhkan oleh masyarakat dan pemerintah melalui Kemendibud pada tiap tahunnya yang harus diapresiasi agar menjadi tuan rumah di negeri sendiri bahkan mampu menciptakan SDM animasi yang handal. Masyarakat bisa mengunggah hasil karya animasinya melalui online seperti di Youtube, agar dapat dilihat di seluruh dunia.

Mencintai Animasi Karya Animator Lokal

Mencintai karya animator lokal adalah sebuah keharusan jika kita mau bersaing dengan industri luar. Banyak cerita dan berita bahwa tenaga ahli animator kita justru mencari sumber penghasilan di luar negeri seperti di Amerika serikat dan Jepang. Siapa mereka ini? Dimana pengalaman mereka bisa menembus pasar SDM di tingkat yang cukup membanggakan?

Karya film *Upin Ipin* yang tayang di MNCTV pun ternyata juga ada seorang animator turut andil dari Indonesia. Seperti yang dikutip dalam *forum.vivanews.com* dikatakan warga Indonesia yang menjadi animator film *Upin-Ipin* namanya Marsha Chikita, putri Ikgang Fawzi, kiki panggilan akrabnya saat

memulai karir ketika ikut program magang di perusahaan di Las' Copaque Production (rumah produksi yang membuat film animasi *Upin-Ipin*). Sejak awal 2010, dia diterima di sana. Dia terjun langsung ikut membuat animasi film anak-anak yang banyak digemari di Indonesia itu. Selain itu animator Indonesia yang mampu dan dipercaya untuk menggarap film animasi sekelas film Hollywood adalah Rini Sugiarto merupakan salah satu *character animator* yang terlibat dalam pembuatan film *Tintin* besutan sutradara Steven Spielberg. Dia ambil bagian bersama sekitar 80 orang lainnya. Selain Rini, ada orang Indonesia lainnya yang turun membidani film *Tintin*, yaitu Sindharmawan Bachtiar dan Eddy Purnomo (*detik.com*).

Menurut data Ainaki (Asosiasi Industri Animasi dan Konten Indonesia) dalam artikel di *pasarkreasi.com* mencatat nama-nama gudang animator Indonesia a.l Frozty Entertainment, Tunas Pakar Integraha, Castle Production, Mirage, Pustaka Lebah, Jogjakartun, Mrico, Animad Studio, Jelly Fish, Bulakartun, Griya Studio, Bening Studio, Studio Kasatmata, Asiana Wang Animation, Bintang Jenaka Cartoon Film, Red Rocket, Infinity Frameworks dll. Tak sedikit diantara banyak nama itu yang kini sudah tutup setelah mengeluarkan karya perdana mereka. Tetapi setidaknya tahun lalu masih sempat muncul serial animasi televisi, *Sega Nusantara* karya Mahaka Visual Indonesia yang memperoleh ABU CASBAA Unicef Child Right Award 2005.

Karya film animasi untuk layar lebar ataupun pemenuhan untuk industri televisi adalah sangat mahal. Sesudah di-*louncing* di pasar maka tidak dapat menghasilkan imbal balik seperti yang diharapkan. "Masalah utama dari industri animasi kita adalah distribusi. Dengan kata lain industri animasi kita belum sepenuhnya mendapat komitmen penuh dari pebisnis lokal seperti televisi dan layar lebar," ujar Presdir Digital Studio, Andi S. Boediman dalam *ideanimasi.com*. Penghargaan terhadap karya animator tidak sebanding dengan pekerjaannya yang rumit dan cukup melelahkan jika digarap di negeri sendiri, maka pekerja asing lebih dihargai. Ternyata klien Indonesia lebih percaya untuk membayar lebih mahal pada perusahaan luar negeri dibanding ke perusahaan lokal. "Animasi asing paling hanya 20%-30% tapi uang yang mereka dapat ratusan kali lipat dari yang kami terima," kata Risty dalam *ideanimasi.com*

Cerita di atas tentunya merupakan sebuah perenungan bagi kita, bagaimana sebuah karya film animasi dapat tumbuh di negeri sendiri. Mereka para pecinta animator dengan susah payah membangun, tetapi tidak mampu untuk menjaga keberlangsungan yang cukup lama untuk sebuah industri animasi karena tidak ada campur tangan pemerintah yang serius menangani agar industri animasi dapat menjadi tuan rumah sendiri seperti halnya di Cina dan India. Pada akhirnya animator kita loncat ke industri asing yang sudah mempunyai

konsep dan tujuan yang jelas menggarap film animasi tidak hanya untuk televisi tetapi film layar lebar seperti Rini Sugiarti yang telah berkecimpung sejak tahun 2005.

Pada era tahun 1980-an PFN pernah menggarap film animasi dengan nama *Si Huma*. Tetapi pada tahun 1955 seperti yang ditulis dalam *pasarkreasi.com*, Indonesia sudah mampu membuat film animasi seiring dengan munculnya film berjudul *Si Doel Memilih* karya Duket Hendronoto. Film animasi 2 dimensi tentang kampanye pemilihan umum pertama di Indonesia itu menjadi tonggak dimulainya animasi modern di negeri ini. Lantas, di tahun 2004, ada pula film cerita panjang berjudul *Homeland*. Film animasi berdurasi 30 menit itu dianggap sebagai film animasi 3 dimensi yang pertama di Indonesia dan menjadi babak baru bagi dunia peranimasian di bumi Nusantara.

Ketika munculnya film animasi 3D yang ditayangkan dalam benak saya adalah ini karya kembaran dari *Si Huma*. Tokoh *Si Huma* adalah seorang anak kecil laki-laki dengan kepala botak menyisakan sedikit rambul jambulnya di atas kepala yang botak. Ketika muncul tokoh film animasi *Upin Ipin*, agaknya cukup menggelitik kembali ke karya *Si Huma*. Namun tokoh gundul *Upin Ipin* ini sebenarnya adalah asimilasi dari tokoh *Si Huma* yang kembar menurut saya. Jadi ide kreatif dari tokoh *Si Huma* dibuat kembar oleh para kreator animasi Malaysia. Karya tokoh animasi ini juga sebuah pertanda

bahwa mereka mampu membuat selangkah lebih maju animasi dengan 3D.

Bagaimana Memulai Bangkit Kembali Animasi Kita?

Sejarah animasi Indonesia, berkembang seiring dengan majunya media komunikasi seperti televisi digital, *streaming internet* dan lainnya adalah sebuah pilihan untuk dapat memuaskan pemirsanya. Melalui media internet seperti jejaring sosial Facebook adalah sebuah alat komunikasi pesan yang cukup ampuh untuk mengingatkan kembali akan keberadaan para animator kita. Lihat saja video *streaming* film animasi yang dimunculkan di Facebook ini mampu menggelitik kita. Bagaimana mungkin sebuah ide kreatif dimunculkan melalui ide dari film *Transformer* yang cukup bagus animasinya itu ditransfer dengan motor bajaj. Adalah karya film animasi anak Solo, seperti yang dikutip dalam tulisan *kompas.com* bahwa sebuah video animasi singkat mulai beredar di kalangan pengguna internet Indonesia. Animasi itu menampilkan beberapa hal, termasuk adegan bajaj dan bus kota berubah menjadi robot ala film *Transformer*. Hal yang menarik adalah animasi ini buatan Indonesia. Pembuatnya adalah studio bernama Lakon Animasi yang, menurut keterangan di grup Facebook-nya, bermarkas di Solo, Jawa Tengah. Animasi berjudul *Pada Suatu Ketika* tersebut memang menarik. Detail-detail yang ditampilkannya benar-benar menunjukkan pemandangan khas

Indonesia. Mulai dari mangkuk cap ayam yang digunakan untuk menyajikan mi instan rebus, bungkus rokok kretek tanpa filter, hingga kendaraan yang berubah menjadi robot: bajaj, motor usang, dan bus



Gambar 2. Film animasi *Pada Suatu Ketika* dari Lakon Animasi Solo
(Sumber: ideanimasi.com)

Kembali kita merenungkan untuk tumbuh kembangnya industri animasi di tingkat nasional ataupun lokal seperti kata Rini Sugiarto bahwa kita banyak talenta yang cukup kuat untuk berkembang. Ia pun mengakui bahwa talenta animasi dari Indonesia sangat banyak. Namun, untuk bisa terwujud sebuah studio animasi yang mimpinya bisa bersaing dengan Pixar dkk, bukan hanya talenta yang dibutuhkan. Warga Indonesia, sudah saatnya untuk mulai belajar soal produksi film animasi. Ini artinya bukan hanya aspek kemampuan membuat animasi saja, melainkan juga bagaimana merancang sebuah produksi dengan berbagai faktor di dalamnya. “Kasus umum yang paling (sering) saya dengar, animator-animator Indonesia merasa tidak dihargai. Karena orang-orang masih menganggap kalau *animation production* itu *simple*, gampang, dan cepat. Tapi (kenyataannya) tidak selalu begitu,” Rini menjelaskan (*kompas.com*).

SIMPULAN

Perkembangan seni animasi dalam masyarakat tak lepas dari sebuah kerinduan yang mendalam bagi pecinta film animasi untuk menjadi tuanrumah sendiri ditengah arus globalnya perkembangan dan kemajuan teknik pengarapan animasi yang menyerbu televisi kita. Anak-anak dan remaja adalah pangsa pasar yang cukup besar. Konten dari tema diangkat oleh industri global maupun setengah berkembang bertema keseharian yang cukup menghibur. Film animasi untuk format layar lebar dan televisi jelas sangat berbeda. Film Animasi layar lebar membutuhkan sebuah penanganan yang kompleks akan adanya SDM yang mumpuni. Untuk durasi film animasi televisi terpaut dengan durasi yang pendek. Durasi yang pendek jika digarap dengan serius akan menghasilkan tontonan yang menarik. Setidaknya komunitas dan berbagai pihak mulai melirik industri ini untuk dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Maka banyaklah komunitas dan dukungan pemerintah untuk melakukan suport baik dalam skala nasional maupun lokal. Pada kenyataannya SDM kita sudah menjajal kemampuannya untuk berkecimpung dunia animasi padaperusahaan Global dan terbukti mendapatkan peran yang cukup berarti.

Dunia internet dan perangkatnya yang memudahkan akses yang cukup tinggi, maka *streaming* audiovisual memungkinkan karya animasi kita untuk dapat memperkenalkan diri di dunia luar

yang tanpa batas. Salah satunya adalah film animasi pendek dengan judul Transformer Bajaj, mampu mengusik pecinta dan penikmat dunia maya dan menjadikan perbincangan yang serius untuk memajukan animasi kita dan membukakan mata semua orang bahwa kita bisa.

DAFTAR ACUAN

Buku :

Handi Candra. 2002. *Membuat Sendiri Animasi Profesional dengan 3DS MAX 4.2*. Jakarta: Penerbit Elex Media Komputindo Gramedia.

Internet :

Edunimasi.com, diunduh 2 Pebruari 2012

Ideanimasi.com, diunduh 2 Pebruari 2012

Soloposfm.com, diunduh 2 Pebruari 2012

Solotechnopark.com, diunduh 2 Pebruari 2012

Indonesiaberprestasi.web.id, diunduh 2 Pebruari 2012

Detik.com, diunduh 2 Pebruari 2012