

KAJIAN ADAPTASI DONGENG TRADISIONAL DALAM FILM ANIMASI TIMUN MAS PRODUKSI STUDIO KASATMATA JOGJAKARTA

Anugrah Irfan Ismail

Program Pascasarjana

Institut Seni Indonesia Surakarta

Jl. Ki Hadjar Dewantara No. 19 Kentingan, Jebres, Surakarta, 57126

ABSTRAK

Dongeng tradisional adalah salah satu aset budaya bangsa Indonesia yang sangat bernilai namun keberadaannya perlahan tersisihkan. Perkembangan zaman membuat budaya mendongeng semakin jarang dilakukan. Terlebih dengan munculnya televisi, membuat budaya masyarakat saat ini lebih cenderung menjadi budaya melihat ketimbang hanya sekedar mendengar. Semakin pesatnya arus teknologi dan informasi membuat cerita-cerita dari luar negeri semakin familiar bagi anak-anak Indonesia masa kini. Dongeng tradisional Indonesia semakin asing bagi mereka. Dongeng tradisional agar bisa bertahan harus beradaptasi. Dongeng tradisional harus merubah karakter atau bahkan mediumnya untuk menyesuaikan diri dengan karakter masyarakat masa kini. Film animasi Timun Mas (2012) adalah sebuah film hasil adaptasi dongeng tradisional yang diproduksi sebagai upaya memperkenalkan kembali dongeng tradisional kepada anak-anak masa kini. Dalam upaya adaptasi tersebut dongeng tradisional yang merupakan sastra lisan dengan karakter ceritanya yang spontan kemudian dirubah menjadi film yang sangat memperhatikan struktur cerita. Untuk menarik minat penonton, film animasi juga harus menampilkan beberapa strategi kreatif. Strategi tersebut dapat berupa tampilan visual maupun gaya penceritaan.

Kata kunci: adaptasi, dongeng, film animasi.

ABSTRACT

Traditional tale is one of the Indonesian valuable cultural heritages but its existence gradually excluded. The developing era leads to decrease the tale telling culture. Along with the television growing, people tend to be audiences than listeners. The rapid growing of technology and information make the foreign stories more familiar to Indonesian children. Traditional tales become unfamiliar to them. It has to adapt in order to survive. It has to change its characteristic and medium supposed to adjust to the modern society. The animation film Timun Mas (2012) is an adapted film of traditional tales produced as an effort to introduce traditional stories to the present children. In the adaptation process, the traditional tales as a spoken literature with spontaneous stories are changed to be a film concerning the story structure. To get the audience's interest, an animation film has to present some creative strategies including visual presentation as well as the style of story -telling.

Keywords: adaptation, traditional stories, animation film.

Pengantar

Indonesia dengan wilayahnya yang terdiri dari 13.466 pulau dan 1.340 kelompok etnik memiliki kekayaan budaya yang salah satunya berupa folklor. Folklor adalah pengindonesiaan kata *dari folklore* yang merupakan kata dalam bahasa Inggris. *Folklore* sendiri berasal dari dua kata yaitu *folk* dan *lore*. Alan Dundes (Danandjaja, 1997:1-2) menyatakan bahwa folk adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik, sosial, dan kebudayaan. Sedangkan lore adalah tradisi dari folk, yaitu sebagian kebudayaannya yang diwariskan secara

turun temurun secara lisan melalui suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat bantu pengingat (*mnemonic device*).

Jan Harold Brunvand (Danandjaja, 1997:21-22) menggolongkan folklor ke dalam tiga kelompok besar berdasar tipenya yaitu: folklor lisan, folklor sebagian lisan, dan folklor bukan lisan. Folklor lisan adalah folklor yang bentuknya memang murni lisan. Beberapa bentuk folklor yang masuk dalam golongan ini adalah: bahasa rakyat, ungkapan tradisional, pertanyaan tradisional, puisi rakyat, cerita prosa rakyat, dan nyanyian rakyat.

Lebih lanjut lagi, William R. Bascom (Danandjaja, 1997:50) membagi cerita prosa rakyat ke dalam tiga golongan besar, yaitu: mite (*myth*), legenda (*legend*), dan dongeng (*folktale*). Dongeng adalah cerita yang tidak dianggap benar-benar terjadi, dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat.

Dahulu dongeng dituturkan dalam berbagai kesempatan untuk tujuan tertentu. Ketika penulis masih kecil, ibu, nenek, guru, maupun ustadz sering mendongengkan bermacam cerita di sekolah, di masjid, atau di waktu sebelum tidur. Disamping sebagai hiburan, orangtua berusaha mendidik pendengar kecilnya melalui pesan moral yang muncul dalam cerita-cerita “ajaib” tersebut.

Zaman telah berubah, anak-anak Indonesia masa kini semakin jarang mendengar dongeng-dongeng tradisional warisan budaya mereka sendiri. Orangtua kehilangan waktu untuk mendongeng karena kesibukan pekerjaan. Di sekolah terutama sekolah berbasis internasional maupun agama, lebih didominasi cerita dari Eropa maupun cerita agama.

Kemunculan media audiovisual seperti televisi membuat budaya melihat menjadi lebih dominan ketimbang hanya sekedar mendengar. Anak-anak masa kini lebih tertarik untuk melihat film yang dengan tampilan visual, gerak, maupun suaranya, membuat pengalaman melihat terasa menjadi lebih nyata.

Untuk bisa terus bertahan dongeng tradisional harus menyesuaikan diri dengan perkembangan jaman. Ketika medium lesan mulai tergantikan dengan medium visual, dongeng tradisional harus ikut berubah. Tidak hanya melalui peralihan media, namun juga dari bahasa, cara bertutur dan banyak hal lainnya. Untuk menjangkau pendengar masa kininya, dongeng tradisional akhirnya beradaptasi.

Film animasi Timun Mas (2012) adalah film adaptasi yang dibuat dengan semangat untuk memperkenalkan kembali dongeng tradisional Indonesia kepada anak-anak masa kini. Film ini muncul sebagai proyek awal Studio Kasatmata Jogjakarta dan PT. Balai Pustaka dalam merevitalisasi buku-buku cerita dongeng bergambar yang diterbitkan PT. Balai Pustaka ditahun 1980-an. Timun Emas (*Golden Cucumber*) adalah buku terbitan Balai Pustaka yang diceritakan ulang dan diilustrasikan oleh Suyadi. Buku ini terbit pada tahun 1990 dan mengantarkan Suyadi menerima penghargaan Adikarya Ikapi pada tahun 1998. Suyadi adalah seniman pencipta serial Si Unyil sekaligus juga pemeran karakter Pak Raden di

dunia nyata. Suyadi juga adalah kreator film animasi Timun Mas produksi PPFN yang ketika itu mulai diproduksi pada tahun 1975 dan baru selesai pada tahun 1984.



Gambar 1. Kompilasi *screenshot* film animasi Timun Mas produksi Studio Kasatmata Jogjakarta. (*Screenshot* film Timun Mas, 2012)

Timun Mas atau ada juga yang menyebutnya dengan Timun Emas, adalah dongeng tradisional yang menyebar di wilayah Jawa Tengah. Sebagai sebuah folklor yang berupa sastra lisan, versi cerita asli maupun pengarang aslinya sudah tidak diketahui lagi. Tanpa adanya hak monopoli kepemilikan, setiap anggota masyarakat boleh merasa memiliki dan mengembangkannya sesuai dengan situasi dan kondisi setempat, bahkan hal ini merupakan bentuk upaya pelestarian folklor oleh masyarakat pendukungnya (Purwadi, 2012:2). Karena hal inilah kisah Timun Mas muncul dalam bermacam versi cerita dengan beberapa nama-nama tokoh yang berbeda. Berbagai macam versi cerita tersebut dapat dilacak salah satunya melalui bermacam karya adaptasi masa kini dalam bentuk buku teks, buku cerita, film, maupun literatur internet.

Dari bermacam versi cerita tersebut, secara umum dongeng Timun Mas menceritakan tentang perjuangan seorang anak bernama Timun Mas untuk menyelamatkan diri dari ancaman Raksasa. Dalam berjuang melawan Raksasa tersebut, orang-orang yang mengasihi Timun Mas membekalinya dengan benda-benda ajaib. Pada akhirnya dengan benda-benda tersebut Timun Mas dapat mengalahkan Raksasa.

Dongeng tradisional dan film animasi adalah dua medium yang berbeda. Dongeng tradisional sebagai sebuah karya sastra lisan merupakan sebuah medium linguistik. Sementara itu film animasi merupakan medium dengan kecenderungan pendekatan audio dan visual. Dongeng tradisional yang berupa cerita oral kemudian ditransformasikan menjadi sebuah film yang

merupakan media audio visual. Dongeng yang sifatnya cerita spontan kemudian disesuaikan dengan struktur dramaturgi film yang juga harus memperhatikan durasi. Dongeng yang abstrak diwujudkan secara riil dalam penggambaran visual karakter dan *setting*.

Linda Seger mengungkapkan bahwa adaptasi merupakan suatu proses transisi, pengubahan atau konversi dari satu medium ke medium lain (Seger, 1992: 2). Seger berpendapat bahwa dari perbedaan itu, ketika dipersatukan akan memunculkan suatu bentuk atau karya baru yang tetap membawa roh teks asli di dalamnya.

Sependapat dengan hal tersebut, Richard Krevolin mengatakan bahwa adaptasi adalah proses menangkap esensi sebuah karya asli untuk dituangkan ke dalam media lain. Dalam proses tersebut, tidak bisa dihindari jika beberapa elemen akan tetap digunakan dan beberapa lainnya akan ditinggalkan, namun jiwa cerita tersebut haruslah tetap sama (2003: 78).

Berdasar cerita umum dongeng Timun Mas, Gangsar Waskito – sebagai sutradara sekaligus penulis naskah – mengadaptasinya kedalam bentuk film animasi. Berdasar model medium dan kaitannya dengan relasi adaptasi, Hutcheon menyebut adaptasi semacam ini membentuk pola *telling*—> *showing*, sebagai salah satu contoh dari bentuk cerita lesan menjadi film (2006:38).

Proses adaptasi diawali dengan proses resepsi. Pada proses ini Gangsar meneliti beberapa referensi cerita dongeng Timun Mas dan karya-karya adaptasi dongeng Timun Mas yang telah dibuat sebelumnya. Pada proses “pembacaan” ini, Gangsar harus mampu menangkap makna dan menemukan ruh dari cerita Timun Mas.

Ketika melakukan riset cerita Gangsar menemukan satu hal yang cukup menarik. Ia mendapati adanya satu versi cerita yang cukup berbeda, di mana dalam kisah tersebut Timun Mas diburu oleh Raksasa bukan untuk dimakan. Gangsar mengatakan,

“... Timun Mas yang tak baca itu juga sudah dihaluskan. Kalau dulu aslinya, konon Si Timun Mas itu mau diculik si Buto Ijo itu sebenarnya mau dikawin bukan dimakan...” (Wawancara Gangsar Waskito, 2014).

Gangsar menambahkan bahwa proses “penghalusan” cerita semacam ini memang lazim dilakukan. Ia menambahkan, “... biasa ya, misalnya cerita-cerita dulu itu dari Grimm terus diperhalus lagi oleh Hans Christian Andersen, diperhalus lagi sama Disney.” (Wawancara Gangsar Waskito, 2014).

Gangsar secara pribadi memang menjadikan Disney sebagai *role model* dalam produksi animasi Timun Mas ini.

Dari beberapa versi cerita, Gangsar memilih menggunakan cerita Raksasa yang menawarkan anak pada mbok Sirni, meskipun pada buku maupun film animasi Timun Mas karya Suyadi adegan ini tidak ada. Pada kedua karya tersebut, cerita langsung dimulai dengan ibu dan si anak Timun Mas yang mendatangi Raksasa. Tidak ada cerita asal usul Timun Mas seperti apa. Bagi Gangsar, adegan Raksasa menawarkan anak adalah adegan klasik yang menarik untuk dianimasikan.

Dalam memulai produksi film animasi, setelah penggalan ide dan riset, tahap selanjutnya adalah penulisan cerita. Pada tahap penulisan cerita inilah proses transformasi dilakukan. Senada dengan pernyataan Hutcheon bahwa mengadaptasi adalah mendekor ulang dengan variasi tanpa meniru atau menjiplak, mengadaptasi berarti mengatur, mengubah, membuat menjadi sesuai (Hutcheon, 2006: 7). Gangsar meramu cerita dongeng Timun Mas agar sesuai dengan kebutuhan film animasi. Cerita dongeng bersifat spontan dan memiliki logika cerita yang kental dengan nuansa ajaib. Bagi Gangsar keajaiban ini harus dipertahankan, menurutnya justru dongeng dengan segala ketidak logisannya itu memiliki sisi keindahannya sendiri. Film fiksi umumnya memiliki sebuah plot atau jalur cerita yang memberikan sumbangannya pada perkembangan tema tersebut. Sebuah plot harus memusatkan diri pada suatu urutan laku yang berkesinambungan, dimana satu kejadian membawa kita pada kejadian lain secara wajar dan logis. Biasanya antara kejadian-kejadian tersebut terdapat hubungan sebab-akibat yang kuat. Dengan demikian, setiap kejadian tumbuh secara alamiah dari plot itu sendiri. (Boggs:25, 1992). Pada intinya, Gangsar harus mampu menghadirkan ruh dongeng yang ajaib dan imajinatif namun juga sekaligus logis.

Film animasi Timun Mas (2012) menggunakan struktur drama tiga babak – atau disebut juga dengan istilah *the three-act structure*. Struktur drama tiga babak merupakan satu jenis pola bercerita, yang dipakai untuk menyusun konstruksi dramatik dalam tiga bagian cerita. Secara umum bagian-bagian tersebut adalah babak pertama yang berisi *opening/introducing*, babak kedua yang berisi inti cerita (puncak konflik), dan babak ke tiga yang berisi penyelesaian masalah yang dihadapi oleh tokoh utama/*ending*.

Struktur drama tiga babak pertama kali didefinisikan oleh Aristoteles pada hampir 2.300 tahun yang lalu. Aristoteles menyebut struktur ini sebagai

Plot. Plot tidak hanya sebatas pada urutan kejadian dalam cerita, namun juga emosi yang dibutuhkan untuk “menghanyutkan” penonton dalam “aliran” cerita. Pada babak pertama harus diciptakan empati terhadap karakter utama, sehingga penonton peduli dan tertarik dalam mengikuti perjalanan kisah sang tokoh utama. Pada babak kedua menampilkan penderitaan maupun tantangan yang menampilkan ketakutan dan ketegangan diantara karakter utama dan tantangannya. Pada babak terakhir, ketakutan dan ketegangan akhirnya menurun dan memudar hingga cerita diakhiri (Sullivan, 2008:10).



Gambar 2. Struktur drama tiga babak

Beberapa poin penting pada babak pertama film animasi Timun Mas (2012) adalah memperkenalkan para karakter, baik protagonis maupun antagonis, menciptakan simpati pada protagonis, dan memperlihatkan masalah utama yang dihadapi protagonis dan risikonya jika sang protagonis tidak mampu menghadapi problem tersebut. Dalam penyusunan cerita ini tampak bahwa Gangsar memberikan perhatian pada plot dan logika cerita. Dengan menampilkan asal usul Timun Mas, dimana Raksasa menawarkan seorang anak kepada Mbok Sirni dengan sebuah janji, maka alasan Raksasa muncul dan hendak memangsa Timun Mas ketika ia dewasa menjadi lebih masuk akal. Latar belakang kelahiran Timun Mas menjadi fondasi bagi struktur cerita secara keseluruhan.

Babak kedua dalam film Timun Mas (2012) merupakan babak dimana cerita berkembang, problem-problem yang dihadapi karakter protagonis - Mbok Sirni dan Timun Mas - terus ditingkatkan tensinya, yang membuat tangga dramatik terus menanjak. Hal inilah inti dari film yang dinikmati penonton. Babak kedua dimulai dengan sebuah elemen bernama *point of attack*. William Miller dalam bukunya **Screen Writing for Narrative Film and Television** secara singkat menjelaskan bahwa POA adalah titik dimana

cerita itu bergulir, dari sinilah penonton akan terseret mengikuti alur cerita tanpa bisa melepaskan diri lagi. Dalam film animasi Timun Mas (2012) POA dimulai dari datangnya Raksasa yang menagih janji pada Mbok Sirni. Setelah adegan ini, tensi cerita mulai dinaikkan seiring dengan perjuangan Timun Mas meloloskan diri dari kejaran Raksasa.

Penyesuaian adegan untuk kebutuhan film ditampilkan pada adegan kejar-kejaran antara Raksasa dan Timun Mas. Pada cerita-cerita dongeng, adegan ini hanya berupa Timun Mas yang lari dikejar Raksasa dan melemparkan bungkusannya satu persatu. Bisa dikatakan cerita semacam ini monoton dan datar. Untuk kebutuhan plot cerita, jalannya adegan ini dibuat lebih masuk akal dan sekaligus secara bertahap meningkatkan tensi ketegangan.

Pertimbangan tentang logika cerita dan kemasuk akal muncul juga pada bagian cerita Timun Mas yang dikejar Raksasa. Pada banyak versi cerita muncul adegan Timun Mas yang melempar biji mentimun yang seketika berubah menjadi tanaman mentimun yang tumbuh subur dengan buah-buahnya yang segar. Raksasa yang kelaparan memakan buah-buah mentimun itu dengan lahap dan kemudian tertidur. Setelah terbangun, Raksasa mengejar Timun Mas kembali. Menurut Gangsar adegan ini secara film tidak masuk akal, ia menambahkan,

“... iki ki lagek kenceng-kencenge ki. Kudhu cepet tempone. Lha mosok to turu, mosok yo Timun Mas ora gek lungu adoh sih...” (“... lha ini sedang kencang-kencangnya. Temponya harus cepat. Masak malah tidur, kalau seperti itu Timun Mas sudah pergi jauh mestinya...”) (Wawancara Gangsar Waskito, 2014).

Gangsar mengganti adegan ini menjadi adegan Raksasa yang dibelit oleh sulur-sulur tanaman mentimun raksasa, namun dengan kekuatannya Raksasa tanpa kesulitan mampu melepaskan diri dan melanjutkan pengejarannya.

Babak ketiga film animasi Timun Mas (2012) merupakan babak terakhir dari cerita. Konflik akan mencapai puncaknya, dan diketahui hasil dari perjuangan tokoh dalam menyelesaikan problem yang mereka hadapi. Timun Mas yang sebelumnya telah menyerah tiba-tiba teringat akan janjinya untuk kembali pada Mbok Sirni. Tiba-tiba ia teringat pada bungkusannya yang keempat. Bungkusannya berubah pusaan air menjadi kolam lumpur panas. Raksasa akhirnya tewas, tenggelam dan membatu dalam kolam yang kemudian mendingin.

Setelah mencapai klimaks tersebut, tensi dan ketegangan semakin menurun. Film berakhir dengan *happy end*, Timun Mas dapat berkumpul kembali dengan Mbok Sirni ibunya dan hidup berdua dengan bahagia. Akhir cerita *happy end* adalah akhir cerita yang disukai banyak orang lebih-lebih anak-anak. Pada bagian akhir cerita ini penonton diberi kesempatan meresapi kegembiraan yang ditimbulkan oleh *happy end* juga memantapkan kesimpulan atau akhir cerita.

Logika cerita juga nampak pada rancangan karakter Timun Mas. Gangsar menyebutkan bahwa pada kebanyakan cerita, Timun Mas digambarkan sebagai anak perempuan yang sangat *stereotype*, lemah lembut dengan kekuatan fisik yang tentunya lebih lemah jika dibandingkan dengan lelaki. Dalam filmnya, Gangsar mengubah Timun Mas menjadi seorang anak perempuan yang enerjik, riang, dan “bandel”.

“... jadi kan biasanya digambarkan sebagai gadis yang imut dan segala macam. Tapi aku agak ada bandelnya dikit sih. Jadi dia itu riang, maksudnya energinya besar... ...jadinya dia juga dengan kekuatan energi seperti itu maksudnya lari-lari dikejar Buto itu masih masuk akal... ...aku tidak menggambarkan dengan beneran ringkih dan segala macam... ... kalau di literatur-literatur lama itu terlalu lembut menurutku” (Wawancara Gangsar Waskito, 2015).

Gangsar menyebut kisah Timun Mas ini sebagai kisah yang abu-abu. Ia melihat bahwa Mbok Sirni pada dasarnya adalah orang yang melanggar janji. Dan tentunya bagaimanapun melanggar janji adalah hal yang salah. Untuk sedikit mengurangi kesan negatif tersebut, Gangsar merubah karakter Mbok Sirni menjadi orang yang melanggar janji karena ia dieksploitasi dan dimanfaatkan kelemahannya. Mbok Sirni asal menyetujui permintaan Raksasa karena hatinya yang lemah sangat mendambakan hadirnya seorang anak. Gangsar mencoba memperlihatkan bahwa kesalahan tersebut sangat manusiawi untuk terjadi. Karakter Mbok Sirni kemudian memperlihatkan bagaimana seseorang mampu mengakui kesalahan dan kemudian berusaha memperbaiki kesalahan yang dilakukannya tersebut dengan sekuat tenaga.

Gangsar sendiri merasa bahwa Mbok Sirni adalah karakter yang paling kompleks. Terjadi perkembangan karakter Mbok Sirni dalam film ini, dari awalnya sangat ingin memiliki anak, berubah menjadi

menyesal telah membuat janji dengan Raksasa, hingga bangkit berusaha untuk menyelamatkan anaknya dengan meminta pertolongan pertapa.

Dalam film Timun Mas, Gangsar ingin menampilkan nilai modern khas Disney yang selalu memunculkan semangat bahwa cinta akan dapat mengalahkan segalanya. Cinta antara Mbok Sirni dan Timun Mas menjadi benang merah dari awal hingga akhir cerita. Diawali dari Mbok Sirni yang sangat mendambakan kehadiran anak hingga menyetujui permintaan Raksasa. Kemudian Timun Mas yang tumbuh dengan cintanya yang besar pada Mbok Sirni membuat Mbok Sirni tidak rela jika Timun Mas diminta kembali oleh Raksasa. Besarnya rasa cinta ini membuat Mbok Sirni yang tadinya putus asa, kembali bersemangat berjuang mencari cara menyelamatkan anaknya. Ketika Mbok Sirni mengutarakan penyesalannya karena membuat janji kepada Raksasa, dijawab oleh Timun Mas bahwa ia akan lebih menyesal jika tidak pernah berkesempatan bertemu dengan Mbok Sirni. Dan diakhir cerita, karena rasa cintanya yang besar untuk terus hidup bersama Mbok Sirni membuat Timun Mas yang sudah terpojok dan putus asa, teringat pada bungkusannya yang terakhir dan kembali berjuang menyelamatkan hidupnya.

Sebagai salah satu strategi kreatif agar film animasi Timun Mas (2012) disukai penontonnya, Gangsar memasukkan unsur humor dalam film tersebut. Ia menyebutkan,

“Ya dibikin lucu biar anak-anak suka. Misalnya secara visual tuh banyak pakai bentuk-bentuk bulet. Adegan-adegan Mbok Sirni yang diputer kursinya, atau nggak kuat ngangkat timun trus jatuh ke perut. Pertapa yang pake kedipan mata dua kali. Terus gerak gerik Buto-nya itu kan juga lucu, ya kayak-kayak gitu lah.” (Wawancara Gangsar Waskito, 2015).

Adegan-adegan *slapstick* memang menjadi salah satu daya tarik animasi yang disukai anak-anak saat ini. Hal tersebut tampak dari *tren* jenis animasi yang banyak diputar di televisi belakangan ini seperti serial Larva, Owl, Chaplin, maupun Vicky & Jhonny.

Sebuah upaya yang tidak mudah bagi film animasi Timun Mas (2012) untuk menembus persaingan dalam benak pemirsanya, mengingat anak-anak Indonesia masa kini telah tumbuh bersama film-film animasi impor khususnya dari Jepang dan Amerika. Film-film tersebut merupakan film profesional yang terbukti memiliki daya jual tinggi dengan skala dunia. Tumbuh dan berkembang bersama film-film semacam ini tentunya juga membentuk selera anak-

anak Indonesia menjadi berstandar sesuai referensi mereka.

Secara visual, desain karakter dan *environment* film animasi Timun Mas (2012) ditampilkan dengan gaya yang memiliki kemiripan dengan gaya anime Jepang. Sebagai contoh adalah karakter Timun Mas yang memiliki mata yang besar, cemerlang, dengan bulu mata yang lentik. Proporsi wajahnya didominasi oleh mata yang besar ini, sementara hidung dan mulutnya tampak mungil. Rambut Timun Mas bergaya seperti tumpukan lembaran-lembaran daun dengan warna biru. Warna biru ini juga tampak pada alis dan kornea matanya. Desain karakter semacam ini lazim dijumpai pada desain karakter film-film animasi maupun komik Jepang.



Gambar 3. Timun Mas dan Sailormoon, sama-sama menggunakan desain karakter ala Jepang. (Screenshot film Timun Mas, 2012 dan Google.com, 2015)

Proporsi tubuh dalam film animasi Timun Mas (2012) bisa dikatakan menggunakan proporsi yang dalam istilah manga dan anime disebut sebagai *super deformed*. Proporsi ini menampilkan ukuran tubuh yang dideformasi, mirip seperti proporsi anak-anak dengan ukuran kepala yang cenderung besar. Tampilan tubuh dan wajah Timun Mas membuatnya tampak *cute*.



Gambar 4. Desain karakter Naruto dengan proporsi *super deformed*. (Google.com, 2015)

Anak-anak Indonesia masa kini bisa dikatakan sangat familiar dengan gaya visual manga dan anime. Tanpa sadar selera visual anak-anak tersebut telah menjadikan gaya visual Jepang sebagai standar estetis mereka. Desain yang bergaya Jepang pada film animasi Timun Mas (2012) membuat penetrasi film ini ke benak penonton kecilnya menjadi lebih mudah.

KEPUSTAKAAN

- Boggs, Joseph M, *Cara Menilai Sebuah Film* (Terjemahan oleh Asrul Sani). Jakarta: Yayasan Citra, 1992.
- Danandjaja, James, *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain* (Cetakan ke V). Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 1997.
- Hutcheon, Linda, *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2006.
- Krevolin, Richard, *Rahasia Sukses Skenario Film-Film Box Office, 5 Langkah Jitu Mengadaptasi Apapun Menjadi Skenario Jempolan*. Bandung: Mizan Media Utama, 2003.
- Purwadi, *Folklor Jawa* (Cetakan ke IV). Yogyakarta: Pura Pustaka, 2012.
- Seger, Linda, *The Art of Adaptation: Turning Fact and Fiction into Film*. New York: Holt Paperbacks, 1992.
- Sullivan, Karen, Garry Schummer and Kate Alexander, *Ideas for the Animated Short Finding and Building Stories*. Burlington MA: Focal Press, 2008.