



Translasi Pencak Silat Kedalam Film Animasi (Studi Kasus Film Kung Fu Panda)

Riyo Ramadhan, Hafiz Aziz Ahmad & Alvanov Z. Mansoor

Program Studi Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung, Jl. Ganesha No. 10, Bandung 40132, Indonesia
Email: onriyon@gmail.com

Abstrak. Sebagai tradisi yang telah membudaya dari sejak zaman dahulu kala, pencak silat lahir sebagai benteng kekuatan pertahanan diri sekaligus menjadi seni yang memperkaya khazanah kebudayaan bangsa Indonesia. Namun, kuatnya terpaan kebudayaan seni bela diri impor yang masuk (*karate, kung fu, tae kwon do, muay thai, capoeira*, dll), yang selalu didukung dengan berbagai kemasan media *entertainment* modern, membuat silat menjadi kalah populer bahkan di mata dan persepsi masyarakat Indonesia sendiri. Hal ini mengakibatkan para generasi muda memandang seni bela diri impor menjadi lebih superior ketimbang pencak silat. Jika hal ini terus berlangsung tanpa ada usaha untuk mengembangkan pencak silat melalui media modern, maka akan sangat sulit untuk mempertahankan dan mengembangkan tradisi ini di masa depan. Tujuan dari makalah ini ialah untuk membuktikan dan menggali potensi animasi sebagai media alternatif yang efektif untuk memvisualisasikan adegan dan cerita bertemakan pencak silat. Adapun studi kasus yang menjadi acuan dalam penelitian ialah film animasi “Kung Fu Panda”. Penelitian ini mengkaji studi kasus dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, lalu dianalisis dengan pendekatan analisis deskriptif untuk mengkaji dan mengidentifikasi permasalahan dan solusi. Pembahasan dari makalah lebih ditekankan pada kekuatan menyampaikan cerita melalui gambar (*visual storytelling*) yang efektif terkait dengan pencak silat. Hasil dari penelitian ialah cara penyampaian pesan yang efektif mengenai elemen dan esensi pencak silat sebagai bentuk translasinya kedalam film animasi. Pesan tersebut dapat disampaikan dengan menggunakan aspek narasi, *gesture*, dan simbol yang diakomodasi dengan aspek *visual storytelling*.

Kata kunci: *Budaya Indonesia; film animasi; Kung Fu Panda; pencak silat; visual storytelling.*

Translating Pencak Silat Into An Animation Film (Case Study The Film Kung Fu Panda)

Abstract. *A tradition that has been part of Indonesian culture since ancient times, pencak silat was born as a form of self-defense and at the same time has grown into an art form that belongs to the cultural treasures of the Indonesian nation. However, strong exposure to martial arts from abroad (karate, kung fu, tae kwon do, muay thai, capoeira, etc.), always supported by a variety of modern*

media entertainment, has made pencak silat loose prominence in the eyes and perception of Indonesians. This makes the younger generation consider foreign martial arts to be superior to pencak silat. If this continues without any effort to propagate pencak silat through modern media, it will be very difficult to preserve and develop this tradition in the future. The objective of this study was to demonstrate and explore the potential of animation as an effective alternative medium to visualize pencak silat themed scenes and stories. The animation film 'Kung Fu Panda' was used as a case study. It was examined using a descriptive qualitative method and then analyzed using a descriptive analysis approach to assess and identify problems and solutions. The discussion in this paper emphasizes the strength of delivering the story through images (visual storytelling) effectively associated with pencak silat. The result of the research is an effective way of delivering a message about the elements and essence of pencak silat translated to animated film. The message can be delivered using narrative aspects, gestures, and symbols accommodated by the visual aspect of storytelling.

Keywords: *animated film; Indonesian Culture; Kung Fu Panda; pencak silat; visual storytelling.*

1 Pendahuluan

Kesuksesan yang diraih oleh film "Merantau" dan "The Raid" dalam memasuki pasar film Hollywood merupakan sebuah prestasi yang patut untuk dibanggakan. Film-film yang mengusung tema pencak silat ini sangat mendapatkan tempat di hati masyarakat Indonesia. Dalam sebuah narasi yang disampaikan dalam program tayangan televisi nasional saluran Trans7 yang diupload oleh akun Kunderemp di media sosial Youtube, pada hari Senin tanggal 21 Februari 2011 yang berjudul "Pendekar"; pada menit 7:10 menyatakan bahwa, setelah dirilis, film "Merantau" akhirnya membuktikan film ini tak sekedar menghibur, namun semangat untuk menumbuhkan api kecintaan pada bela diri pencak silat mulai tampak pada bangsa [1]. Hal ini mengindikasikan bahwa kehadiran media *entertainment* mempunyai andil, kekuatan dan pengaruh besar dalam meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pencak silat yang sebelumnya sempat meredup. Dari pernyataan tersebut, sangat terlihat jelas korelasi yang kuat antara peranan media modern dalam mengangkat citra dan popularitas pencak silat sebagai seni bela diri tradisi. Pengaruhnya bukan saja dirasakan oleh masyarakat Indonesia, tetapi juga membuka mata dunia akan kehebatan pencak silat Nusantara Indonesia.

Animasi merupakan salah satu media komunikasi yang tepat untuk dijadikan sebagai media propaganda dalam mengajak para generasi muda untuk menaruh minat terhadap pencak silat. Sebagai salah satu produk dari budaya populer, animasi memiliki visualisasi yang lebih disukai oleh anak-anak dan remaja.

Bahkan dalam kasus tertentu, selain mampu memvisualisasikan wujud fantasi, animasi juga mempunyai kelebihan untuk menghasilkan rekayasa adegan silat menjadi terkesan tidak terlalu sadis dan pantas untuk ditonton oleh anak-anak. Seperti halnya film "Kung Fu Panda" yang sukses masuk dalam jajaran *Box Office* Hollywood dengan mengangkat seni bela diri *Kung Fu* China sebagai dasar dari cerita dan *storytelling*. Film ini sukses menyuguhkan tontonan aksi seni bela diri yang pantas untuk dikonsumsi oleh anak-anak, remaja, dan layak untuk ditonton oleh semua umur. Sebagai film animasi yang sukses mengangkat seni bela diri sekaligus budaya China, Kung Fu Panda dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan konten film yang bertemakan pencak silat.

Banyak hal-hal positif yang dapat disampaikan melalui film animasi yang bertemakan pencak silat. Selain kita dapat memperkenalkan keindahan gerakan, keefektifitasan serangan dan pertahanan diri dari teknik dan jurus-jurusnya, banyak nilai-nilai filosofis dan falsafah kepribadian luhur yang diajarkan dalam pencak silat. Sehingga ini akan bisa menjadi media pendidikan karakter yang dapat membantu pembentukan kepribadian dan mental dari anak-anak dan remaja. Mengangkat tema pencak silat sebagai konten utama, tentu juga tidak bisa terlepas dengan budaya yang menyertainya. Artinya dengan mengangkat konten pencak silat, secara otomatis kita juga akan memperkenalkan budaya kita kepada dunia Internasional.

2 Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data-data yang telah didapatkan dari hasil wawancara dan literatur didokumentasikan lalu dianalisis dengan menggunakan pendekatan analisis deskriptif untuk mengkaji dan mengidentifikasi permasalahan. Permasalahan yang akan dikaji, dikaitkan dengan teori yang berhubungan, selanjutnya kembali dilakukan analisis untuk menghasilkan rekomendasi dan saran. Rekomendasi dan saran dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau bahan rujukan bagi para kreator film animasi yang ingin mengusung karya bertemakan pencak silat.

3 Pencak Silat

Sebagai salah satu kebudayaan asli Indonesia yang berada diranah seni bela diri, sudah sepatutnya generasi penerus bangsa ini menaruh rasa bangga serta berupaya dalam mengembangkannya menjadi aset bangsa yang dapat diapresiasi secara eksklusif oleh bangsa lain di dunia. Pencak silat memiliki potensi besar untuk diunggulkan dan disandingkan dengan berbagai seni bela diri populer lainnya. Silat juga memiliki keefektifitasan yang tinggi dalam serangan yang mematikan, mematahkan serangan lawan, dan posisi bertahan yang khas serta juga memiliki kedalaman makna filosofi dan falsafah

transendental dalam aktivitas pergerakannya. Menurut Howard, *et al.* [2], oleh karena tujuan pencak silat adalah mempertahankan diri, seluruh pencak silat pada umumnya memiliki karakter respon yang cepat, ringan, dan penuh dengan gerakan tipu; bertujuan untuk menghindari serangan yang mematikan atau mampu mematahkan tulang yang dilancarkan oleh penyerang. Gerakan Pencak silat umumnya tidak menyerang musuh dengan kekuatan, tetapi cenderung untuk menyatu dengan serangan yang diarahkan oleh musuh untuk kemudian mencoba mengendalikan dan secara langsung menghajarnya. Artinya, para petarung pencak silat pada umumnya selalu menunggu serangan dari musuh sebelum bertindak. Di Indonesia, silat memiliki banyak cabang perguruan yang tersebar di berbagai pulau dan memiliki ciri khas nya masing-masing pula. Silat yang berasal dari Minangkabau akan memiliki perbedaan ciri khas tertentu jika dibandingkan dengan silat yang berasal dari Betawi, Sunda, Jawa, Bali, dan lain-lainnya. Secara umum pecak silat Nusantara memiliki ciri khas pembeda jika dibandingkan dengan seni bela diri lainnya. Walaupun tiap perguruan silat memiliki ciri khas nya masing-masing, namun intinya telaplah satu, masih dalam satu kesatuan ranah seni bela diri Indonesia yang wajib dilestarikan keberadaanya.

ELEMEN DASAR PENCAK SILAT



Gambar 1 Empat elemen dasar dalam pencak silat yang diilustrasikan [3].

Jika ditelusuri lebih mendalam, banyak hal-hal positif yang terkandung dalam pencak silat yang bahkan tidak dimiliki oleh seni bela diri modern. Pencak silat mempunyai empat elemen dasar yang membentuk karakteristiknya. Keempat elemen tersebut bersatu menjadi sebuah kesatuan seni pertahanan diri yang bukan hanya berpengaruh pada diri pesilat sendiri, namun juga berdampak bagi

perkembangan sosial masyarakat maupun hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa. Dalam “Pencak Silat: Merentang Waktu”, Maryono [3] menjabarkan keempat elemen atau komponen pokok pencak silat pada Gambar 1. Terlihat empat irisan elemen dasar dalam pencak silat yang terdiri dari aspek olah raga, bela diri, olah batin, dan seni. Aspek olah raga merupakan elemen pertama dalam komponen pokok pencak silat. Olah raga dalam pencak silat lebih mengutamakan kepada kesehatan jasmani, mendapatkan kebugaran, ketangkasan, dan kelenturan gerak. Selain itu dalam aspek olah raga, pencak silat juga dipertandingkan di arena untuk peraihan prestasi. Dengan berlatih, seorang pesilat akan melatih kelincahan dan ketangkasan tubuh, meningkatkan kekuatan fisik, maupun berprestasi dengan berlaga di kompetisi.

Elemen bela diri merupakan sebuah perwujudan dari teknik mempertahankan diri dari ancaman yang datang dari luar secara fisik atau lahiriah. Dalam mengantisipasi serangan, seorang pesilat harus mampu menggunakan kombinasi gerakan tertentu (jurus) untuk menangkal dan mematahkan serangan lawan. Teknik maupun taktik harus dapat dipergunakan untuk menghadapi serangan yang mengancam keselamatan jiwa, dimanapun dan kapanpun.

Aspek olah batin adalah komponen pokok dalam pencak silat yang berkaitan dengan spiritualitas. Seorang pesilat akan dibentuk memiliki watak dan kepribadian yang baik, serta memahami falsafah budi pekerti luhur. Dalam pencak silat banyak diajarkan mengenai norma, etika, adat istiadat, dan agama dalam hubungan sosial masyarakat. Selain itu, aspek olah batin juga berkaitan dengan ilmu kebatinan atau memanfaatkan energi tenaga dalam sebagai benteng diri dari gangguan yang bersifat batiniah atau ghaib.

Sebagai aspek seni, pencak silat hadir sebagai media pertunjukan seni gerak dan irama. Keindahan gerak yang terdapat dalam pencak silat, sering diiringi musik dan tarian dalam beberapa pertunjukan seni kebudayaan dan tradisi suku-suku bangsa di Nusantara. Dalam keindahan seni gerak dan irama ini melatih keselarasan, keserasian, keseimbangan, antara wiraga, wirama, dan wirasa.

Banyak hal atau konten yang dapat diangkat dari keempat elemen dasar yang terdapat pencak silat. Pencak silat bukan hanya seni bela diri yang indah, keras, kokoh, tangguh, dan memiliki berbagai jurus yang mematikan. Tetapi ia lahir sebagai seni bela diri yang menggabungkan aspek lahiriah dan batiniah. Memiliki banyak falsafah yang bermakna dalam tentang kehidupan serta lebih menekankan ajarannya dengan memperkuat hubungan transcendental kepada Tuhan Yang Maha Kuasa. Para pesilat selalu diajarkan tentang bagaimana menjalani kehidupan sebagai insan berbudi pekerti luhur dan berkarakter mulia sebagai pendekar sejati. Ilmu yang dimiliki selalu dimanfaatkan untuk kesejahteraan umat dan selalu berpihak kepada kebenaran.

4 Pencak Silat Dalam Film Animasi

Kekuatan media-media modern dalam mengangkat popularitas seni bela diri tidak diragukan lagi. Ia mampu mempersuasi persepsi masyarakat secara massal sehingga audiens mau mengakui keindahan, keunikan, dan kehebatan seni bela diri tersebut. Banyak media-media modern yang dapat dimanfaatkan dalam memvisualkan cerita dan adegan aksi pencak silat, seperti komik, film, games, dan animasi. Dari beberapa media modern tersebut, kita dapat membandingkan setiap kelebihan dan kekurangannya dalam efektifitas penyampaian pesan mengenai pencak silat. Pesan yang disampaikan bukan hanya memperlihatkan kehebatan teknik bertarung pencak silat saja, tetapi selayaknya juga mampu menyampaikan keempat elemen dasar dari pencak silat, filosofi, nilai-nilai moral dan pendidikan karakter, serta mampu memberikan visualisasi yang disukai oleh target audiens.

Terkait dengan perancangan film animasi yang berhubungan dengan seni bela diri pencak silat, animasi juga mempunyai kelebihan yang spesifik sebagai media penyampaian pesan. Salah satu kelebihan tersebut ialah dalam kasus tertentu, animasi dapat dirancang untuk meredam adegan kekerasan sehingga secara psikologis tidak terkesan terlalu sadis dan brutal. Dengan cara ini, tentu berkomunikasi dengan anak-anak dan remaja tentang pencak silat akan menjadi lebih baik dan efektif. Pasalnya, pencak silat yang divisualkan, akan diidentik dengan kekerasan dalam pertarungan. Sehingga jika ditampilkan dengan film *live-action* akan terasa lebih keras dan sadis. Jawaban mengenai hal tersebut, dapat mengacu kepada pernyataan yang disampaikan oleh Bishko [4] bahwa penonton telah mengira bahwa penampilan karakter animasi hanya menampilkan ilusi kehidupan semata.

Sebagai faktor penentu yang dapat dipercayai (*believability*) dalam animasi, secara otentik terbagi dalam dua tingkat:

1. Tingkat Pertama, kita menanggukkan ketidakpercayaan terhadap karakter animasi sehingga tidak akan ada munculnya pertanyaan tentang nyawa/ kehidupan dalam diri si karakter. Walaupun dalam penceritaan animasi terkadang ada karakter yang mengalami kematian, dengan ditambah efek dramatisasinya pun mampu membawa penonton terhanyut dalam kesedihan. Namun tidak akan ada yang mempercayainya bahwa ia benar-benar telah mati dari kehidupan yang nyata. Kesedihan penonton hanyalah sebatas luapan emosi sesaat yang terbaya hanyut akan kekuatan hipnotis cerita. Bahkan jika karakter animasi itupun dihidupkan kembali atau memiliki sembilan nyawa sekalipun, penonton akan masih tetap bisa memakluminya.
2. Tingkat Kedua, melalui pengkarakterisasian, kita mempunyai pengalaman akan sebuah kenyataan. Yang mana maksud inti cerita dari animasi ini dicoba untuk dikomunikasikan dengan melalui karakter secara lahiriah. Kita

memahami hal tersebut dengan jelas tanpa ada keraguan, karena kita memahami bahwa pada prinsipnya pengkarakterisasian disampaikan secara fisik melalui karakter figur yang tampak oleh mata kita. Berbagai aksi dan reaksi yang memukau membuat otak kita mempersepsikan seolah-olah ia hidup. Namun dalam kenyataannya kita tidak pernah ragu bahwa animasi itu hanyalah sebuah trik rekayasa semata.

Dari kedua alasan diatas, dapat kita tarik kesimpulan bahwa animasi ialah tergantung dari sang penciptanya. Tergantung bagaimana sang kreator animasi memasukkan unsur pengkarakterisasian dalam diri sesosok karakter, serta bagaimana ia membawakan peranannya melalui mediasi karakter tersebut dengan misi untuk meyakinkan penonton. Kelebihan animasi yang dalam kasus tertentu dapat meredam efek kekerasan dan kesadisan dalam adegan pertarungan pencak silat, merupakan kelebihan yang dapat dimanfaatkan dalam *storytelling* yang ditujukan bagi anak-anak dan remaja. Disini, animasi dapat di *setting* sesuai dengan keinginan sang kreator dalam membangun kesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Namun, teori diatas hanya berlaku untuk *style* animasi yang lebih mengarah kepada bentuk kartunal (*cartoon*) bukan kepada animasi *style* realis atau hyper-realis. Karena dengan kecanggihan teknologi yang dimiliki oleh computer dalam menciptakan visualisasi grafis 3D atau biasa disebut dengan CGI (*computer generated imagery*), medium ini dapat menghasilkan kualitas visual yang mendekati bentuk wujud nyata atau *photorealistic*. Jika visualisasi yang ditampilkan sangat realis, maka dari segi gerakan, ekspresi, dan bahkan hukum yang berlaku dalam dunia film itupun akan lebih mendekati kepada dunia nyata. Sehingga jika dimasukkan unsur *exaggeration*, *squash and stretch*, dan deformasi bentuk dalam visualisasinya, maka akan mengakibatkan film terkesan aneh, konyol, dan *absurd*, kecuali jika digunakan pada film bergenre komedi.

Tingkat kesadisan secara psikologis pun dapat ditekan seperti halnya dalam film "Kung Fu Panda". Faktor pendukung lain yang membuat adegan pertarungan dalam film Kung Fu Panda tidak terkesan sadis ialah, selain dibawakan oleh karakter yang imut dan lucu, dari segi pergerakan animasinya juga menggunakan prinsip *exaggeration* (melebih-lebihkan) yang dapat dilihat pada Gambar 2. Mengenai prinsip *exaggeration* ini, Prakosa [5] mengungkapkan bahwa ada semacam deformasi bentuk yang ekstrim untuk menggambarkan realita karikatural yang dituntut berlebihan dengan tujuan untuk mendapatkan kesan lucu secara visual. Dengan demikian, *exaggeration* merupakan esensi dari humor, dramatisasi, dan bahasa satir. Bahkan, alasan utama dari prinsip melebih-lebihkan ini adalah membuat animasi menjadi terkesan lebih hidup daripada tindakan rekaman *live-action*.



Gambar 2 Penerapan prinsip *exaggeration* dalam pertarungan Kung Fu Panda [6].

5 *Visual Storytelling* Pencak Silat dalam Animasi

Dari penjabaran diatas, kita telah memahami bahwa animasi merupakan media yang sangat kompatibel untuk mengangkat pencak silat menjadi media hiburan. Pencak silat memiliki potensi konten yang besar dan menarik untuk dikembangkan, sedangkan animasi memiliki kelebihan dalam penyampaian cerita yang sangat efektif untuk seni bela diri dengan target audiens anak-anak. Penggabungan dua komponen ini akan mampu menghasilkan karya-karya film animasi yang hebat dengan misi untuk meningkatkan kecintaan anak-anak dan remaja terhadap pencak silat.

Namun, untuk menghasilkan sebuah karya film animasi yang hebat, harus didukung dengan kekuatan yang bersifat teknis maupun non teknis. Banyak hal yang wajib untuk dipertimbangkan, dalam hal teknis seperti keindahan visual, *style*, gerakan dan akting karakter yang baik, visual effects yang mengagumkan, permainan kamera yang efektif dan dinamis, dll. Dalam hal non teknis, sang kreator harus mampu menciptakan cerita (*story*) yang menarik dan mampu menceritakan cerita (*storytelling*) tentang pencak silat dengan baik. Jika dibandingkan antara aspek teknis dan non teknis, aspek yang paling esensial dalam animasi ialah aspek non teknis. Hal ini dikarenakan secara totalitas keperluan pengembangan aspek teknis akan selalu bertujuan untuk mengakomodasi cerita dan bagaimana cara menyampaikannya. Pernyataan ini dipertegas oleh Sullivan [7] bahwa cerita adalah raja (*story is king*), setiap elemen produksi dalam film memiliki tujuan untuk mendesain cerita yang baik. Semua posisi kru dalam pembuatan film animasi, baik penulis, sutradara, *concept artist*, *storyboard artist*, *modeler*, *rigger*, *animator*, *lighting artist*, *texturing technician*, *sound director*, dan *editor*, keseluruhannya akan terikat

dalam satu tujuan dalam membangun cerita. Selain itu, penonton akan bisa memaklumi hasil akhir sebuah film dengan teknis yang lemah, namun penonton tidak akan bisa memaafkan jika film tersebut mempunyai cerita yang buruk.

Sebagai media komunikasi, cerita tentu harus memiliki daya tarik yang kuat agar mampu menarik perhatian audiens. Menurut Glebas [8], cerita yang hebat ialah memiliki karakter dengan konflik internal yang dimainkan sebagai perang eksternal. Hal ini karena para pahlawan menyelesaikan konflik batin mereka terlebih dahulu agar mereka mampu memenangkan konflik eksternal. Pernyataan tersebut juga didukung oleh Beiman [9] yang menurutnya cerita akan menjadi menarik ketika para pahlawan menggunakan kebajikan dan keterampilan mereka untuk mengatasi hambatan dan mencapai tujuan yang jelas. Di akhir cerita pahlawan akan mengalami perubahan kebiasaan, kepribadian, atau bahkan perubahan pada penampilan fisik.

Dari pernyataan diatas, dapat dipahami bahwa konflik baik internal maupun eksternal merupakan sebuah faktor yang membuat cerita menjadi semakin menarik. Hal ini mengisyaratkan bahwa audiens atau penonton akan sangat suka dan tertarik dengan melihat kesungguhan dan perjuangan yang keras dari karakter untuk menyelesaikan konflik serta mendapatkan apa yang ia inginkan. Tentu akan menjadi sangat tidak menarik ketika menonton cerita yang dilakoni oleh karakter yang tidak begitu berhasrat tetapi malah mendapatkan sesuatu yang ia inginkan dengan sangat mudah, tidak ada tantangan ataupun dilemma, bahkan permasalahan yang ia hadapi tak ada pengaruh apapun dalam kehidupannya. Kebosanan dan kejenuhan akan melanda penonton jika disuguhkan cerita seperti ini.

Cerita dan cara penyampaian yang tepat merupakan dua unsur yang paling penting dalam menentukan kesuksesan sebuah film animasi. Antara cerita dan *storytelling* memiliki keterikatan yang sangat erat antara satu dengan lainnya. Jika *storytelling* adalah sebuah kata kerja yang lebih mengacu pada sebuah proses kerja atau kegiatan, maka cerita ialah bersifat kata benda yakni berupa konten yang disampaikan dengan melalui aktivitas *storytelling*. Selayaknya sebuah cerita haruslah memiliki struktur yang baik dan benar serta didukung dengan teknik penyampaian *storytelling* yang tepat. Ini bertujuan agar cerita dapat mudah dipahami dan mampu memberikan kesan yang mendalam terhadap audiens. Serta mampu memberikan pengaruh yang signifikan bagi para audiens dalam peningkatan ketertarikan dan minat untuk melestarikan dan mengembangkan tradisi pencak silat.

Mengikat emosi penonton dalam sebuah film animasi merupakan fungsi dari *storytelling*. Kekuatan *storytelling* mampu menjadi mediasi yang menghantarkan cerita kepada penonton agar pesan-pesan dapat dipahami dengan baik.

Menurut Glebas [8], *storytelling* yang sukses ialah mampu mengikat emosi penonton sehingga membuat penonton merasa melebur dalam cerita yang ditampilkan. Jika sutradara telah melakukan pekerjaannya dengan benar, disaat pertama kalinya menonton film tersebut penonton akan bisa hanyut dalam cerita. Dengan mengarahkan perhatian pada aliran bercerita, penonton tidak akan memperhatikan lagi unsur akting, sinematografi, editing, pencahayaan, artistik, efek suara, dan skor musik. Sebaliknya, penonton akan menyaksikan orang-orang yang berjuang untuk mencapai impian mereka dan menghadapi hambatan untuk dapat diatasi. Dengan kata lain, mereka akan hilang dan hanyut dalam cerita.

Dari segi teknis dalam mengemas cerita melalui *storytelling*, Jones dan Ollif [10] memberikan saran bahwa tidak masalah apakah cerita yang sedang dikembangkan untuk media film, animasi, televisi, iklan komersial, atau sebuah film pendek, penerapan kaidahnya tetaplah sama. Jagalah plot cerita diawal, tengah, dan akhir cerita dengan jelas dan baik maka itu bisa menjadi modal untuk menciptakan cerita yang kokoh. Kedepankan hasrat, perkembangan, dan pancaran karakter adalah cara bagaimana membuat cerita menjadi lebih hidup dan nyata. Ingatlah cerita masa lalu karakter, maka itu akan dapat membantu untuk memperkuat siapa karakter tersebut dan apa yang ia inginkan dan ia butuhkan. Ikuti arahan cerita yang telah dituliskan, jaga kejelasan ide, dan posisikan arahan kamera agar mempertegas premis. Gunakan storyboard untuk mempertajam fokus cerita dan ceritakan secara cinematic. Ingatlah pentingnya kesadaran akan pengambilan gambar dan penempatan karakter dalam setiap frame. Pandu penonton untuk menonton apa yang kamu ingin mereka melihatnya. Hindari gerakan kamera tanpa tujuan, dan pastikan untuk menghayati momen sejenak agar audiens dapat menaruh empati pada karakter tersebut.

Caputo [11] menyebutkan terdapat tiga faktor kunci yang wajib diperhatikan dalam menyampaikan cerita kepada audiens melalui *visual storytelling*, yakni:

1. Informasi – merupakan cerita atau konten yang akan disampaikan kepada penonton.
2. Emosi – setiap visual yang disajikan harus mengandung *mood* dan emosi didalamnya. Unsur emosi dalam visual pada film ini dapat dicapai dengan keindahan artistik, lighting, komposisi, ekspresi karakter, angle kamera, dan segala aspek yang mampu mendukung emosi dalam karya tersebut.
3. Emosi penonton – Seorang *storyteller* wajib memahami dan mampu merasakan setiap emosi yang akan tercipta dan dirasakan oleh penonton terhadap suatu adegan yang suguhkan dalam film. Dengan memperhatikan ketiga aspek dalam menceritakan cerita melalui *visual storytelling* diatas, maka penonton akan dapat merasakan keterikatan emosi dengan cerita yang disampaikan melalui film tersebut.

Mengenai elemen-elemen *storytelling* yang lebih ditekankan kepada aspek visual, Caputo [11] menjelaskan bahwa terdapat empat komponen penting yang merupakan aturan dasar dalam *visual storytelling*. Aspek visual storytelling ini terdiri dari aspek *clarity, realism, dynamism, dan continuity*. Elemen-elemen *visual storytelling* ini dapat digunakan bagi media animasi sebagai komponen untuk menjaga efektifitas dan stabilitas cerita. Dengan tujuan agar penyampaian pesan mudah diterima dan dipahami oleh audiens, serta membantu mengikat emosi penonton untuk masuk ke dalam cerita yang ditampilkan. Penggunaan teori *visual storytelling* ini akan bisa membantu para kreator animasi dalam mempertimbangkan penciptaan visual dengan tujuan untuk meningkatkan keefektifan penyampaian pesan dalam pencak silat kedalam bentuk film animasi. Terdapat tiga poin yang merupakan esensi dari pencak silat yang memiliki potensi untuk dikembangkan selain keempat elemen pencak silat, diantaranya,

1. Keindahan dan efektifitas gerakan serangan dan pertahanan,
2. Filosofi silat,
3. Pendidikan karakter dari jiwa luhur seorang pendekar sejati.

Dengan memanfaatkan aspek visual storytelling, ketiga poin esensi pencak silat tersebut akan menjadi mudah untuk dipahami oleh penonton. Adapun korelasi antara esensi pencak silat dan teori *visual storytelling* [11], dijabarkan dalam tiga tahap yaitu pesan, medium dan visual storytelling (Gambar 3).



Gambar 3 Konsep visual storytelling dalam penyampaian esensi pencak silat.

Dalam konsep visual storytelling dapat dipahami bahwa terdapat tiga poin pokok yang menjadi esensi pencak silat dapat disampaikan dengan melalui tiga cara, yakni dengan melalui narasi, *gesture*, dan simbol. Ketiga cara tersebut dapat diakomodasi dan diperkuat dengan menggunakan aspek *visual storytelling*. Teori ini akan memberikan arahan serta berbagai bahan pertimbangan dalam mentransformasikan esensi pencak silat yang sebelumnya masih dalam tataran konsep cerita menjadi terintegrasi kedalam bentuk visual cerita yang komunikatif.

Walaupun narasi sebagai salah satu cara untuk menggambarkan hasrat dan tujuan karakter yang berwujud verbal, tetapi ia harus tetap bisa berhubungan dan selaras dengan elemen visual. Karena penyajian dari bahasa narasi tetap membutuhkan dukungan dari segi gerak, *lipsync*, mimik ekspresi wajah karakter, dll, agar didapatkan satu kesatuan adegan yang harmonis untuk ditonton. Dalam penciptaan film animasi, terlebih dahulu konsep narasi verbal harus dipersiapkan dengan matang, agar dalam proses pengerjaan animasi karakter dan objek antara kedua elemen ini bisa saling sinkron antara satu dengan yang lainnya. Kejelasan dalam penyampaian pesan melalui narasi verbal akan semakin memperkuat pemahaman penonton terhadap cerita. Sehingga dengan kejelasan dalam narasi akan semakin memperkuat motivasi *visual storytelling* yang artinya akan memperkuat aspek *clarity* di dalamnya.

Kata *gesture* memiliki arti sebuah cara/ kegiatan untuk mengekspresikan perasaan dan maksud, walaupun mungkin hanya disampaikan dengan sedikit gerakan [12]. Dari pernyataan tersebut, kita dapat pahami bahwa *gesture* merupakan suatu bentuk bahasa komunikasi non verbal yang disampaikan dengan melalui gerak untuk menyatakan maksud dan tujuan kita kepada pihak lain. Begitu juga halnya dengan animasi, *gesture* mempunyai peran yang sangat esensial dalam penyampaian pesan dalam animasi. Karena dengan tanpa adanya *gesture*, maka animasi tak akan bisa memiliki makna dalam penyampaian pesan pengkarakterisasian karakter kepada penonton, baik dari maksud yang ingin ia sampaikan, hasrat yang ingin ia capai, hingga perasaan yang ia rasakan dalam menghadapi konflik. Untuk keefektifan penyampaian pesan, *storyteller* harus bisa menampilkan pola pose/gerak yang telah dipahami secara general oleh penonton. Ini ditujukan agar penonton tidak menjadi salah kaprah terhadap aksi yang dilakukan oleh karakter.

Dalam misi menyampaikan esensi pencak silat dalam film animasi, *gesture* atau bahasa tubuh merupakan aspek yang memiliki porsi yang paling besar digunakan dalam menyampaikan pesan dan alur cerita. Karena secara totalitas gerak dalam film animasi dirancang sedapatmungkin menampilkan *gesture* dengan memperkuat pose gerak gerak karakter yang dipahami oleh penonton. Dalam upaya menyuguhkan aksi pertarungan pencak silat, penonton harus bisa membedakan antara pencak silat dengan silat dari daerah lain di Nusantara. Dengan memanfaatkan *gesture* yang khas pada saat posisi kuda-kuda pencak yang indah, secara cepat penonton akan bisa mengidentifikasi bahwa tayangan film menggunakan ciri khas pencak silat tradisi dari daerah tertentu. Pertunjukkan laga silat yang atraktif secara keseluruhan juga dapat ditunjukkan dari *gesture*. Disini *gesture*, aspek *dynamic*, dan *continuity* dalam *visual storytelling* akan terlihat saling berintegrasi antara satu dengan yang lain. Gerak *gesture* pada karakter dapat didesain dengan dinamis, lincah, cepat, dan tegas

tetapi harus tetap memiliki kejelasan kontinuitas antara gerakan satu dengan gerakan yang lainnya.

Penggunaan simbol dalam menyampaikan suatu pesan kepada penonton dapat dijadikan salah satu cara alternatif. Piliang [13] mengartikan simbol adalah tanda yang disepakati maknanya secara sosial dan telah melembaga. Sebuah kata misalnya dapat diklasifikasikan kedalam simbol karena maknanya telah disepakati bersama. Sebuah simbol juga memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan secara visual kepada penonton. Simbol disini dapat berupa lambang, ikon, tipografi, garis, warna, objek, benda, dan lain-lain. Penggunaan simbol dapat dimanfaatkan sebagai bentuk penyampaian pesan dan makna baik secara eksplisit maupun implisit.

6 Analisis Visual Storytelling Kung Fu Panda Menurut Teori Caputo

Kung Fu Panda menciptakan aspek realitas-nya sendiri dan berbeda dengan realitas pada film *live-action*. Dalam film animasi faktor kepercayaan (*believability*) menjadi lebih penting dari pada realitasnya asalkan si pembuat cerita tetap bisa mempertahankan aturan yang dia buat sendiri. Dengan demikian, Kung Fu Panda bisa memasukan hal yang tidak mungkin terjadi pada dunia nyata, seperti binatang yang berperilaku seperti manusia, seekor panda yang bisa menguasai kung fu, serta efek-efek spesial yang terkesan melebih-lebihkan (*exaggeration*) saat karakter saling bertarung.



Gambar 4 Scene Kung Fu Panda I, Tailong vs. Tigress [14].

Seperti yang terlihat pada Gambar 4 adalah salah satu scene pertarungan antara Tai Long dan Tigress. Yang menarik dari scene ini adalah bagaimana si pembuat cerita membuat kedua harimau ini bertarung seperti layaknya manusia tetapi tidak menghilangkan pergerakan alami dari harimau. Akan terasa aneh jika pergerakan kedua karakter ini persis dengan manusia di dunia nyata. Tentu

adegan pertarungan ini akan terasa menjemukan dan kurang sesuai dengan karakter lahiriahnya. Integrasi menarik dalam perpaduan antara gerakan manusia dan hewan pada karakter-karakter film “Kung Fu Panda” merupakan salah satu contoh penerapan kaedah atau aturan aspek realism dalam film ini. Dengan digabungkannya pergerakan manusia dan pergerakan alami binatang, membuat energi karakteristik dan keunikan dari kedua karakter ini menjadi lebih terasa. Faktor kecepatan dan kelincahan yang tidak mungkin dimiliki manusia membuat *scene* ini terlihat lebih dinamis, ekspresi Tigress yang kaget saat datangnya serangan dan berubah perlahan ke ekspresi marah saat menyerang semakin menguatkan aspek dinamis dalam *scene* ini.

Aspek realism atau realitas dalam animasi ialah realitas yang terdapat dalam dunia nya sendiri. Semua tergantung dari aturan dan hukum yang diciptakan oleh penciptanya. Walaupun demikian, pembuat animasi tidak boleh berlaku curang. Semua aturan dan hukum yang diciptakan haruslah tetap mampu dicerna oleh logika atau akal sehat penonton. Sehingga faktor kepercayaan dan faktor keyakinan penonton dapat diraih melalui setiap aksi dalam adegan film. Inilah yang esensi dari aspek realism dalam film animasi.



Gambar 5 Penciptaan aspek realism tersendiri pada film Kung Fu Panda [6].

Begitu juga halnya penggambaran suasana yang terdapat pada *sequence* Gambar 5. Merupakan sebuah bentuk penerapan aspek realism dalam sebuah adegan pertarungan Kung Fu. Dalam adegan ini dapat disaksikan sebuah pertarungan yang menakjubkan antara Tai Lung dan Po. Jika berbicara tentang realita, adegan perkelahian sudah tentu merupakan sebuah bentuk tindakan kekerasan yang syarat dengan kesadisan. Namun dengan memanfaatkan kekuatan cerita dan pengkarakterisasian dalam animasi, adegan pertarungan dalam Kung Fu Panda dapat dirancang menjadi sebuah momen yang menarik serta menghibur untuk ditonton oleh kalangan semua umur. Karena dalam setiap adegan pertarungan yang menegangkan, selalu diselipkan adegan lucu, satir, dan humor yang kental akan sifat karakter Panda “Po” yang polos, lucu, dan bersemangat. Sehingga membuat adegan pertarungan dalam film “Kung Fu

Panda” ini menjadi terkesan tidak sadis dan cocok untuk dikonsumsi oleh anak-anak dan remaja.

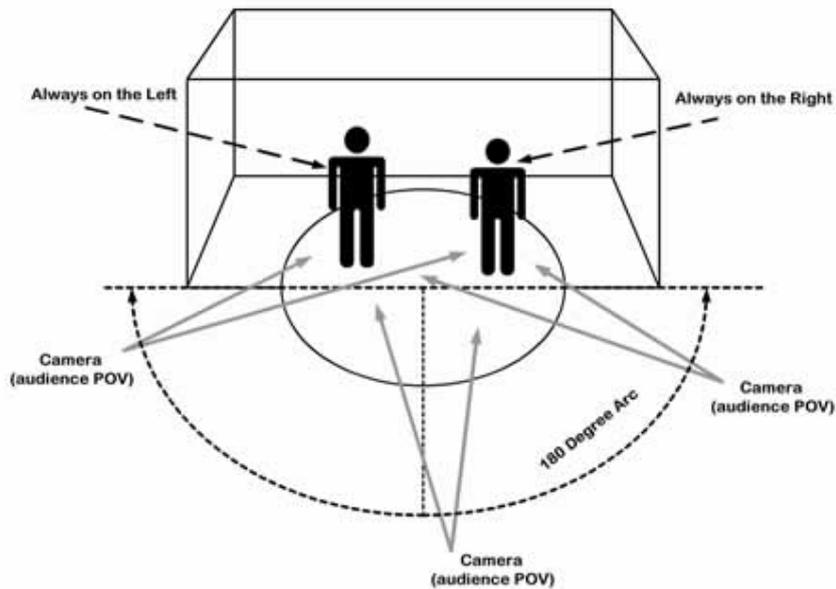


Gambar 6 *Squash and stretch* karakter pada film Kung Fu Panda [6].

Selain itu, aspek dinamis dalam *scene* ini terbantu dengan dinamika aksi karakter, *squash and stretch* karakter pada Gambar 6 membuat gerakan lebih *fluid*, dan pergerakan kamera yang berada pada posisi sudut yang ekstrim, sehingga lebih memperjelas aksi dan reaksi kedua karakter.

Walaupun pergerakan kamera pada *scene* ini mengambil sudut-sudut ekstrim, tetapi posisi kamera tidak melenceng dari aturan sudut 180 derajat. Sehingga penonton pun tidak bingung saat menonton walaupun kamera berpindah-pindah secara progresif, Tai Long tetap berada di sebelah kiri dan Tigress tetap berada di sebelah kanan (Gambar 4). Aturan sudut 180 derajat dalam pengambilan sudut (*angle*) kamera ini dapat dipahami pada Gambar 7.

Dalam penerapannya pada pencak silat yang ingin dianimasikan, setidaknya juga terkandung keempat unsur dari *visual storytelling* tersebut. Setiap adegan yang akan ditampilkan harus saling mendukung mulai dari penceritaan, pergerakan karakter, dan pergerakan kamera. Tidak menjadi masalah jika karakter dalam film animasi tersebut adalah manusia. Realitas dalam film *live-action* tidaklah selalu sama dengan film animasi. Penonton mampu menerima dunia animasi di mana seseorang pesilat dapat melompat sehingga terlihat seperti menjangkau bulan, mengeluarkan medan energi sebagai pencitraan visual tenaga dalam, ataupun meretakan dinding, memecahkan batu atau tanah menggambarkan kesan kekuatan hebat dari pertarungan pendekar silat tersebut. Hal tersebut sangat lumrah dilakukan pada film animasi dengan syarat si pembuat cerita patuh dan konsisten terhadap aturan yang diciptakannya sendiri.



Gambar 7 Aturan pergerakan kamera 180 derajat [11].

Karena silat banyak menggunakan patahan dan kunciian dalam gerakannya, akan sangat terlihat tidak realis jika karakter yang berbadan lebih kecil mampu untuk melakukan kunciian terhadap musuhnya yang berbadan lebih besar dan kuat. Oleh karena itu gerakan karakter yang bertubuh lebih kecil harus lebih diperhatikan dengan tidak terlalu banyak melakukan tangkisan dan menghindari kunciian. Sedangkan karakter yang berbadan lebih besar bisa menunjukkan dominasi kekuatannya lewat cengkraman dan memposisikan kamera dalam posisi *frog eye* untuk lebih menegaskan intimidasinya.



Gambar 8 Aspek *exaggeration* dalam silat dalam film animasi “*The Soul of Pandeka*” (Dokumentasi penulis).



Gambar 9 Aspek *exaggeration* dalam silat pertarungan silat dalam film animasi “*The Soul of Pandeka*” (Dokumentasi penulis).

Pada Gambar 8 dan Gambar 9 merupakan salah satu contoh efek melebih-lebihkan (*exaggeration*) yang terdapat pada film animasi pencak silat yang berjudul “*The Soul of Pandeka*”. Penggunaan ilmu kanuragan dari karakter yang inferior bisa menjadi solusi untuk mengalahkan karakter yang terlihat superior. Selain itu, memasukan hal-hal yang tidak terduga dalam *scene* pertarungan bisa menjadi cara untuk menjaga emosi penonton dalam menikmati cerita. Saat karakter utama yang berbadan lebih kecil terlihat sudah tidak berdaya, kecerdikan akalnya juga bisa menjadi senjata untuk memenangkan dan menguasai sebuah pertarungan. Sudut pengambilan kamera yang ekstrim juga bisa menunjukkan emosi serangan dan kekuatan terpendam yang dimiliki oleh karakter inferior tersebut.

7 Kesimpulan

Animasi merupakan sebuah media populer yang mempunyai kekuatan yang efektif untuk mengangkat konten pencak silat. Animasi mempunyai kelebihan untuk dapat meredam kekerasan fisik secara visual serta mampu merealisasikan dunia fantasi yang lebih disukai oleh anak-anak dan remaja. Animasi juga tidak mengenal batasan terhadap hukum realitas yang terdapat dalam dunia nyata. Ia mampu berdiri sendiri sesuai dengan keinginan penciptanya. Inilah yang membedakannya dengan film *live-action*. Hal yang sangat esensial untuk

dipertimbangkan selain memperlihatkan kehebatan jurus dan aksi pertarungan, ialah membangun kekuatan *story* dan *storytelling* dalam menyampaikan pesan nilai-nilai positif dalam pencak silat. Hal ini bertujuan agar dapat mendidik mental dan kepribadian penonton yang mayoritas anak-anak dan remaja kearah yang lebih baik. Semakin kuat *story* dan *storytelling* yang disuguhkan, maka akan semakin efektif pesan diserap oleh target audiens.

Jika dipahami secara seksama, ternyata pemanfaatan teori *visual storytelling* [11] ini tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. *Clarity, realism, dynamism, dan continuity* ini terintegrasi menjadi satu kesatuan dengan harmonis dalam misi mewujudkan penceritaan cerita menjadi lebih komunikatif. Jadi, mengangkat esensi pencak silat dengan menggunakan media film animasi harus disampaikan dengan cerita dan karakter yang menarik, diperkaya dengan memanfaatkan aspek narasi, *gesture*, dan simbol lalu diperkuat dengan aspek penyampaian *visual storytelling* yang baik agar mampu meningkatkan keefektifan penyampaian pesan dan pengaruh kepada audiens. Dengan demikian, diharapkan dengan penerapan aspek-aspek dan prinsip-prinsip tersebut dapat meningkatkan kesuksesan film-film animasi bertemakan pencak silat, sehingga dapat menginspirasi serta memotivasi para generasi muda untuk senantiasa melestarikan dan mengembangkan tradisi pencak silat dimasa depan.

Daftar Pustaka

- [1] Kunderem, *Silat Harimau Edwel Yusri in Pendekar Trans 7*, 17 April 2011, <https://www.youtube.com/watch?v=3FyhnE0dDEc>, (10 Mei 2015).
- [2] Howard, A., Chambers, Q. & Draeger, D.F., *Pentjak Silat: The Indonesian Fighting Art*, Kodansha International Ltd, Jepang & AS, 1970.
- [3] Maryono, O., *Pencak Silat: Merentang Waktu*, Galang Press, Yogyakarta, 1998.
- [4] Bishko, L., *The Uses and Abuses of Cartoon Style in Animation*, Animation Studies Online Journal, **2**, 2007.
- [5] Prakosa, G., *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakarta, Jakarta, 2010.
- [6] Dreamworks Animation LLC, *Kung Fu Panda*, <http://www.dreamworks.com/kungfupanda/>, (15 Mei 2015).
- [7] Sullivan, K., *Ideas for Animated Short: Finding and Building Stories*, Focal Press, USA, 2008.
- [8] Glebas, F., *Directing the Story Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*, Focal Press, USA, 2009.

- [9] Beiman, N., *Prepare to Board: Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*, Focal Press, USA, 2007.
- [10] Jones, A. & Ollif, J., *Thinking Animation: Bridging Between 2D Animation & CG*, Thompson Course Technology, USA, 2007.
- [11] Caputo, T., *Visual Storytelling*, <http://www.tonyccaputo.com/chapter/visual-design-rules/index.html>, (23 Mei 2015).
- [12] Cambridge Dictionary, *Gesture*, <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gesture>, (23 Mei 2015).
- [13] Piliang, *Semiotika dan Hipersemiotika : Kode, Gaya, dan Matinya Makna*, Matahari, Bandung, 2012.
- [14] Vakalis, N. *Kung Fu Panda Storyboards #9*, <http://nassosvakalis.com/images/PANDA/IMAGE-09.jpg>, (10 Juni 2015).