

KAJIAN TRANSLASI WAYANG KULIT TRADISIONAL MENJADI FILM ANIMASI DESA TIMUN

Muhammad Fikri Ramadian, Alvanov Zpalanzani Mansoor

Institut Teknologi Bandung, Jl. Ganesha No. 10, Kota Bandung, Indonesia

email: muhfikriram@gmail.com

ABSTRACT

Timun Village is the first wayang animated film created by Daud Nugraha. Timun Village uses an innovative technique called aniwayang which is inspired by shadow puppets. Desa Timun is unique because it translates traditional shadow puppet shows into a modern animated film. This study aims to find out how the visual translation of traditional wayang kulit into a modern animated film. This study also wants to analyze how the 12 principles of animation are applied to traditional shadow puppets. Based on the analysis, Timun Village made adjustments to the visual aspect by taking into account the existing boundaries of the wayang. By using the aniway technique, you can use various types of shots, add camera movements, and do video editing while applying almost all animation principles. In addition, by adapting animation styles from other countries, it adds a cartoonish impression to shadow puppets.

keywords: *animated film, animation principles, wayang kulit.*

ABSTRAK

Desa Timun merupakan film animasi wayang pertama yang diciptakan oleh Daud Nugraha. Desa Timun menggunakan sebuah teknik inovasi bernama aniwayang yang terinspirasi dari wayang kulit. Desa Timun memiliki keunikan karena mentranslasikan pertunjukan wayang kulit tradisional menjadi sebuah film animasi modern. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana translasi visual dari wayang kulit tradisional menjadi sebuah film animasi modern. Penelitian ini juga ingin menganalisis bagaimana penerapan 12 prinsip animasi pada bentuk wayang kulit tradisional. Berdasarkan analisis, Desa Timun membuat penyesuaian aspek teraga visual dengan memperhatikan batasan yang ada dari wayang. Dengan menggunakan teknik aniwayang dapat menggunakan tipe tangkapan gambar yang beragam, menambahkan pergerakan kamera, serta melakukan *editing* video sambil menerapkan hampir seluruh prinsip animasi. Selain itu, dengan mengadaptasi gaya animasi dari luar lain menambah kesan kartun pada wayang kulit.

kata kunci: film, animasi, prinsip animasi, wayang kulit.

PENDAHULUAN

Perkembangan film animasi di Indonesia semakin maju, pada 2020 sudah terdapat 155 studio animasi yang tersebar diseluruh kota Indonesia (Asosiasi Industri Animasi Indonesia, 2020). Hal ini juga didukung dengan terus meningkatnya jumlah penonton di Indonesia yang para

tahun 2019 terdapat sekitar 23,7 juta penonton film animasi di Indonesia. Dengan perkembangan film animasi yang meningkat ini, tidak sedikit film animasi yang menyelipkan budaya-budaya Indonesia dalam maksud baik melestarikan maupun memberi nilai keunikan dari film animasi tersebut. Salah satu film animasi

yang menggunakan budaya Indonesia adalah Desa Timun yang menggunakan gaya pembawaan layaknya wayang namun tetap terlihat seperti film animasi anak lainnya.

Desa Timun adalah film animasi series pendek yang menceritakan kisah keseharian anak-anak kancil bernama Cila, Cili, dan Cilo yang tinggal di Desa Timun, film animasi ini diproduksi oleh studio Aniwayang dengan menargetkan penonton berusia 3 tahun ke atas (Putri, Gatra com, 2021). Desa Timun merupakan film animasi wayang pertama di Indonesia yang diciptakan oleh Daud Nugraha. Film animasi ini pertama kali tayang pada 23 Juli 2021 bertepatan dengan hari anak nasional dengan episode pertama berjudul Bola berdurasi 4 menit 8 detik. Mengisahkan cerita mainan bola milik Cilo yang rusak oleh ayam sehingga Cila dan Cili berusaha memperbaiki keadaan. Episode film animasi ini dapat ditonton di Channel Youtube Aniwayang, atau seluruh episodanya di *website* Indonesiana.tv. Film animasi Desa Timun memiliki gaya penyampaian yang sangat unik terutama dalam penggunaan media wayang kulit yang belum umum yang juga dipoles dengan teknologi *editing* modern dengan menarik sehingga dapat berhasil sebagai

film animasi anak, dibuktikan dengan banyaknya penghargaan yang diterima pada berbagai festival, di antaranya pada Festival Film Indonesia 2022, Los Angeles Internasional Childrens's Film Festival, Golden Bee International Childrens's Film Festival, dan masih banyak lagi.

Pembuatan film animasi Desa Timun menggunakan teknik yang mereka namakan sendiri yaitu teknik aniwayang yang digunakan sebagai nama studio mereka. Teknik ini terinspirasi dari seni tradisional pagelaran wayang kulit (Aniwayang Studio, 2023). Berdasarkan Mari Kusbiyantoro (2015), seni memainkan wayang kulit atau pagelaran wayang kulit, merupakan seni pertunjukan yang merupakan hasil harmonisasi unsur-unsur di dalamnya. boneka wayang kulit yang dibuat sedemikian rupa, berbagai karakter dan ukuran dengan beberapa bagian tubuh seperti tangan yang dapat digerakkan. Wayang tersebut dimainkan oleh dalang yang memimpin pagelaran didukung oleh penyimping. Kemudian wayang akan diproyeksikan bayangannya ke kelir atau layar menggunakan blencong yaitu lampu minyak. Pagelaran wayang kulit tradisional juga diiringi dengan seni karawitan, musik gamelan dan penyinden wanita. Penonton akan menyaksikan pagelaran wayang kulit

tradisional pada layar kelir berupa siluet bayangan wayang yang dimainkan dalang.

Dengan teknik aniwayang, untuk mentranslasikan wayang kulit menjadi sebuah film animasi perlu melalui beberapa tahapan proses. Tahapan pertama memainkan wayang secara manual layaknya wayang kulit tradisional yang divideokan, wayangnya sendiri dibuat khusus disesuaikan untuk kebutuhan film animasi Desa Timun, kemudian barulah melalui proses animasi dan *editing* video yang menjadi trik perubahan menjadi sebuah film animasi.

Proses animasi pada teknik aniwayang pembuatan Desa Timun digunakan untuk gerakan-gerakan detail seperti perubahan ekspresi karakter. Animasi adalah membuat suatu gambar, model, atau bentuk menjadi hidup atau bergerak. Animasi dibagi menjadi beberapa teknik, untuk aniwayang menggunakan teknik animasi kartun 2D. Animasi kartun 2D yaitu teknik menganimasikan dengan menggambar *frame per frame* berdasarkan durasi dari film animasi. (Widadijo, 2017: 72). Dengan gerakan ekspresi karakter yang lebih ekspresif wayang kulit tradisional pun dapat terlihat lebih hidup.

Proses video memungkinkan untuk memperkaya jenis *shot* dengan memotong ukuran gambar video seperti pengambilan gambar jarak dekat atau *close up*, jarak menengah atau *Medium shot*, hingga jarak lebar *Long shot*, dan *Wide shot*. *Editing* video juga memungkinkan untuk memberikan berbagai efek pergerakan kamera yang bertujuan untuk menambah nilai estetika dan penceritaan dalam film seperti; *panning*, gerakan kamera horizontal; *tilt*, gerakan kamera secara vertikal; *tracking*, gerakan kamera mengikuti objek; dan *zoom*, gerakan kamera mendekat atau menjauh (Candra, 2018: 17). Pada proses ini video juga diedit seperti *cut* yaitu memotong video pada bagian yang diinginkan dan *join* yaitu menggabungkan dua video menjadi satu untuk mengefektifkan film serta memberikan manipulasi pergerakan karakter atau adegan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana translasi pertunjukan wayang kulit tradisional ke dalam bentuk film animasi modern yang menggunakan teknik aniwayang. Penulis juga ingin membahas adanya 12 prinsip animasi yang muncul dengan translasinya pertunjukan wayang ini. Penelitian ini akan berfokus pada aniwayang yang berhasil

merubah pertunjukan wayang kulit tradisional dengan *editing* modern menjadi film animasi. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan referensi dan inspirasi kreator-kektor untuk mengadaptasi budaya pertunjukan tradisional dalam karya-karya ke depannya.

METODE

Metode penelitian yang akan digunakan adalah dengan cara deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain (Sugiyono, 2017: 10). Menurut Subandi (2011: 178) deskripsi sifatnya untuk mencandra semua peristiwa seni yang dialami oleh peneliti, data dapat diambil dari pengamatan, wawancara, dokumentasi. Data akan diperoleh secara berantai untuk mencari data yang lebih mendalam dan relevan. Penelitian ini akan dianalisis menggunakan model penceritaan visual (*visual storytelling*) oleh Alvanov Zpalanzai (2012). Model ini akan diadaptasi dan di modifikasi dari struktur dan didekatkan ke dalam teori 12 prinsip

animasi oleh Ollie Johnston dan Frank Thomas (1981).

Model *Visual Storytelling* (Zpalanzani, 2012)

Visual storytelling merupakan proses untuk menceritakan sesuatu melalui gambar yang terdiri dari berbagai elemen-elemen penyusun sehingga dapat menyampaikan pesan dengan baik ke penonton. Model penceritaan visual Zpalanzani mencerna Informasi visual pada film animasi kemudian akan dianalisis untuk melihat bentuk *visual storytelling* yaitu pada aspek tak teraga, aspek teraga, dan sekuens. Aspek teraga adalah visualisasi dari aspek tak teraga termasuk pada efek visual dan suara. Sedangkan sekuen merupakan susunan dari serangkaian visual atau gambar dengan transisi atau pergantian animasi (Chindany & Mansoor, 2020). Pada penelitian ini akan berfokus menggunakan aspek teraga dari model penceritaan visual ini.

12 Prinsip Animasi (Johnston, Thomas, 1981)

Penelitian ini juga akan menggunakan teori 12 prinsip animasi yang diciptakan oleh animator Disney, Johnston dan Thomas yang menjelaskan prinsip-prinsip pendukung animasi sehingga terlihat

menjadi lebih hidup dan terlihat lebih baik. Prinsip-prinsip ini dicakup di dalam buku "The Illusion of Life: Disney Animation" oleh Ollie Johnston dan Frank Thomas tahun 1981, prinsip-prinsip animasi diantaranya :

(1.) *Squash and Stretch*

Gerakan meremas dan merenggang untuk memberikan kesan kelenturan objek sehingga memperjelas jenis sifat objek pada animasi, apakah lembut, keras, karet, dan sebagainya.

(2.) *Anticipation*

Gerakan antisipasi atau ancang ancang sebelum melakukan suatu Gerakan atau melanjutkan gerakan.

(3.) *Staging*

Pengaturan atau penataan adegan, posisi kamera, posisi karakter, pose karakter, sehingga dapat dimengerti oleh penonton

(4.) *Straight Ahead Action & Pose to Pose*

Merupakan metode untuk membuat animasi, yaitu:

- *Straight Ahead Action*, pendekatan pembuatan animasi dengan proses dari awal tanpa perencanaan terdahulu.
- *Pose to pose*, pendekatan pembuatan animasi dengan proses perencanaan pose atau gerakan

utama terdahulu kemudian diisi gerakan di antaranya.

(5.) *Follow Through & Overlapping Action*

Gerakan susulan atau gerakan setelah aksi utama pada karakter atau benda, terjadi setelah gerakan atau aksi utama berhenti.

(6.) *Slow In & Slow Out*

Gerakan perlambatan di awal dan di akhir animasi agar gerakan animasi tidak terlihat kaku.

(7.) *Arcs*

Gerakan kurva pada suatu animasi. Menggunakan gerakan kurva dibanding hanya menggunakan gerakan lurus dapat membuat animasi terlihat lebih hidup.

(8.) *Secondary Action*

Gerakan tambahan yang berfungsi hanya untuk melengkapi gerakan utama.

(9.) *Timing*

Menentukan *Timing* berdasarkan jumlah *frame in between* pada gerakan animasi. Semakin sedikit *frame*, semakin cepat gerakan animasi dan sebaliknya.

(10.) *Exaggeration*

Gerakan atau ekspresi yang dlebih-lebihkan dari normalnya sehingga memberikan kesan animasi yang lebih meyakinkan

(11.) *Solid Drawing*

Kemampuan untuk memahami gambar, bertujuan untuk berhasil menghasilkan visual tiga dimensi pada bidang dua dimensi. Memperhatikan siluet aksi gerakan memastikan objek dapat dipercaya secara solid.

(12.) *Appeal*

Tampilan yang dihasilkan harus sesuai atau cocok dengan maksud yang diinginkan sehingga mendapatkan perhatian dan memiliki pesan yang ingin disampaikan.

Film animasi yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah musim pertama dari Desa Timun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film animasi Desa Timun menggunakan teknik aniwayang yang mentranslasikan seni pertunjukan wayang tradisional ke dalam bentuk kartun animasi anak modern. Film ini disutradarai oleh Daud Nugraha, pertama rilis pada platform youtube pada 23 Juli 2021 dan keseluruhan musim pertamanya secara lengkap dapat diakses di website Indosiana TV.



Gambar 1 Poster Indosiana TV “Desa Timun”
(sumber: Indosiana.tv, n.d. , diambil dari Indosiana.tv, n.d.)

Visual Storytelling Desa Timun

Film animasi Desa Timun tersusun berdasarkan berbagai elemen berbentuk visual sehingga menghasilkan cerita yang ingin disampaikan kepada penonton. Pada film animasi Desa Timun model visual storytelling Alvanov Zpalanzani, Aspek teraga dalam Desa Timun memiliki kasus khusus karena terjadi perubahan media visualisasi dari wayang kulit tradisional menjadi film animasi. Berikut analisis mengenai visualisasi pada film animasi Desa Timun.

Visualisasi Wayang





Dalam film animasi Desa Timun, juga perlu membuat wayang objek dan karakter secara fisik. Teknik wayang menampilkan visual sebatas bentuk siluet

yang dihasilkan dari bayangan wayang tersebut, sehingga pembuatan wayang perlu memperhatikan ruang negatif pada siluet wayang dengan membentuk pola rongga. Oleh karena itu, teknik anawayang terdampak batasan ruang dua dimensi dalam pembuatannya, dengan bentuk siluet ini juga membatasi wayang tidak dapat saling tumpang tindih satu sama lain karena dapat merusak bentuk siluet.

Wayang Karakter

Tokoh-tokoh karakter dalam film animasi Desa Timun musim pertama terdiri dari tiga anak kancil Cila, Cili, Cilo, serta seekor ayam. Tokoh-tokoh mereka ini dibuat berdasarkan wayang kulit, karakter memiliki boneka wayang fisik asli yang dapat dimainkan oleh dalang. Pembuatan karakternya perlu memperhatikan siluet dari karakter, target penonton pada anak kecil juga masuk perhatian, serta penokohan pada karakternya. Berdasarkan hal-hal tersebut karakter Desa Timun dibuat dengan ciri khas memiliki rongga-rongga untuk memperjelas bentuk siluet karakter, bahasa bentuk tubuh karakter juga dibuat lebih bulat sehingga terlihat ramah terhadap anak, serta mengikuti gaya animasi modern saat ini yang lebih kartunis.

TABEL 1 VISUALISASI TOKOH DESA TIMUN

Tokoh	Visualisasi	Ciri-ciri
Cila		Perempuan, Tinggi sedang, rambut pendek sepundak, mengenakan baju gaun berpola bunga
Cili		Perempuan, Tinggi, rambut dikepang satu Panjang, mengenakan baju bergambar bunga dan celana
Cilo		Laki-laki, Pendek, Rambut Pendek terlihat paling muda, mengenakan celana pendek
Ayam		Ayam jantan, berukuran cukup besar

Wayang karakter Desa Timun juga dibuat dapat berganti bagian tubuhnya sehingga dapat disesuaikan visualnya tergantung jalannya cerita. Layaknya wayang kulit tradisional, beberapa sendi karakter Desa Timun seperti pada bagian tangan dapat digerakkan oleh dalang. Untuk memberikan kesan animasi modern ekspresi gerakan karakter Desa Timun diharapkan untuk lebih ekspresif dibandingkan wayang kulit tradisional, oleh karena itu tangan karakter dibuat dengan beberapa jenis pose dan gerakan untuk diganti-ganti pada wayang secara manual yang nantinya disesuaikan dengan adegan.



Gambar 2 Variasi Tangan Karakter Desa Timun

(Sumber: Dokumentasi Penulis, diambil dari Indonesiana.tv, 14 Mei 2023)

Kemudian untuk memperlengkap, ekspresi pada wayang seperti gerakan mata dan mulut serta detail lainya dibuat dengan cara animasi digital. Dengan itu menyempurnakan wayang kulit tradisional



menjadi sebuah karakter animasi yang ekspresif layaknya animasi kartun modern.

Gambar 3 Variasi Ekspresi Wajak Karakter

(Sumber: Dokumentasi Penulis, diambil dari Indonesiana.tv, 14 Mei 2023)

Wayang Objek Properti

Objek-objek seperti barang-barang pendukung cerita, juga dibuat wayang manualnya. Dengan memperhatikan siluetnya, wayang objek juga dibuat memiliki rongga sebagai ruang negatif untuk memperjelas objek tersebut.



Gambar 4 Visualisasi Objek-objek properti

(Sumber: Dokumentasi Penulis, diambil dari Indonesiana.tv, 14 Mei 2023)

Visualisasi Latar Tempat dan Waktu

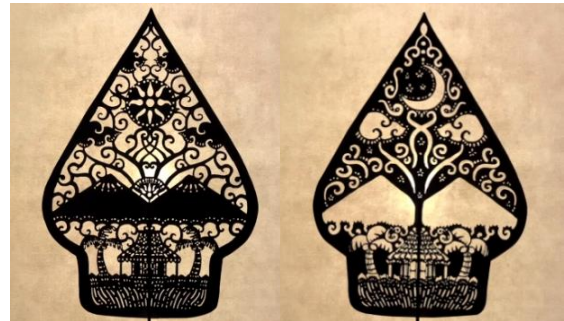
Latar tempat film animasi Desa Timun kebanyakan berada di sebuah padang rumput dan terkadang terdapat objek penjelas lokasi seperti rumah atau pohon. Namun, latar tempat pada film animasi Desa Timun terbatas pada ruang dua dimensi dikarenakan adaptasi dari wayang kulit tradisional yang memaksa visual berbentuk siluet. Dikarenakan keterbatasan ini, perlu dilakukan perencanaan mendalam mengenai penempatan karakter, objek, serta lokasi-lokasi adegan.



Gambar 5 Penempatan Objek dan Karakter

(Sumber: Desa Timun Episode 0, Detik ke 54-58, diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

Desa Timun memperjelas perubahan waktu atau hari dengan menggunakan wayang gunung katon seperti layaknya penanda waktu pada pagelaran wayang kulit tradisional. Gunung katon pada Desa Timun yang berisi ilustrasi waktu atau tempat seperti gunung, matahari, awan, dan rumah mereka.



Gambar 6 Gunung Katon Sebagai Penanda Pergantian Hari

(Sumber: Desa Timun Episode 7, Detik ke 2.40-2.44, , diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

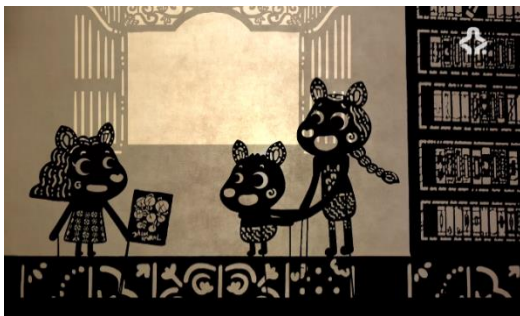
Desa Timun juga membedakan waktu malam dan siang dengan memanfaatkan *editing* dengan mengatur gelap terang latar. Pada adegan malam memiliki pencahayaan latar *background* yang lebih gelap dibandingkan dengan adegan siang hari.



Gambar 7 Perbandingan Visualisasi Siang dan Malam

(Sumber: Desa Timun Episode 3 Detik 1.22 & Episode 11 Detik 1.29, diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

Pada beberapa adegan Desa Timun terdapat latar di dalam ruangan, dengan batasan pada siluet, untuk adegan dalam ruangan mereka menggunakan bayangan siluet tipis pada latar sehingga memberi kesan lapisan kedalaman ruangan.



Gambar 8 Adegan pada Dalam Ruangan

(Sumber: Desa Timun Episode 12, Detik ke 5.34, , diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

Analisis Film Animasi Desa Timun

Pertunjukan wayang memiliki batasan ruang dan gerakan yang kaku. Film animasi Desa Timun menggunakan inovasi teknik aniwayang dengan menerapkan 12 prinsip animasi sehingga gerakan wayang terasa lebih hidup. Selain itu, Desa Timun juga mengadaptasi gaya animasi modern lainnya. Berikut analisis beberapa adegan

bagian film animasi Desa Timun mengenai penggunaan teknik aniwayang.

Penggunaan Video dan Editing pada Film Animasi Desa Timun

Berbeda dengan pertunjukan wayang kulit tradisional yang ditayangkan langsung ke penonton, Desa Timun melalui proses pembuatan terlebih dahulu sebelum ditayangkan ke penonton. Proses pembuatan seperti direkam video dan diedit sehingga dapat ditambahkan berbagai jenis *type of shot* (pengambilan gambar), *camera movement* (pergerakan kamera), hingga *cut* (memotong) dan *join* (menggabung) video untuk memanipulasi permainan wayang menjadi lebih hidup, bercerita, dan efektif.

Analisis *Type of Shot* pada Film Animasi Desa Timun

Type of shot mempengaruhi informasi yang disampaikan kepada penonton serta memberi kesan tertentu berdasarkan jenis *shot* yang digunakan.

Extreme Close Up digunakan untuk memperlihatkan aksi gerakan kecil secara mendetail. Digunakan juga untuk memberikan intensitas pada adegan



Gambar 9 Contoh *Extreme Close Up*
(Sumber: Desa Timun Episode 1, Detik ke 5.06,
diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

Close Up digunakan memberikan fokus hubungan antara objek atau karakter kepada penonton. Memperlihatkan ekspresi karakter dengan jelas.



Gambar 10 Contoh *Close Up*
(Sumber: Desa Timun Episode 1, Detik ke 6.16,
diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

Medium shot, memberikan informasi kesan hubungan antar karakter satu sama lain atau karakter dengan objek



Gambar 11 Contoh *Medium Shot*
(Sumber: Desa Timun Episode 3, Detik ke 3.36,
diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

Long shot, memberikan informasi hubungan antara karakter satu sama lain

atau dengan sekitarnya, serta informasi latar sampai batas tertentu.



Gambar 12 Contoh *Long Shot*
(Sumber: Desa Timun Episode 3, Detik ke 2.53,
diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

Wide Shot, memberi informasi seperti *long shot* namun memberikan jangkauan yang lebih luas



Gambar 13 Contoh *Wide Shot*
(Sumber: Desa Timun Episode 11, Detik ke 1.29,
diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

Extreme wide shot, umumnya untuk memberikan informasi mengenai latar dengan detail.



Gambar 14 Contoh *Extreme Wide Shot*
(Sumber: Desa Timun Episode 0, Detik ke 1.45,
diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

Analisis *Camera Movement* pada Film Animasi Desa Timun

Camera movement selain memberi nilai estetis pada film, juga dapat untuk memberikan informasi latar serta suasana yang terjadi pada adegan.

Panning merupakan gerakan kamera horizontal memberikan informasi latar secara memanjang ke samping. Pada beberapa keadaan *panning* juga digunakan untuk menambahkan karakter ke dalam suatu adegan.



Gambar 15 Contoh *Panning*

(Sumber: Desa Timun Episode 0, Detik ke 55-58, diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

Tilt yaitu gerakan kamera secara vertikal memberikan informasi latar secara memanjang ke atas atau ke bawah.



Gambar 16 Contoh *Tilt*

(Sumber: Desa Timun Episode 4, Detik ke 5.22-5.25, diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

Tracking yaitu gerakan kamera mengikuti objek. Pada Desa Timun, gerakan kamera

ini tidak dapat banyak dipakai karena terbatas pada luas layar wayang.



Gambar 17 Contoh *Tracking*

(Sumber: Desa Timun Episode 2, Detik ke 1.56-1.57, diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

Zoom adalah gerakan kamera membesar (*zoom in*) atau mengecil (*zoom out*), digunakan untuk memfokuskan atau meluaskan pandangan penonton. Gerakan kamera ini dapat memberi kesan hubungan yang mendekat atau menjauh antara adegan dengan penonton.



Gambar 18 Contoh *Zoom*

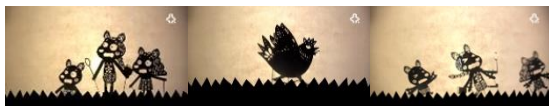
(Sumber: Desa Timun Episode 10, Detik ke 6.14-6.16, diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

Kecepatan *camera movement* dapat memberikan kesan tertentu, *camera movement* lambat untuk memberikan kesan santai atau sekedar memberi informasi ke penonton, sedangkan *camera movement* cepat untuk memberi kesan yang lebih intens.

Analisis *Editing Cut* dan *Join* pada Film Animasi Desa Timun

Cut dan *join* digunakan untuk menyatukan video-video wayang menjadi suatu kesatuan film yang efektif.

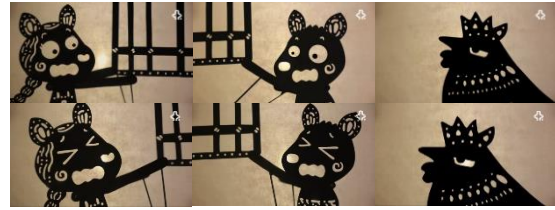
Teknik *editing* ini menjadi rahasia untuk membuat gerakan manual detail pada wayang. Dengan teknik ini dapat mengubah bagian pada boneka wayang tanpa disadari oleh penonton. Contohnya pada adegan cila, cili, dan cilo tidak sengaja mengganggu ayam, *cut* sebelumnya menggunakan tangan yang lurus kemudian dengan dipisahkan *shot* ayam sebentar menjadi tangan yang panik saat berlari dikejar ayam.



Gambar 19 Contoh Penggunaan *Editing*

(Sumber: Desa Timun Episode 5, Detik ke 5.25-5.33, diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

Teknik *editing* ini juga digunakan untuk membangun suasana dengan digabungkan dengan *camera movement*. Contohnya pada adegan cila dan cilo yang ingin mengambil bambu dari kandang ayam tanpa membangunkan ayam. Terdapat tiga video dengan gerakan kamera *zoom in* perlahan yang di potong-potong dan digabungkan sehingga menghasilkan kesan suasana yang intens.



Gambar 20 Penggunaan *Editing* Untuk Memberi Kesan Cerita

(Sumber: Desa Timun Episode 2, Detik ke 3.54-4.00, diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

Penambahan Efek Visual

Dengan melalui proses video *editing*, film animasi Desa Timun dapat diberikan efek-efek visual. Contoh penggunaan efek visual pada saat Cili mengkhayal tentang telur misterius.



Gambar 21 Contoh Penggunaan Efek Visual

(Sumber: Desa Timun Episode 8, Detik ke 2.38-3.02, diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

Penambahan Suara

Suara pada film animasi Desa Timun terdiri dari, efek suara, *dubbing* karakter, dan musik latar. Efek suara contohnya seperti suara bola, kertas robek, dan lain-lain. *Dubbing* karakter dilakukan oleh aktor suara sesuai dengan dialog pada *script* cerita. Musik latar pada Desa Timun menggunakan gamelan layaknya pertunjukan wayang tradisional.

Penerapan Prinsip Animasi pada Film Animasi Desa Timun

Bagian film animasi Desa Timun yang dianimasikan kurang lebih hanya pada bagian detail seperti ekspresi wayang yaitu mata, alis, dan mulut. Walaupun begitu, prinsip animasi tetap diterapkan selama proses teknik aniwayang. Karena keterbatasan media wayang, aniwayang tidak dapat menerapkan seluruh dua belas prinsip animasi yang ada.

- (1.) Prinsip *squash and stretch* tidak dapat digunakan pada Desa Timun dikarenakan karakter dan objek menggunakan wayang fisik yang kaku.
- (2.) Prinsip *anticipation*, diterapkan berdasarkan permainan dalang. Contohnya terdapat gerakan antisipasi pada saat cili melempar bola.



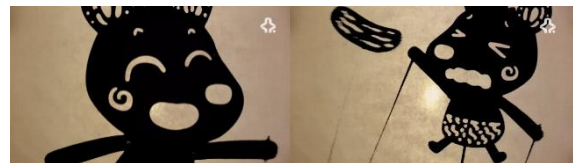
Gambar 22 Penerapan Gerak Antisipasi
(Sumber: Desa Timun Episode 0, Detik ke 1.59-2.01, diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

- (3.) Prinsip *staging* sangat penting karena Desa Timun berbentuk siluet wayang, perlu diperhatikan dengan baik penempatan karakter dan objek agar tidak tumpang tindih dan informasi dapat jelas tersampaikan ke penonton.



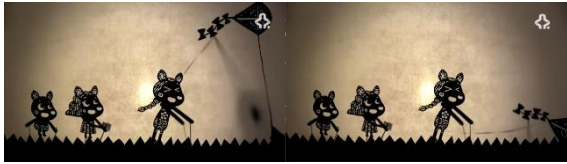
Gambar 23 Penempatan Objek dan Karakter
(Sumber: Desa Timun Episode 0, Detik ke 54-58, diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

- (4.) Prinsip *straight ahead action & pose to pose* diterapkan pada pembuatan animasi ekspresi wajah karakter. Animasi ekspresi karakter menggunakan *pose to pose* yaitu menyiapkan ekspresi-ekspresi yang kemudian menggunakan *motion tracking* lalu ekspresi disesuaikan dengan adegan. Untuk gerakan lainnya, digerakkan pada wayang secara langsung oleh dalang.



Gambar 24 Penerapan Prinsip *Straight Ahead Action & Pose to Pose*
(Sumber: Desa Timun Episode 1, Detik ke 3.19-3.25, diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

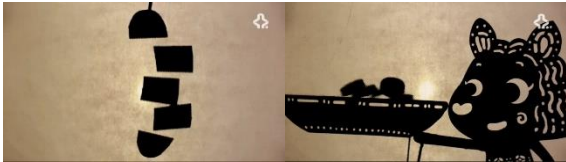
- (5.) Prinsip *follow through & overlapping action*, dapat diterapkan bergantung pada boneka wayang dan gerakan dalang. Contoh pada layangan memiliki ekor dan digerakkan.



Gambar 25 Penerapan Prinsip *Follow Through & Overlapping*

(Sumber: Desa Timun Episode 2, Detik ke 4.43-4.44, diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

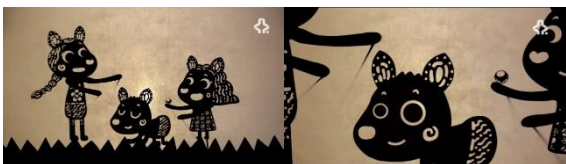
(6.) Prinsip *Slow In & Slow Out*, bergantung juga pada pergerakan wayang oleh dalang untuk memperhalus gerakannya. Prinsip ini juga terlihat pada pergerakan kamera.



Gambar 26 Penerapan Prinsip *Slow In & Slow Out*

(Sumber: Desa Timun Episode 1, Detik ke 5.16-5.19, diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

(7.) Prinsip *arcs*, gerakan *arcs* terbentuk secara alami pada pergerakan wayang oleh dalang. Contohnya pada biji kelengkeng yang digerakkan dalang membentuk gelombang.



Gambar 27 Penerapan Prinsip *Arcs*

(Sumber: Desa Timun Episode 6, Detik ke 3.27-3.35, diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

(8.) Prinsip *secondary action*, gerakan ini terbentuk secara alami saat

menggerakkan wayang. Namun terdapat juga pada adegan karakter berlari dibuat dengan ilusi gerak dari bentuk tangan karakter wayang yang dibuat seakan bergerak.



Gambar 28 Penerapan Prinsip *Secondary Action*

(Sumber: Desa Timun Episode 2, Detik ke 6.14, diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

(9.) Prinsip *timing*, penggunaan *frame* pada Desa Timun cukup konsisten. Pada adegan *slow motion* dibuat secara manual, wayang digerakkan dengan pelan oleh dalang.



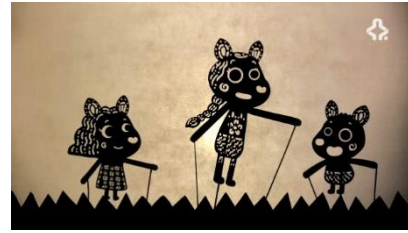
Gambar 29 Penerapan Prinsip *Timing*

(Sumber: Desa Timun Episode 1, Detik ke 5.07-5.13)

(10.) Prinsip *exaggeration*, ekspresi baik wajah maupun postur karakter dibuat dilebih-lebihkan untuk menyesuaikan target pasar anak-anak.



Gambar 30 Penerapan Prinsip *Exaggeration*
(Sumber: Desa Timun Episode 3, Detik ke 4.28, diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)



Gambar 32 Penerapan Prinsip *Appeal*
(Sumber: Desa Timun Episode 1, Detik ke 15, diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

(11.) Prinsip *solid drawing*, kurang terlihat pada film animasi Desa Timun karena merupakan wayang yang terbatas pada bidang dua dimensi. Namun pada beberapa adegan dapat memunculkan kesan kedalaman dengan memainkan gelap terang siluet serta fokus kamera.



Gambar 31 Penerapan Prinsip *Solid Drawing*
(Sumber: Desa Timun Episode 2, Detik ke 3.12, diambil dari Indonesiana.tv, n.d.)

(12.) Prinsip *appeal*, visual karakter dibuat memiliki rongga-rongga agar siluet karakter terlihat jelas serta memiliki tampilan yang cocok dengan anak-anak. Perbedaan rambut panjang dan wajah, serta pakaian karakter memiliki perbedaan visual yang jelas.

Adaptasi Gaya Animasi Modern yang Digunakan pada Film Animasi Desa Timun

Desa Timun mengadaptasi gaya animasi kartun modern lain sebagai bumbu pelengkap yang semakin meningkatkan nilai kartun pada film animasi ini. Gaya animasi yang diadaptasi juga dibuat secara manual dengan bayangan siluet.

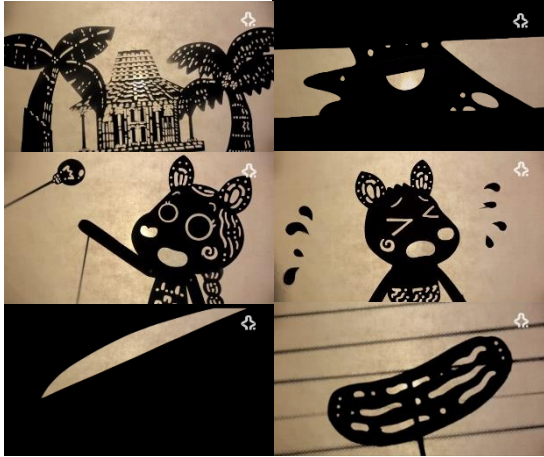


Gambar 33 Perbandingan Gaya Animasi yang Diadaptasi

(Sumber: Desa Timun Episode 11 diambil dari Indonesiana.tv, n.d., Doraemon Anime 2005, diambil dari Doraemon Wiki)

Pada gambar 33, terlihat Desa Timun mengadaptasi gaya animasi modern lain berupa penggunaan cahaya berputar

untuk memberikan kesan spesial pada objek seperti pada animasi jepang Doraemon.



Gambar 34 Contoh Gaya Animasi Modern Lain yang Diadaptasi Desa Timun

(Sumber: Dokumentasi Penulis, diambil dari Indonesiana.tv, 14 Mei 2023)

Selain cahaya berputar masih banyak inspirasi gaya animasi modern lain yang diadaptasi Desa Timun di antaranya, rumah yang bergetar saat karakter berteriak memberi kesan *chaos*, fokus ke mata karakter untuk memberi kesan intens, muncul bohlam lampu saat karakter memiliki ide, air mata cilo yang seperti air mancur, garis *slash* pada serangan ayam, *action line* memberi kesan gerakan objek cepat, dan lainnya. Gaya-gaya tersebut umum digunakan pada animasi modern jaman sekarang dan sudah dikenal oleh para penonton. Dengan bumbu ini film animasi Desa Timun berkesan lebih kartunis dan siap untuk

bersaing dengan film animasi modern lainnya.

Perbandingan Aniwayang dengan Wayang Kulit Tradisional

Berdasarkan bahasan di atas, penggunaan Teknik aniwayang memiliki perbedaan pada pertunjukan wayang kulit tradisional, berikut perbedaannya

Perbandingan Aspek Pagelaran Wayang

Pada pertunjukkan wayang kulit tradisional terdapat unsur-unsur yang diantaranya unsur benda: wayang, gamelan, kelir (layar), debog (Batang Pisang), blencong (lampu minyak), kotak wayang, serta cempala dan keprak; dan unsur manusia: dalang, penyimping (pembantu dalang), panjak (pemain gamelan), warangga (penyinden).

TABEL 2 PERBANDINGAN UNSUR PAGELARAN WAYANG TRADISIONAL PADA ANIWAYANG

Unsur	Aniwayang	Keterangan
Wayang	Ada	Dibuat dengan laser <i>cutting</i>
Gamelan	Ada	Dimasukan pada <i>post</i> produksi
Kelir	Ada	-
Debog	Tidak	-
Blencong	Tidak	Menggunakan lampu listrik
Kotak Wayang	Ada	-
Cempala	Tidak	-
Dalang	Ada	-
Penyimping	Ada	-
Panjak	Ada	Permainannya dimasukan pada saat <i>editing</i>
Warangga	Tidak	Namun terdapat Pengisi Suara

Perbandingan Visualisasi Aspek Teraga Antara Wayang Kulit Tradisional dan Aniwayang

Pada pembahasan *visual storytelling* wayang ini, aspek teraga dibagi menjadi visualisasi wayang, visualisasi objek properti, dan visualisasi latar tempat dan waktu. Pada aspek ini terdapat perbedaan visualisasi antara wayang kulit tradisional dan aniwayang

TABEL 3 PERBANDINGAN VISUALISASI ASPEK TERAGA PADA PAGELARAN WAYANG TRADISIONAL DAN ANIWAYANG

Aspek Teraga	Wayang Kulit Tradisional	Aniwayang
Visual wayang	Memiliki bentuk khas yang tradisional	Memiliki bentuk yang lebih kartunis
	Memiliki rongga penjelas siluet dan pola	
	Kaku	
	Tangan dapat digerakkan	
	Ekspresi tetap	ekspresi dapat berubah-ubah
Visual objek properti	Memiliki rongga penjelas siluet objek	
	Wayang tidak dapat tumpang tindih	
Visual latar tempat dan waktu	Latar tempat dari objek-objek penanda lokasi	
	Tidak dapat membuat adegan di dalam ruangan	dapat membuat adegan di dalam ruangan
	Penanda waktu hanya dengan gunung kayon	Penanda waktu dengan gunung kayon dan gelap terang cahaya

Perbandingan Pertunjukkan Wayang Kulit Tradisional dan Film Animasi Desa Timun

Teknik aniwayang memiliki kelebihan-kelebihan dibanding pergerakan kameran, jenis tangkapan gambar, dan lainnya. Berikut perbandingannya.

**TABEL 4 PERBANDINGAN
PERTUNJUKAN WAYANG KULIT
TRADISIONAL DAN FILM ANIMASI DESA
TIMUN**

Perbedaan	Wayang Kulit Tradisional	Aniwayang
Camera movement	Tidak dapat Karena pertunjukan langsung	Dapat memberikan pergerakan kamera
Type of shot	Tidak dapat Karena pertunjukan langsung	Dapat memberikan variasi jenis tangkapan gambar
Editing cut dan join	Tidak dapat Karena pertunjukan langsung	Melalui proses <i>editing cut</i> dan <i>join</i>
Efek Visual	Tidak dapat Karena pertunjukan langsung	Dapat ditambah efek visual
Suara	Dialog diperagakan oleh dalang	Dialog oleh aktor suara masing-masing karakter
	Efek suara dengan gamelan dan disuarakan oleh dalang	Efek suara ditambahkan pada <i>editing</i>
	Musik latar dengan gamelan dan terdapat penyinden	Musik latar hanya gamelan, ditambahkan pada <i>editing</i>
12 prinsip animasi	Tidak menerapkan	Menerapkan 11 prinsip animasi
Adaptasi dari luar	Tidak ada, Namun ada lakon carangan	Ada meng-adaptasi gaya dari luar

KESIMPULAN

Film animasi Desa Timun mentranslasikan seni pertunjukan wayang tradisional menjadi sebuah film animasi anak modern menggunakan teknik yang dinamakan aniwayang, yaitu menganimasikan wayang kulit menjadi kartun modern. Dengan adanya perubahan media dari wayang tradisional menjadi film animasi perlu dilakukan penyesuaian terhadap struktur *visual storytelling* terutama pada aspek teraga berupa visual. Pada proses teknik aniwayang ini juga perlu memperhatikan penerapan 12 prinsip animasi. Proses ini penting untuk membentuk pertunjukan wayang menjadi suatu film animasi.

Aspek teraga berupa visualisasi terdiri dari penyesuaian pada wayang karakter, objek, dan latar. Wayang dibuat dengan khusus dengan memperhatikan keterbatasan pada wayang yang akan berupa siluet yang memiliki keterbatasan pada ruang dua dimensi. Oleh karena itu, wayang dibuat dengan memiliki rongga-rongga sebagai ruang negatif untuk memperjelas bentuk siluet wayang.

Desa Timun dibuat menggunakan teknik aniwayang memungkinkan untuk memberikan berbagai jenis tangkapan gambar, gerakan kamera, dan *video*

editing. Selain itu, dalam proses pembuatannya, Desa Timun juga berusaha menerapkan prinsip animasi. Dengan teknik aniwayang yang membolehkan video *editing* sambil memperhatikan prinsip animasi, pertunjukan wayang dapat dimanipulasi menjadi suatu video film animasi. Ditambah Desa Timun juga mengadaptasi gaya animasi modern lainnya yang umum dikenali oleh penonton sebagai bumbu pelengkap yang berhasil mengubah pertunjukkan wayang kulit tradisional menjadi film animasi anak modern yang dapat bersaing di pasaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Daud Budi Suryanugraha sebagai kreator sekaligus sutradara yang sudah bersedia berbagi ilmu kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- AINAKI. (2020). *Indonesia Animation Report 2020*. Dipetik Maret 22, 2023, dari AINAKI:
<https://ainaki.or.id/indonesia-animation-report-2020/#unduh-laporan>
- Aniwayang*. (2023). Dipetik Maret 22, 2023, dari Desa Timun:
<https://desatimun.com/>
- Block, B. (2020). *The Visual Story, Second Edition: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. Routledge.
- Chindany, A. L., & Mansoor, A. Z. (2020). Struktur Visual Storytelling Animasi Edukasi Pelecehan Seksual "Ku Jaga Diriku". *Jurnal Komunikasi Visual Wimba*, 1-16.
- Desa Timun*. (t.thn.). Dipetik Mei 11, 2023, dari indonesiana.tv:
<https://indonesiana.tv/telusur/detail/?title=Desa%20Timun>
- Dhanesworo, S. (2022, April 26). *Indonesia Berpotensi Lahirkan Lebih Banyak Animasi Berkualitas*. Dipetik Maret 21, 2023, dari Katadata.co.id:
<https://katadata.co.id/dinihariyanti/berita/6267a99c6eb21/indonesia-berpotensi-lahirkan-lebih-banyak-animasi-berkualitas#:~:text=Sementara%20itu%2C%20data%20Asosiasi%20Industri,yang%20tersebar%20di%2023%20kota.>
- Doraemon Wiki*. (2020, September 28). Dipetik Mei 11, 2023, dari Helping Hand Spray.
- Fotaleno, F. (2021, Juli 23). *Desa Timun, Animasi Wayang untuk Anak-anak*.

- Dipetik Maret 21, 2023, dari Indozone:
<https://www.indozone.id/movie/JMslMOd/desa-timun-animasi-wayang-untuk-anak-anak/read-all>
- Frank Thomas, O. J. (1981). *Disney animation: the illusion of life*. New York: Abbeville Press.
- Irfansyah, & Piliang, Y. A. (2013). Perbandingan Kode Visual Pertunjukan Golek Sunda Tradisional dan Pertunjukan Golek Sunda dalam Media TV. *Jurnal Seni & Budaya Panggung*, 109-209.
- Kosala, J. C. (2018). *Analisis Teknik Pergerakan Kamera pada Film Bergener Action Fast and Furious*. 7. Surakarta: Repository ISI.
- Kusbiyanto, M. (2015). Upaya Mencegah Hilangnya Wayang Kulit Sebagai Ekspresi Budaya Warisan Budaya Bangsa. *Jurnal Hukum dan Pembangunan*, 589-606.
- Nadya, & Sari, Y. P. (2019). Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi dalam Film Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1. *Jurnal Titik Imaji*, 80-86.
- Salleh, E. (2018). *Wayang kulit*. Dipetik Maret 20, 2023, dari Singapore Infopedia:
https://eresources.nlb.gov.sg/info/pedia/articles/SIP_193_2004-12-23.html?s=Arts%3E%3ETheatre
- Subandi. (2011). Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan. *Harmonia*, 178.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, P. K. (2021, Juli 23). *Desa Timun: Pentas Wayang di Layar Virtual*. Dipetik Maret 21, 2023, dari Gatra:
<https://www.gatra.com/news-517867-Gaya%20Hidup-desa-timun-pentas-wayang-di-layar-virtual.html>
- Widadijo, W. T. (2017). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo”. *Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 70-85.