

Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Trisakti

SEMINAR NASIONAL

Seni Tradisi

PROSIDING

16-17
Desember
2014

Keragaman tradisi sebagai warisan budaya
"diversity of tradition as cultural heritage"
seni tradisi, religi dan artefak - seni tradisi dan
sosial politik - seni tradisi, teknologi dan
lingkungan - seni tradisi dan ekonomi kreatif.

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL

SENI TRADISI

“Keragaman Tradisi sebagai Warisan Budaya”
(Diversity of Tradition as Cultural Heritage)

6 & 17 Desember 2014



**Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Trisakti
Jakarta**



Penerbit Universitas Trisakti

ANIMASI PUNAKAWAN CILIK STRATEGI DISEMINASI KEBUDAYAAN MELALUI TOKOH WAYANG KULIT ASLI INDONESIA

Dendi Pratama, S.Sn, M.M., M.Ds

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indraprasta PGRI
dendipratama@yahoo.com

Ahmad Faiz Muntazori, M.Sn.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indraprasta PGRI
faiz.muntazori@gmail.com

ABSTRAK

Film dengan latar belakang corak seni budaya Indonesia kini sudah perlu diangkat menjadi strategi dalam mengimbangi film-film yang datangnya dari luar dan masuk ke Indonesia. Lebih khusus film animasi yang bersumber dari para generasi muda Indonesia sudah mulai dilirik oleh dunia pertelevisian. Hal ini tentunya memberikan dampak positif bagi para sineas, animator hingga desainer khususnya untuk mempunyai tujuan bersama yaitu mengangkat film animasi ke dalam bingkai Indonesia. Atas dinamika itulah penulis menempatkan beberapa karakter dalam tokoh wayang kulit seperti Semar, Petruk, Gareng dan Bagong sebagai tokoh yang dijadikan inspirasi dalam membuat film animasi untuk anak Indonesia. Penulis menciptakan karakter baru tokoh punakawan dengan memodifikasi bentuk asli tokoh-tokoh punakawan tersebut. Karakter yang diciptakan dibuat jenaka dan humoris disesuaikan dengan segmennya yaitu anak-anak. Tokoh-tokoh punakawan tersebut nantinya akan dimasukkan ke dalam alur cerita film animasi sebagai media edukasi dengan tema 18 karakter bangsa yang telah dicanangkan oleh Depdiknas. Film ini digunakan sebagai strategi diseminasi kebudayaan dengan tujuan untuk memopulerkan tokoh wayang kulit khas Indonesia ini kepada anak-anak. Materi film ini akan menempatkan sisi edukasi untuk memperkenalkan budi pekerti yang seharusnya dimiliki oleh anak-anak Indonesia, yang pada kenyataannya masih jauh dari karakter kebangsaan. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis kualitatif, dengan menggunakan model penelitian visual. Model visual pada umumnya merupakan rekonstruksi kenyataan secara material dapat diraba seperti peta, dokumen dan gedung atau bangunan-bangunan lain. Model atau pola penelitian ini bersifat penciptaan, dengan tahapan berupa : (1) eksplorasi ide, (2) improvisasi atau eksperimentasi, dan (3) perwujudan.

Kata kunci: animasi, punakawan, wayang, budaya

ABSTRACT

The film with Indonesian style of art and culture has become a strategy to competing with the film which coming from Indonesia outside. More specifically animated film that comes from the young people of Indonesia have started ogled by the television world. This is certainly a positive impact for film makers, animators, designers in particular to have a common goal of lifting animated films in to Indonesia frame. Because of that dynamics, the author put some characters in wayang characters such as Semar, Petruk, and Bagong Gareng as a figure used as inspiration in making animated films for children in Indonesia. The author creates a new punakawan character by modifying the original shape of the punakawan figures. Character created witty and humorous adjusted with the segment that is children. The punakawan figures will be incorporated into the story line animated film as a medium of education with the theme of 18 characters nation that has been announced by the Depdiknas. This film is used as a cultural dissemination strategy with a view to popularizing the typical Indonesian wayang characters to children. The film material will put the education to introduce the character that should be owned by the children of Indonesia, which in fact is far from the national character. The method used is a kind of qualitative, using a model of visual research. Visual model in general is construction of a material fact palpable as maps, documents and buildings or other buildings. Model or pattern of this research is the creation, by stages as follows: (1) the exploration of ideas, (2) improvisation or experimentation, and (3) embodiment.

Keywords: animation, punakawan, wayang, culture.

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Wayang sebagai sebuah kebudayaan Indonesia di dalamnya memiliki sejarah yang panjang, walaupun sebenarnya wayang kulit itu sendiri terinspirasi dari wayang kulit India. Namun, keberadaan wayang telah diakui oleh masyarakat di dunia, bahkan wayang terus dipelajari oleh masyarakat Indonesia dan mancanegara. Bentuk, fungsi dan makna wayang merupakan aspek yang menjadi daya tarik bagi setiap insan yang ingin mempelajarinya, nilai-nilai yang terkandung tidak akan terkikis oleh zaman dan arus yang disebut globalisasi ini.

Wayang sebagai sebuah produk budaya tidak dapat dilepaskan dari keberadaan masyarakat dan lingkungannya, sehingga terintegrasi dengan kebudayaan pada masyarakat tersebut. Secara definitif, Haryanto (1988:1) menjelaskan wayang dikenal oleh nenek moyang bangsa Indonesia sebagai sarana upacara keagamaan yang bersifat ritual dengan menggunakan bayangan (wayang) dalam membawakan acara-acaranya. Sebagai sebuah produk dan identitas kebudayaan, wayang dapat kita nilai menarik ketika dikaitkan dengan dinamika masyarakat urban bersama produk-produk kebudayaan lainnya. Nilai-nilai tradisional yang teraktualisasi dalam wayang sebagai produk budaya tradisi berbenturan dengan kenyataan urban yang berdampak pada kemungkinan proses pembentukan pelebagaan kebudayaan tersebut. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, sudah dapat diyakini bahwa wayang adalah benar sebuah kesenian/ kebudayaan asli yang berawal dari sebuah tradisi ritual keagamaan. Pendapat ini diperkuat dengan ditemukannya awal bentuk tokoh-tokoh pewayangan pada relief-relief candi di Jawa Timur dan Jawa Tengah, yang diyakini merupakan cikal bakal perwujudan tokoh-tokoh wayang pada wayang kulit purwa.

Dalam cerita pewayangan, wayang kulit di Indonesia memiliki kecenderungan mengadaptasi dari cerita Mahabharata, sehingga tokoh-tokoh di dalam ceritanya terdapat berbagai struktur kelas mulai dari kelompok dewa, kelompok raja, kelompok penasehat hingga kelompok rakyat. Salah satu kelompok dalam cerita pewayangan yang selalu dikenal oleh masyarakat Indonesia khususnya adalah kelompok punakawan. Tokoh punakawan merupakan tokoh wayang asli Indonesia yang sama sekali tidak terdapat dalam cerita Mahabharata maupun Ramayana. Kehadiran mereka dalam dunia pewayangan juga dalam alur ceritanya, bukan hanya sebagai bumbu penyedap. Justru penting karena punakawan merupakan tokoh pembawa konsep religi dan konsep filsafat dalam cerita wayang tersebut. Masuknya tokoh-tokoh punakawan dalam alur cerita telah mengubah konsep religi dan filsafat dari Hindu murni menjadi religi dan filsafat Jawa. Alam demokrasi menurut filsafat Jawa terwakili terutama oleh Semar dan anak-anaknya yang bilamana perlu bertindak tegas memberi koreksi pada ksatria yang dibimbing (biasanya para satria Pandawa Lima dalam Mahabharata, atau Rama, Arjuna Sasrabahu dalam Ramayana), bahkan juga koreksi pada dewa yang paling berkuasa di Kahyangan: Batara Guru. Dalam pewayangan, terutama di Pulau Jawa, tokoh punakawan terpenting adalah Semar dan anak-anaknya; Gareng, Petruk dan Bagong

Punakawan merupakan salah satu karya dari representasi masyarakat pada zamannya yang perlu terus diperkenalkan dan dipopulerkan ke masyarakat Indonesia. Setelah diamati, seiring perkembangan zaman kebudayaan asli Indonesia khususnya wayang sudah mulai perlahan-lahan dilupakan. Untuk itu dinilai perlu ada upaya yang dilakukan untuk menjaga popularitas wayang agar tetap dikenal oleh masyarakat Indonesia sebagai bagian dari produk budaya tradisi Indonesia. Kebudayaan wayang adalah salah satu kebudayaan asli Indonesia yang memiliki banyak kelebihan mencakup nilai-nilai luhur dalam bidang etika, filsafat, ataupun ilmu pengetahuan lainnya. Oleh karena itu, generasi sekarang harus segera diingatkan kembali akan warisan kebudayaan bangsa yang tak ternilai harganya ini seperti tokoh punakawan.

Berdasarkan hal itulah, maka diciptakan suatu produk animasi yang direlevansikan dengan suatu karya kebudayaan yaitu punakawan sebagai tokoh asli pewayangan Indonesia. Strategi penciptaan produk ini dipandang penting sebagai suatu diseminasi kebudayaan di tingkat masyarakat khususnya anak-anak melalui animasi. Sehingga diharapkan masyarakat dapat mengingat kembali khasanah dan pembelajaran nilai-nilai kebudayaan yang terdapat

dalam tokoh punakawan sebagai bagian dari salah satu kebudayaan bangsa Indonesia yang perlu dilestarikan dan dijaga keberlanjutannya.

Film dengan latar belakang corak seni budaya Indonesia kini sudah perlu diangkat menjadi strategi dalam mengimbangi film-film yang datang dari luar dan masuk ke Indonesia. Film mempunyai banyak muatan kepentingan untuk membentuk persepsi bahasa, perilaku hingga gaya hidup yang untuk menjadi bahan perbincangan dan dipraktikkan. Lebih khusus film animasi yang bersumber dari para generasi muda Indonesia sudah mulai dilirik oleh dunia pertelevisian, hal ini tentunya memberikan dampak positif bagi para sineas, animator hingga desainer khususnya untuk mempunyai tujuan bersama yaitu mengangkat film animasi ke dalam bingkai Indonesia. Atas dinamika itulah ditempatkan beberapa karakter dalam tokoh wayang kulit seperti Semar, Petruk, Gareng dan Bagong sebagai tokoh yang dijadikan inspirasi dalam membuat film animasi untuk anak Indonesia. Materi film ini akan menempatkan sisi edukasi untuk memperkenalkan budi pekerti anak yang seharusnya dimiliki oleh anak-anak Indonesia, yang pada kenyataannya masih jauh dari karakter kebangsaan. Untuk itu melalui peranan desain, ditempatkan film animasi tokoh punakawan cilik sebagai strategi untuk memopulerkan tokoh wayang kulit khas Indonesia ini kepada anak-anak dan sekaligus menanamkan pendidikan karakter kebangsaan bagi anak Indonesia. Bentuk-bentuk asli punakawan dimodifikasi dengan membuat karakter baru yang sesuai dengan segmen yaitu anak-anak. Karakter yang diciptakan tidak menghilangkan bagian-bagian yang khas dari tokoh-tokoh punakawan tersebut. Karakter-karakter ini yang nantinya akan ditampilkan dalam alur cerita film animasi punakawan yang penulis buat.

2. Tujuan Penelitian

Sebagai bagian dari kegiatan penelitian yang mengharuskan kepada penyelesaian persoalan dengan tepat sasaran yang mengarah kepada integrasi ilmu pengetahuan teknologi yang berelasi untuk kepentingan sosial budaya menjadi penting perlu dilakukan secara terus menerus dan berkelanjutan. Maka dari itulah ada beberapa hal yang menjadi tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini, di antaranya :

- a. Sebagai upaya memopulerkan kembali tokoh punakawan sebagai salah satu produk kebudayaan bangsa Indonesia, agar dapat diketahui dan dijaga keberlanjutannya.
- b. Sebagai strategi khusus menyebarluaskan pemahaman nilai-nilai kebudayaan yang terdapat dalam tokoh punakawan kepada masyarakat Indonesia
- c. Sebagai produk budaya tandingan dari animasi punakawan atas beredarnya animasi-animasi karya luar negeri yang banyak ditampilkan di media televisi Indonesia. Tandingan ini sebagai suatu alternatif untuk memicu kesadaran bahwa ada banyak sekali karya kebudayaan yang mesti disebarluaskan kepada masyarakat Indonesia.

3. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini mengedepankan penciptaan produk animasi punakawan sebagai salah satu produk kebudayaan yang telah diakui masyarakat dunia. Dengan munculnya produk animasi seperti tokoh punakawan ini, dapat menjadi suatu budaya tandingan bagi beredarnya animasi-animasi karya luar negeri yang banyak ditampilkan di media televisi Indonesia. Format yang akan ditampilkan dari animasi punakawan ini disajikan berupa media film 2 dimensi, yang menceritakan tentang kehidupan masyarakat dalam menghadapi dinamika persoalan sekarang.

Persoalan yang kini dihadapi oleh masyarakat Indonesia adalah menjamurnya banyak tayangan animasi impor di dalam kancah peranimasian di Indonesia, produksi animasi dalam negeri tampak semakin terpuruk. Maka dari itu disadari betapa pentingnya menghadirkan suasana bentuk film animasi yang menggunakan perwajahan tokoh dalam pewayangan yaitu tokoh punakawan. Penciptaan karakter tokoh punakawan dalam pewayangan yang dewasa tersebut dimodifikasi bentuk perwajahannya menjadi anak-anak yang jenaka, lucu dan cerdas, tanpa menghilangkan raut khas perwajahan saat dewasa, juga nilai-nilai di dalamnya.

KAJIAN PUSTAKA

1. Tinjauan Wayang Kulit sebagai Inspirasi

Wayang kulit sebagai produk kebudayaan memiliki pengertian yang sangat luas dan beragam. Terdapat dalam berbagai macam buku dan literatur yang ada terkait dengan wayang kulit. Dalam hal ini, diambil salah satu pengertian wayang kulit dari buku “Wayang: Asal-Usul, Filsafat dan Masa Depan”, buku ini ditulis oleh Sri Mulyono yang diterbitkan pada tahun 1982.

Wayang sebagai sebuah produk budaya tidak dapat dilepaskan dari keberadaan masyarakat dan lingkungannya, sehingga terintegrasi dengan kebudayaan pada masyarakat tersebut. Kata wayang adalah *yang, yung, dan yong*, antara lain terdapat dalam kata layang yang berarti “terbang”, *dhoyong* yang berarti “miring”, tidak stabil, kemudian royong yang berarti selalu bergerak dari tempat satu ke tempat yang lain, dan *poyang-payingan* yang berarti berjalan sempoyongan, tidak tenang, dan sebagainya. Lebih lanjut Sri Mulyono menjelaskan, Sehingga dapat disimpulkan dari pengertian yang dan variasinya adalah tidak stabil, tidak pasti, tidak tenang, terbang, bergerak kian-kemari (Mulyono, 1982:9).

Awalan “wa” di dalam bahasa Jawa modern tidak mempunyai fungsi lagi. Namun, dalam bahasa Jawa kuno awalan tersebut masih jelas dan memiliki fungsi tata bahasa seperti pada kata *wahiri* yang berarti iri hati, cemburu. Lebih lanjut Sri Mulyono menjelaskan, Jadi, bahasa Jawa wayang adalah mengandung pengertian berjalan kian-kemari, tidak tetap, sayup-sayup. Oleh karena itu, boneka-boneka yang digunakan dalam pertunjukan itu berbayangan atau memberi bayang-bayang sehingga dinamakan wayang (Mulyono, 1982:9).

2. Tinjauan Tokoh Punakawan

Begitu juga dengan punakawan sebagai tokoh asli wayang Indonesia, terdapat banyak pengertian dan penjelasan yang menerangkan tentang tokoh-tokoh tersebut. Penulis membahas pengertian tokoh-tokoh tersebut secara singkat dalam buku “Atlas Tokoh-tokoh Wayang, dari Riwayat sampai Silsilahnya” yang ditulis oleh Bendung Layung Kuning dan diterbitkan pada tahun 2011.

Keluarga punakawan atau panakawan, yang artinya abdi setia, sama sekali tidak ada dalam kitab babon (induk) asli India. Keluarga Semar dan keluarga Togog Wijamantri (Tejamantri), adik kandung Semar, adalah benar-benar tokoh artifisial atau hasil rekayasa kreatif pujangga kita yang telah diletakkan ke dalam pewayangan sehingga mereka bisa masuk di dalam semua cerita wayang, baik kisah Lokapala, Ramayana, dan Mahabharata, Bharatayuda, maupun cerita sempalan (*carangan*) yang lain. Meskipun artifisial, keberadaan para punakawan dapat larut dalam alur cerita dengan perangan yang sangat jelas (Kuning, 2011:100-101).

Para Punakawan terdiri dari: Semar Badranaya (Manikmaya), Petruk (Dawala), Gareng dan Bagong. Semar memiliki tubuh yang pendek dan gemuk serta buruk rupa, namun hatinya penuh dengan kebijaksanaan. Namun, jika ia sedang marah yang tak bisa ditahan lagi karena melihat perbuatan yang telah dianggapnya kelewat batas dari rasa keadilan, maka tak ada makhluk di dunia yang sanggup menandinginya. Gareng adalah salah satu anak angkat pertama dan pengikut Semar untuk menemani perjalanannya di dunia dengan mengabdikan diri sebagai punakawan yang selalu mengiringi langkah perjalanan para satria yang berbudi pekerta baik (Kuning, 2011:104-109).

Petruk juga anak angkat Semar yang menemani perjalanan para satria yang berwatak baik. Bagong merupakan ciptaan dari bayangan Semar, juga menjadi punakawan dan menemani Semar dalam tugas mengiringi satria berbudi luhur dengan gayanya yang khas yaitu polos, lugu dan jujur mengatakan apa adanya sehingga tingkah lakunya cenderung kekanak-kanakan terkadang menjengkelkan namun bicaranya selalu tepat dengan apa yang terjadi dan apa adanya (Kuning, 2011:111-115).

3. Tinjauan Animasi

Animasi memiliki banyak pengertian namun memiliki esensi yang sama, dalam hal ini mengutip beberapa bagian tentang animasi dari buku “3D Animation Movie using 3DstudioMax” yang ditulis oleh Zaharuddin G. Djalle, Edi Purwantoro, Demi Dasmana, dan diterbitkan pada tahun 2007.

Kata animasi diambil dari kata “animation” to *animate* dan dengan artinya kurang lebih adalah hidup atau menghidupkan. Hampir segala macam benda atau obyek mati yang ada di bumi. Jadi kurang lebih definisinya adalah menghidupkan segala macam benda atau obyek mati sehingga seolah-olah hidup saat di nikmati. Arti hidup disini bukan berarti memberikan nyawa yang merupakan hak dari Tuhan, akan tetapi karena animasi itu adalah ilusi sebuah kehidupan walaupun sekarang ini pengertian animasi telah melebar hingga memiliki pengertian segala sesuatu yang mempunyai elemen gerak namun sekali lagi elemen gerak animasi adalah ilusi (Djalle, dkk. 2007:3).

Teknik film animasi, seperti halnya film hidup, dimungkinkan adanya perhitungan kecepatan film yang berjalan berurutan antara 18 sampai 24 gambar tiap detiknya. Gambar yang diproyeksikan ke layar sebetulnya tidak bergerak, yang terlihat adalah gerakan semu, ini terjadi pada indera kita akibat kecil dari satu gambar ke gambar yang lain, adanya suatu perubahan fenomena yang kita lihat disebut “*presistence of vision*”, sehingga menghasilkan suatu ilusi gerak pada pandangan kita. Film animasi gerak gambar diciptakan dengan menganalisa gambar per gambar atau kerangka demi kerangka oleh animator, lalu direkam gambar demi gambar atau gerak demi gerak dengan menggunakan kamera ‘*stop frame*’, kamera yang memakai alat mesin penggerak ‘*frame by frame*’, yaitu alat penggerak pita seluloid bingkai per bingkai, dengan perhitungan waktu untuk tiap satu detik dibutuhkan 24 bukaan bingkai kamera untuk merekam gambar gerak ke pita seluloid (Djalle, dkk. 2007:5).

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian tentang film animasi punakawan ini, objektivitas hasil penelitian tidak didasarkan atas pembuktian dan generalisasi, melainkan dengan pemahaman sebagai konstruksi transferabilitas. Hal ini sesuai dengan hakikat ilmu humaniora (Ratna, 2010:508). Teori yang digunakan dalam penelitian bersifat praktis sebagai alat bantu analisis objek di lapangan. Penelitian dirancang dengan pengumpulan data berupa data lapangan yang terdiri dari data hasil observasi, wawancara, dan dokumen.

Metode yang digunakan adalah jenis penelitian kualitatif, dalam buku “Metode Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya” yang ditulis oleh Nyoman Kutha Ratna dijelaskan bahwa proses kualitatif merupakan proses interaktif yang dibentuk sejarah personal, biografi, gender, kelas sosial, ras, etnis dan sebagainya, dengan sudut pandang yang berbeda sebagai perbedaan gaya, epistemologi, dan representasi. Selanjutnya, penelitian ini lebih fokus kepada strategi penelitian studi kasus (Ratna, 2010:101).

Kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan aktivitas, penulis mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan. Selanjutnya, model, pola, contoh didefinisikan sebagai cara lain untuk menampilkan suatu gagasan. Cara lain yang dimaksudkan adalah adanya kehadiran simbol, diagram, atau tanda-tanda tertentu. Sebagai simbol, model dengan sendirinya tidak mencantumkan variabel, objek, dan masalah-masalah terpenting sehingga hanya dengan melihat model secara garis besar ini penelitian dapat terungkap. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan model visual.

Laeyendecker dalam Ratna (2010: 285) mengatakan bahwa model visual pada umumnya merupakan rekonstruksi kenyataan secara material dapat diraba seperti peta, dokumen dan gedung atau bangunan-bangunan lain. Dalam rangka menjelaskan struktur visual pada wayang

kulit, maka berikut ini adalah proses penelitian kualitatif dalam upaya mengungkap konstruksi realita dan nilai yang terkandung didalamnya melalui visual.

Model atau pola penelitian ini bersifat penciptaan, hal itu dikarenakan ketika ekspresi sebagai bentuk pengungkapan perasaan atau pernyataan terdalem ke dalam wujud yang bisa diamati maka proses pewujudannya membutuhkan metode dan teknik (Hospers, 1982:192). Selanjutnya, Hawkins dalam Gustami (2004:13-15) menjelaskan bahwa metode penciptaan terdiri atas tahapan penciptaan berupa: (1) eksplorasi ide, (2) improvisasi atau eksperimentasi, dan (3) pewujudan. Dalam konteks ini, intuitif sebenarnya telah berada dalam wilayah improvisasi/ eksperimentasi dan pewujudan.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kota Jakarta khususnya kampus Unindra untuk melakukan pengolahan data dan pengerjaan proses penciptaan karakter punakawan. Selain itu penulis juga melakukan observasi ke beberapa tempat di Jakarta, yaitu Museum Wayang, Sanggar Nirmalasari dan Pusat Data Wayang Indonesia. Sedangkan waktu yang akan dilaksanakan dalam penulisan ini terbagi menjadi 2 tahun, di mana setiap tahunnya memiliki inovasi maupun luaran yang dihasilkan. Pada tahun pertama penulis fokus pada pencarian data, analisis data dan penciptaan sketsa karakter punakawan untuk film animasi. Pada tahun kedua penulis akan membuat rangkaian film utuh, sekaligus meminta rekomendasi dari beberapa pakar mengenai film animasi yang telah kami ciptakan.

3. Metode dan Teknik Analisis Data

Sesuai dengan karakter kajian budaya yang multidisiplin, maka metode analisis dilakukan secara ekletik terhadap teori, metode, teknik, instrumen, dan data. Dalam hal ini penulis menggunakan metode analisis bentuk, fungsi dan makna. Penulis menafsir hubungan objek dan bentuk dan fungsinya, kemudian dihubungkan dengan model yang sejenis antara tokoh asli punakawan dengan karakter punakawan yang dimodifikasi sehingga ada relasi dari interaksi masyarakat yang menghasilkan makna baru.

Teori digunakan sebagai alat bantu analisis yang bersifat praktis sesuai dengan data yang didapatkan di lapangan (*grounded*). Secara keseluruhan, instrumen analisis data sama dengan instrumen pengumpulan data. Instrumen analisis data akan melakukan analisis terhadap keseluruhan data yang dikumpulkan oleh seluruh instrumen penunjang seperti peralatan teknologis. Hasil analisis data akan digunakan secara praktis untuk merancang karakter visual punakawan dalam film animasi sebagai media edukasi.

4. Alur Penelitian

Penulis menyadari betapa pentingnya menghadirkan suasana bentuk film animasi yang menggunakan perwajahan tokoh dalam pewayangan yaitu tokoh Punakawan. Beberapa hal yang akan menjadi ukuran dari luaran penelitian ini dibagi menjadi beberapa tahapan melalui periode penelitian selama dua tahun. Selanjutnya, inovasi di tahun pertama adalah, di antaranya: 1) menciptakan perwajahan tokoh punakawan dalam pewayangan yang dewasa tersebut dimodifikasi bentuk perwajahannya menjadi anak-anak yang jenaka, lucu dan cerdas, tanpa menghilangkan raut khas perwajahan saat dewasa juga nilai-nilai di dalamnya, 2) menyusun identifikasi cerita-cerita yang layak untuk dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia untuk mempermudah memahami ruang lingkup kebudayaan Indonesia secara lebih sederhana. 3) membuat alur cerita dalam bentuk narasi (*stroyline*) dan gambar (*storyboard*) untuk dapat menentukan *positioning* punakawan menjadi tokoh film jenaka yang dapat dinikmati oleh seluruh keluarga Indonesia. Secara spesifik inovasi penulisan di tahun pertama fokus pada proses penciptaan pembentuk karakter punakawan dan cerita-cerita yang nantinya terdapat dalam film animasi ini.

Kemudian, setelah tahap program di tahun pertama dalam penulisan ini selesai, maka periode di tahun kedua adalah mengukur kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman film

animasi punakawan ini kepada beberapa pihak yang dapat mengevaluasi film ini dengan membandingkan film-film *import* lainnya yang hadir di Indonesia, sehingga penulis dapat mengetahui hasil evaluasi yang kemudian menjadi dasar untuk diperbaiki. Setelah tahap audiensi ini selesai dilaksanakan, penulis dengan cermat membuat serangkaian film animasi ini ini menjadi satu kesatuan cerita yang utuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Bentuk, Fungsi dan Makna Punakawan

Punakawan secara karakteristik sebenarnya mewakili profil umum manusia. Mereka adalah tokoh multi-peran yang dapat menjadi penasihat para penguasa atau satria bahkan dewa. Mereka juga berperan sebagai penghibur, kritikus sekaligus menjadi penyampai kebenaran, kebajikan dan penganjur keutamaan. Dari mereka kita dapat banyak mengambil hikmah bahkan dengan tanpa terasa sebenarnya menertawakan diri sendiri (Kresna, 2012:17).

Menurut W.J.S. Poerwadarminta Punakawan diartikan sebagai abdi penderek, batur, dan prepat. Pendapat lain dari pendhalang menyebutkan bahwa Punakawan berasal dari kata *pana* yang berarti cerdas, kata *kawan* berarti kawan/teman/pamong. Jadi punakawan berarti orang kepercayaan atau teman yang arif dan bersahabat (Sunarto, 2009:80).

Punakawan adalah modifikasi atas sistem penyebaran ajaran-ajaran Islam oleh Sunan Kalijaga dalam sejarah penyebarannya di Indonesia terutama pulau Jawa. Tokoh-tokoh tersebut diciptakan pertama kali difungsikan untuk penyebaran agama Islam, ini terjadi ketika perubahan sistem kepercayaan Indonesia dari Hindu menjadi Islam. Mereka merupakan tokoh yang sederhana namun memiliki kedalaman ilmu yang luar biasa. Walaupun penyampaiannya dalam memberi pesan-pesan bermakna tersebut secara jenaka bahkan dengan berlaku konyol dan vulgar. Punakawan biasanya menemani, menghibur, dan memberi nasihat bagi para ksatria dalam sebuah perjalanan. Dalam sebuah pementasan wayang kulit, punakawan biasanya dikeluarkan untuk sesi *dagelan* (lawakan) di tengah cerita (Kresna, 2012:17-18).

Keterkaitan antara masing-masing karakter punakawan dan karakter pelengkap lainnya sebenarnya banyak memberikan inspirasi bagi kita dalam menjalani hidup. Petuah-petuah mendalam yang arif dari tokoh-tokoh tersebut sebenarnya mengajarkan filsafat kehidupan yang sudah dibentuk dan disampaikan oleh para leluhur kita sejak ribuan tahun lalu. Nilai-nilai yang diajarkan melalui para tokoh punakawan tersebut malah sering dibicarakan oleh para pembicara di seminar-seminar dengan biaya mahal. Padahal cukup dengan berselimutan sarung, segelas kopi dan ketekunan semalam suntuk dengan menonton pertunjukan wayang sudah mengajarkan banyak hal mengenai hidup kita.

Punakawan terdiri atas Semar, Nala Gareng, Petruk, dan Bagong, adalah tokoh-tokoh yang selalu ditunggu-tunggu dalam setiap pagelaran wayang di Jawa. Punakawan hanyalah manifestasi dari bahasa komunikatif yang diciptakan oleh para sunan atau wali penyebar agama Islam di tanah Jawa. Para tokoh punakawan tersebut dibuat sedemikian rupa mendekati kondisi masyarakat Jawa yang beraneka ragam (Kresna, 2012:20).

a. Semar

Semar merupakan simbol atas manusia dengan kedalaman ilmu dan kearifan Jiwa yang luar biasa. Semar digambarkan sebagai sosok manusia yang bijaksana dan kaya akan ilmu pengetahuan baik yang kasat mata maupun yang gaib, serta memiliki sumbangsih besar pada para majikan-majikannya melalui petuah-petuah yang disampaikan, meski kadang dengan gaya becanda. Semar berasal dari bahasa Arab yaitu *Simaar* atau *Ismarun* yang artinya paku. Paku adalah alat untuk menancapkan suatu barang agar tegak, kuat dan tidak goyah. Semar juga memiliki nama lain itu *Ismaya*, yang berasal dari kata *asma*-Ku atau simbol kemantapan dan keteguhan (Kresna, 2012:24-25).



Gambar 1. Semar
 (sumber: Guritno, 1988:84)

Bentuknya yang bulat melambangkan kebulatan tekadnya untuk mengabdikan pada kebenaran. Bentuk matanya yang setengah tertutup menggambarkan dia seorang pemimpi, karena seorang idealis adalah pemimpi. Matanya dikatakan rembes (selalu melelehkan air mata), dan suaranya sering terdengar sedih. Salah satu tangannya menunjuk, karena ia memang memberi petunjuk kepada apa yang baik dan etis. Tangan lainnya menggenggam, tertutup karena apa yang dinamakan baik itu sifatnya memang subjektif atau nisbi. Apa yang baik belum tentu baik bagi yang lain, dan apa yang baik bagi kita belum tentu baik bagi bangsa lain (Guritno, 1988:84).

b. Nala Gareng

Gareng adalah tokoh yang tidak cakap dalam berkata-kata walaupun sebenarnya memiliki pemikiran-pemikiran luar biasa, cerdas dan pandai. Sehingga Gareng lebih sering menjadi tokoh di balik layar dengan ide-idenya yang dijalankan oleh orang lain. Nala Gareng berasal dari kata *Naala Qorin* yang artinya memperoleh banyak kawan atau memperluas persahabatan (Kresna, 2012:25).



Gambar 2. Gareng
 (Sumber: Guritno, 1988:84)

Gareng melambangkan cipta atau akal pikiran. Hal itu tersirat dalam nama-namanya, terlukis pada wujudnya, gerak-gerik dan suaranya. Mata Gareng yang *kera* (juling) mengisyaratkan bahwa ia sedang berpikir, dan orang yang banyak berpikir, jarang ke luar rumah, mudah terkena salesma dan bersuara *bindeng* (sengau) seperti suaranya. Lengan-lengan Gareng berliku-liku, melambangkan dunia penalaran yang banyak liku-likunya, tidak hanya lurus menuju ke satu sasaran tetapi harus mempertimbangkan adanya kemungkinan-kemungkinan lain. Kaki depan Gareng yang *gejig* (bengkok ke bawah) harus ditapakkan dengan sangat hati-hati, melambangkan jalan pikiran dalam menyusun ilmu yang harus berpijak pada aksioma-aksioma kokoh sebelum melangkah lebih lanjut. Gareng atau Nala Gareng (hati yang kering) karena dunia ilmu, dunia pikiran itu kering, tidak menggairahkan karena perasaan dan emosi tidak boleh digunakan di sini. Gareng bukan lambang rasa/ perasaan, tetapi lambang cipta, pikiran dan akal. Tangan depan Gareng juga menunjuk, menunjuk ke arah ilmu pengetahuan yang nyata, yang diperoleh melalui banyak liku-liku pikiran, dengan menapakkan kaki dengan hati-hati, bertumpu pada dalil-dalil yang kokoh. Tangan belakang Gareng menggenggam tapi terbuka, memberi arti bahwa segala ilmu pengetahuan sebagai hasil akal manusia bersifat terbuka, berdasarkan dalil-dalil yang sifatnya universal atau berlaku umum di seluruh alam ini (Guritno, 1988:84-85).

c. Petruk

Petruk memiliki watak yang tidak punya kelebihan apa-apa selain banyak omong. Petruk diadaptasi dari kata *fatruk* yang artinya tinggalkan yang jelek. Selain itu Petruk juga disebut *Kanthong Bolong* artinya kantong yang berlobang. Maknanya bahwa setiap manusia harus mengamalkan hartanya yang berlebih kepada sesama dan menyerahkan jiwa raganya kepada Yang Maha Kuasa secara ikhlas, tanpa pamrih dan ikhlas, seperti *bolongnya* kantong yang tanpa penghalang. Sejalan dengan orang yang berusaha, sikap kemantapan dan keteguhan yang tanpa pamrih dan ikhlas niscaya akan memberikan hasil yang terbaik (Kresna, 2012:25-26).



Gambar 3. Petruk
(Sumber: Guritno, 1988:86)

Petruk sebagai lambang "rasa". Petruk yang juga bernama *Kanthongbolong* (kantong yang berlubang lepas), *Suragendila* (yang berani gila-gilaan) dan *Kabodebleng* (seperti kerbau tolol) melambangkan perasaan pancaindera yang menghasilkan segala macam seni dan peranan

Petruk dalam wayang purwa terutama memang sebagai penghibur. Ukurannya yang paling besar di antara keempat punakawan itu mengisyaratkan bahwa dalam kenyataan hidup perasaan itu memang paling menonjol, meskipun seharusnya menjadi adik pikiran (adik Gareng) dan dikendalikan oleh kemauan yang baik (anak Semar). Gerak-gerik Petruk bebas lepas, pandai menyanyi dan menari, dan ialah yang paling berfungsi untuk menghibur *bendoro*-nya (Guritno, 1988:86).

d. Bagong

Bagong adalah bayang-bayang Semar, cerdas dalam menyampaikan kritik-kritik lewat humor yang dilontarkan. Bagong berasal dari kata *Bagha* yang artinya pertimbangan makna dan rasa, antara yang baik dan buruk, benar salah. Dalam versi lain, kata Bagong berasal dari *Baga'* yang berarti kekal atau langgeng. Sama halnya dengan sikap instropeksi yang terus-menerus walau sudah terasa nyaman di badan agar usaha yang dilakukan bisa kekal yang langgeng karena usaha itu penuh dengan ketidakpastian (Kresna, 2012:25-26).



Gambar 4. Bagong
(Sumber: Guritno, 1988:87)

Bagong sebagai lambang “karya”. Bagong, anak termuda Semar, bentuknya mirip bapaknya dengan beberapa perbedaan penting. Bagong terjadi dari bayangan Semar. Bukankah karya yang dilambangkan oleh Bagong itu adalah bayangan karsa yang dilambangkan oleh Semar? Tanpa maksud dan kemauan tertentu, orang tidak akan berbuat atau berkarya. Jika mata Semar seperti mata pemimpi, mata Bagong terbuka lebar, suaranya pun tidak melankolis seperti suara Semar, tetapi serak-serak keras. Orang yang berkarya harus membuka mata lebar-lebar melihat kenyataan, dan suaranya pun harus keras sehingga menjadi serak. Tangan Bagong menunjuk kepada karya yang baik, yang telah dipikirkan masak-masak dan enak dirasakan. Tangan belakang Bagong terbuka, karena karya itu pada hakikatnya selalu terbuka, hasil karya pun selalu terlihat dan maksudnya supaya dilihat orang-orang lain (Guritno, 1988:87).

2. Film Animasi Punakawan Cilik

Sebagaimana yang telah penulis jelaskan pada bahasan sebelumnya bahwa penulis memiliki ide dan gagasan yang dituangkan dalam sebuah karya kreatif untuk memopulerkan kembali produk budaya tradisi yang sudah hampir tidak dikenal oleh masyarakat terutama anak-anak. Dibuat film animasi tentang tokoh asli pewayangan Indonesia yaitu punakawan, proses pembuatan film ini diawali dengan penciptaan karakter tokoh punakawan yang merupakan hasil modifikasi dari bentuk aslinya. Perwajahan punakawan yang dewasa pada bentuk aslinya dirubah menjadi karakter yang jenaka dan kekanak-kanakan, agar menarik menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak.

Film animasi merupakan media yang penulis anggap efektif digunakan sebagai strategi untuk memopulerkan tokoh-tokoh Punakawan tersebut. Karena, film mempunyai banyak muatan kepentingan untuk membentuk persepsi bahasa, perilaku hingga gaya hidup yang untuk menjadi bahan perbincangan dan dipraktikkan. Menurut Sardar dan Van Loon (2008:129) film lebih dari sekedar hiburan, film adalah "teks" dengan makna terkodekan yang dapat dibaca. Mereka menggunakan perangkat indeksikal, ikonik, dan simbolik, yang dengan mudah diidentifikasi oleh audiens.

Film dapat memberikan pengaruh yang positif dan negatif bagi para penontonnya, tergantung persepsi yang dikembangkan oleh masing-masing penontonnya. Karena, penonton memiliki posisi yang berbeda ketika menonton film. Dalam hal ini, Hall (2011, 227-229) mengidentifikasi tiga posisi pembaca/ audiens. *Pertama*, posisi hegemonik dominan, pembaca menyerap seluruh informasi yang disampaikan tanpa disaring sedikit pun. *Kedua*, posisi penonton yang bernegosiasi memberikan warna tersendiri, kelompok pembaca ini selalu berkomentar atas setiap pesan yang disampaikan. *Ketiga*, kelompok yang bersikap antipati terhadap semua informasi yang disampaikan oleh media.

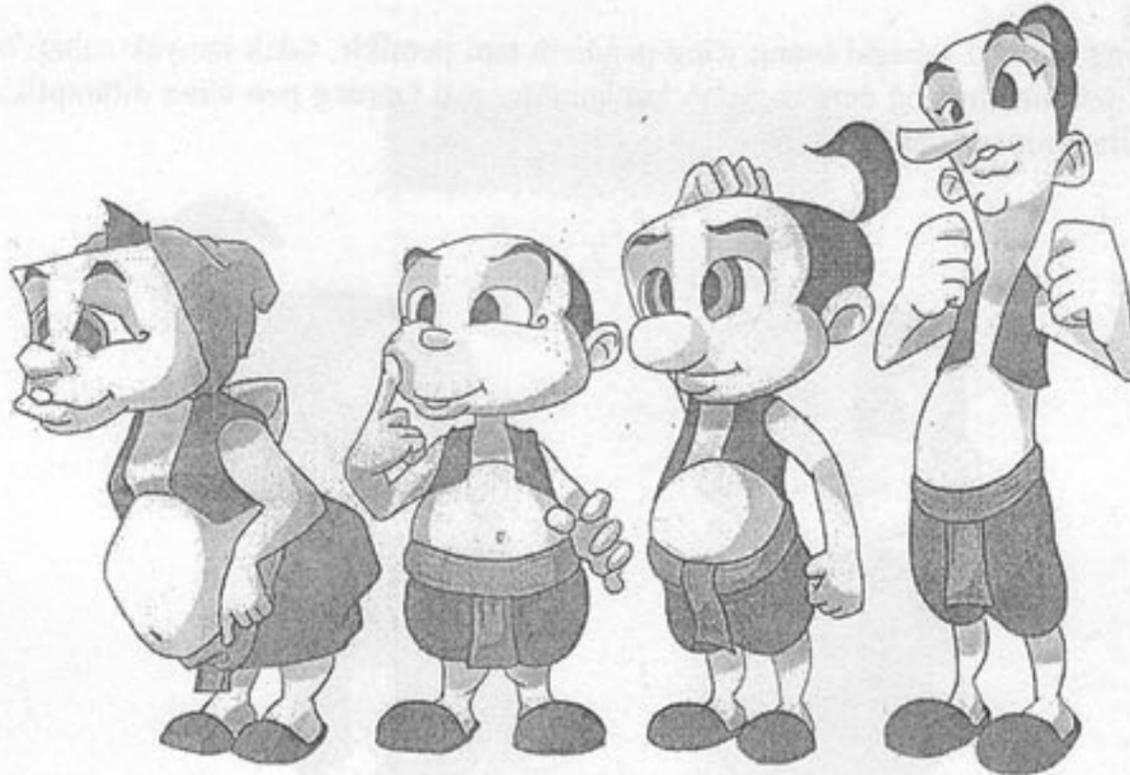
Penulis mengamati perkembangan film animasi di Indonesia begitu pesat, jumlahnya pun semakin besar dengan keragaman jenis animasi yang ditampilkan baik film animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi. Namun, sebagian besar film itu berasal dari luar Indonesia, hanya sebagian kecil yang memang berasal dari hasil karya buatan para animator Indonesia. Munculnya film-film animasi menimbulkan kekhawatiran peneliti terkait isi film yang disampaikan. Karena, secara tidak langsung film yang berasal dari luar juga akan mengenalkan kebudayaan asal muasal tempat film itu dibuat. Jelas ini sangat mengkhawatirkan karena sebagian besar penikmat film animasi adalah mereka yang masih anak-anak bahkan usia dini.

Hal ini harus menjadi perhatian serius bagi insan kreatif khususnya para sineas dan animator yang konsen dalam pembuatan film animasi. Perlu ada upaya kongkret yang dilakukan untuk menyajikan tontonan yang sesuai dengan norma dan budaya yang ada di Indonesia, selain itu juga memberikan edukasi kepada anak-anak melalui film yang ditontonnya.

Atas dasar itulah penulis menciptakan sebuah film animasi dengan latar belakang corak budaya Indonesia, yaitu menggunakan punakawan sebagai tokoh asli pewayangan Indonesia menjadi tokoh utama dalam film animasi yang dibuat. Tentunya karakter tokoh punakawan yang diciptakan tetap mengacu pada bentuk aslinya, elemen-elemen yang menjadi ciri khas tokoh punakawan tetap digunakan pada karakter baru yang dibuat. Hanya saja perwajahnya yang disesuaikan dengan segmen dari film animasi ini yaitu anak-anak.

Langkah pertama yang biasa dilakukan dalam membuat film animasi adalah membuat karakter tokoh yang nantinya akan dimasukkan ke dalam alur cerita dari film animasi secara keseluruhan. Untuk itu, dalam pembahasan hanya akan disajikan karakter tokoh animasi punakawan yang telah diciptakan dalam penelitian terkait. Tokoh-tokoh tersebut nantinya hadir dalam film animasi yang dibuat untuk disajikan bagi anak-anak Indonesia. Film yang dirancang untuk memberikan edukasi bagi anak-anak Indonesia, disesuaikan dengan 18 karakter bangsa yang telah dicanangkan oleh Depdiknas, yaitu : religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/ komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab.

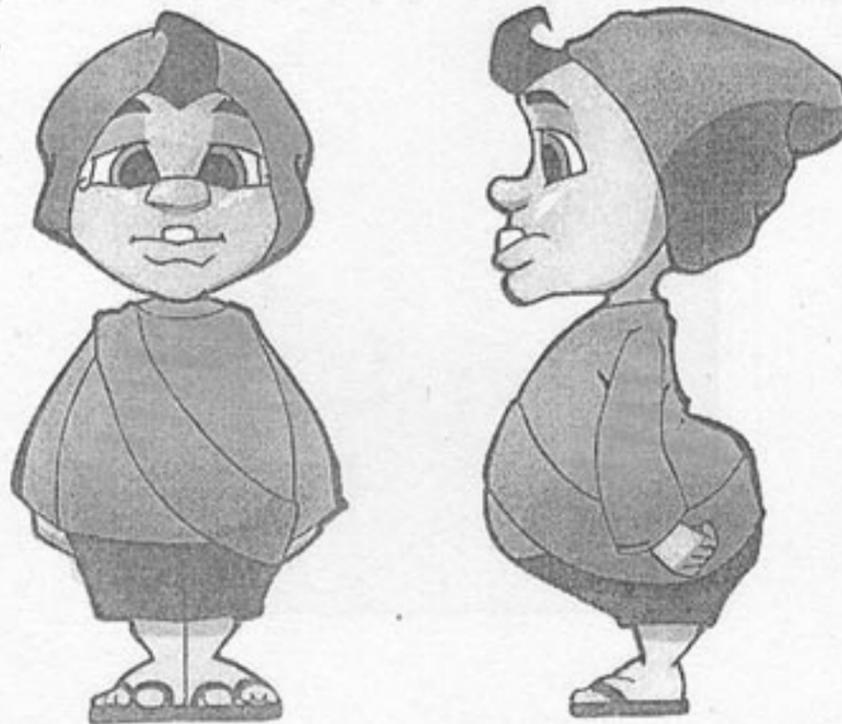
18 karakter bangsa tersebut akan dijadikan tema dalam setiap segmen film animasi yang dibuat, sehingga alur cerita yang dibuat nantinya akan disesuaikan dengan penekanan karakter yang ingin diajarkan dalam setiap segmen cerita. Berikut adalah karakter tokoh yang diciptakan dalam pembuatan film animasi ini:



Gambar 5. Tokoh Punakawan Cilik
 (Sumber : Dokumentasi Pratama, 2014)

a. Semar

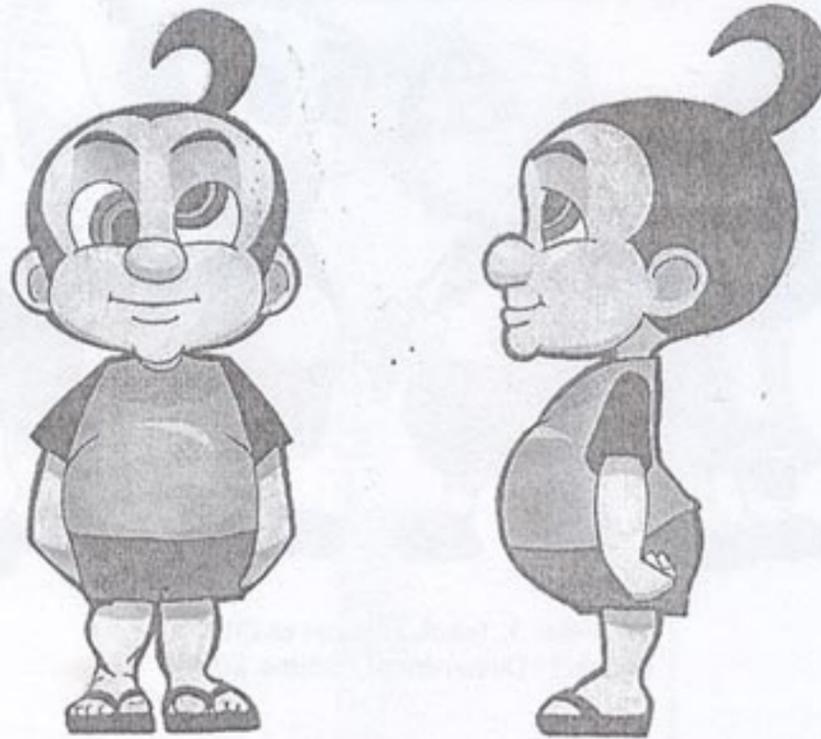
Semar yang bijaksana akan tetap ditokohkan sebagai orang yang bijaksana, sebagai orang yang selalu memberikan nasihat dan petuah-petuah bijak kepada anak-anaknya yaitu Gareng, Petruk dan Bagong. Semar akan memberikan petunjuk jika terjadi perilaku menyimpang pada mereka. Sebagai seorang bapak, karakter baru Semar yang diciptakan ini tetap ditampilkan sebagai sosok orang yang dewasa.



Gambar 5. Semar
 (Sumber : Dokumentasi Pratama, 2014)

b. Gareng

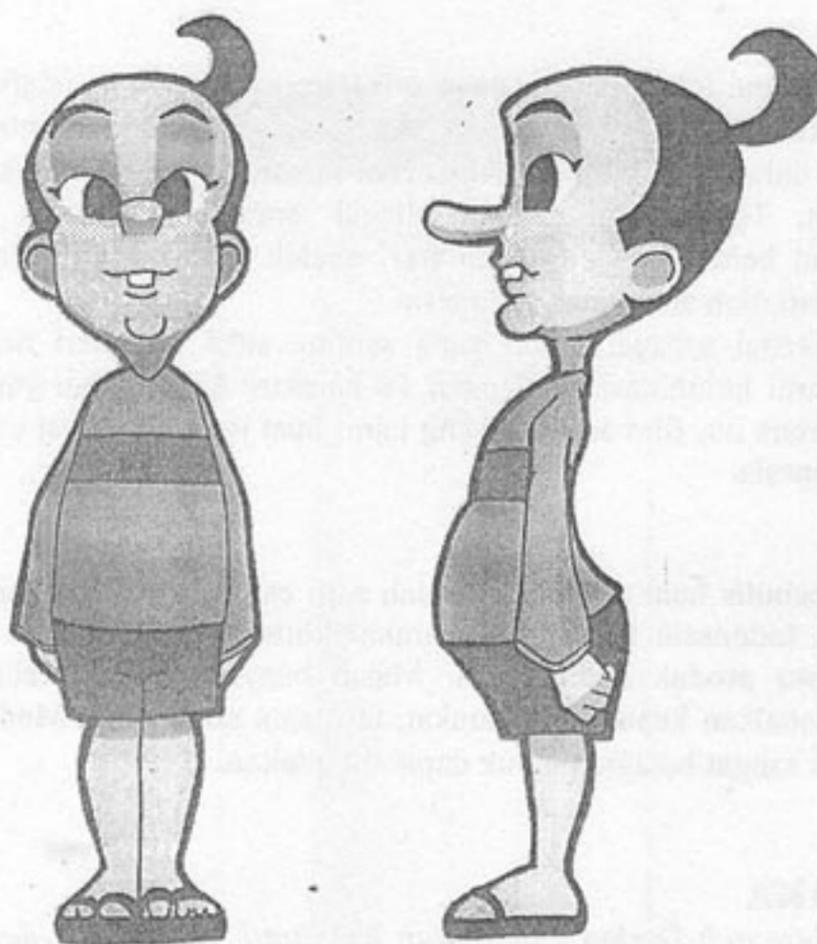
Gareng dikenal sebagai orang yang pendiem tapi pemikir, tidak banyak cakap tapi selalu melakukan perbuatan yang cerdas. Sifat dan karakter asli Gareng pun akan ditampilkan seperti itu dalam film animasi yang penulis buat.



Gambar 6. Gareng
(Sumber : Dokumentasi Pratama, 2014)

c. Petruk

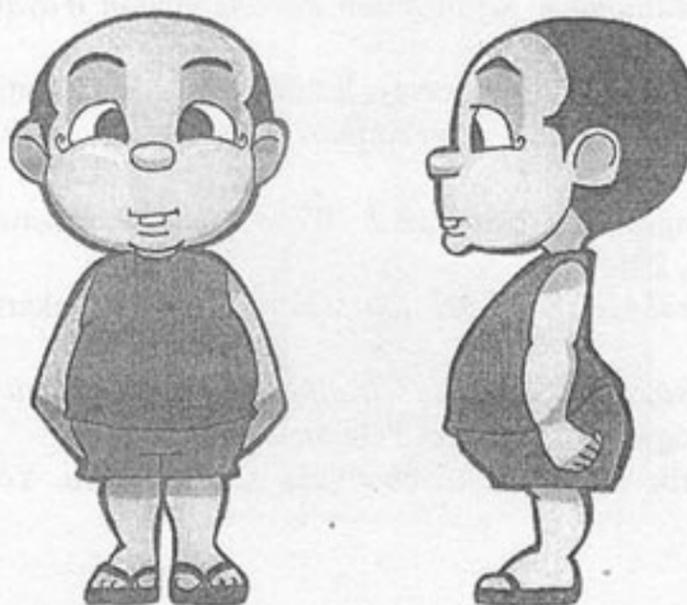
Gerak-gerik Petruk bebas lepas, pandai menyanyi dan menari, dan ialah yang paling berfungsi untuk menghibur. Petruk dikenal sebagai tokoh yang pandai namun banyak bicara karena merasa sok pintar. Karakter seperti itu juga yang dimunculkan dalam rangkaian film animasi ini.



Gambar 7. Petruk
(Sumber : Dokumentasi Pratama, 2014)

d. Bagong

Bagong adalah bayangan semar yang cerdas dalam menyampaikan kritik dan nasihatnya walaupun disampaikan dalam bentuk humor dan canda. Sebagai anak Bungsu, dalam film animasi ini, Bagong digambarkan sebagai sosok anak yang ceroboh namun tetap penurut.



Gambar 8. Bagong
(Sumber : Dokumentasi Pratama, 2014)

PENUTUP

1. Simpulan

Punakawan sebagai tokoh pewayangan asli Indonesia perlu mendapatkan perhatian yang serius demi terjaga kelestariannya. Upaya yang kami lakukan adalah membuat satu karya kreatif yang dituangkan ke dalam film animasi, salah satu tujuannya adalah untuk menjaga kelestarian punakawan tersebut. Tujuan lain adalah sebagai strategi diseminasi kebudayaan kepada masyarakat. Menurut hemat kami, film animasi adalah media efektif dan masif yang dapat diterima dan dinikmati oleh anak-anak Indonesia.

Punakawan juga dikenal sebagai tokoh yang santun, suka memberi nasihat dan mendidik. Karakter tersebut kami kombinasikan dengan 18 karakter kebangsaan yang dicanangkan oleh Depdiknas. Oleh karena itu, film animasi yang kami buat juga berfungsi sebagai media edukasi bagi anak-anak Indonesia.

2. Saran

Media yang penulis buat merupakan salah satu cara yang dilakukan demi mengenalkan produk kebudayaan Indonesia kepada masyarakat khususnya anak-anak dan untuk menjaga kelestarian salah satu produk budaya asli. Masih banyak produk kebudayaan yang perlu dilestarikan dan dikenalkan kepada masyarakat, terutama anak-anak. Media yang lebih efektif dan masif pun masih sangat beragam untuk dapat diciptakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, John W. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Edisi ke-3. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Denzin, Norman K. dan Yvonna S. Lincoln. *Handbook Of Qualitative Research*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Guritno, Pandam. *Wayang, Kebudayaan Indonesia dan Pancasila*. Jakarta: UI Press, 1988.
- Gustami, Sp. *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*. Yogyakarta: Program Pascasarjana S2 Penciptaan dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta, 2004.
- Hall, Stuart, et all (eds.). *Budaya Media Bahasa* (terj. Saleh Rahmana). Yogyakarta: Jalasutra, 2011.
- Haryanto, S. *Pratiwimba Adiluhung: Sejarah dan Perkembangan Wayang*. Jakarta: Djambatan, 1988.
- Hospers, J. *Understanding the Arts*. New Jersey: Englewood Cliffs Prentice- Hall, Inc, 1982.
- Kresna, Andrian. *Punakawan, Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa*. Yogyakarta: Penerbit Narasi, 2012.
- Kuning, Bendung Layung. *Atlas Tokoh-tokoh Wayang, dari Riwayat sampai Silsilahnya*. Yogyakarta: Narasi, 2011.
- Mulyono, Sri. *Wayang: Asal-Usul, Filsafat dan Masa depannya*. Jakarta: PT. Gunung Agung, 1982.
- Ratna, Nyoman Kutha. *Metodologi Penulisan: Kajian Budaya dan Ilmu-ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Sardar, Ziauddin dan Borin Van Loon. *Membongkar Kuasa Media*. Yogyakarta: Resist Book, 2008.