

**PERANCANGAN FILM ANIMASI GARUDEYA  
MELALUI ALIH WAHANA PADA RELIEF CANDI SUKUH  
SEBAGAI PENDIDIKAN WAWASAN BUDAYA NUSANTARA**

LAPORAN AKHIR PENELITIAN TERAPAN



**Ketua Peneliti :**

Wisnu Adisukma, M.Sn.

NIP: 19840701 200912 1008

NIDN: 0601078402

**Anggota :**

Cito Yasuki Rahmad S.Sn., M.Sn.

NIP: 197801062005011001

NIDN: 0006017804

Dibiayai dari DIPA ISI Surakarta sesuai dengan  
Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Program Penelitian Terapan  
Tahun Anggaran 2022

Nomor: 751/IT6.2/PT.01.03/2022 tanggal 23 Mei 2022

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA  
NOVEMBER 2022**

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan Penelitian .....	3
C. Manfaat Penelitian .....	3
D. Urgensi Penelitian .....	3
E. Masalah Penelitian .....	4
F. Target Luaran .....	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA .....	5
A. <i>State of The Art</i> .....	5
B. Landasan Teori .....	7
BAB III. METODE PENELITIAN .....	24
A. Lokasi Penelitian .....	24
B. Sumber Data .....	25
C. Teknik Pengumpulan Data .....	25
D. Teknik Analisis .....	28
D. Proses Penciptaan dan Penyajian Karya .....	29
BAB IV. ANALISIS HASIL .....	32
A. Proses Brainstorming Karakter .....	32
B. Sketsa & Coloring .....	32
C. Proses Pengumpulan Objek .....	37
D. Proses pembuatan animasi motion grafis .....	38
E. Proses Aset Gambar Bergerak .....	38
F. Proses Pengisian Suara Narrator Dan Musik .....	39
G. Mengunggah Video ke Youtube .....	40
BAB V. KESIMPULAN .....	41
DAFTAR PUSTAKA .....	43
Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian .....	45
Lampiran 2. Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas .....	46
Lampiran 3. Biodata Tim Peneliti .....	47
Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Peneliti .....	55

## ABSTRAK

Penelitian dilakukan untuk menciptakan animasi sebagai alih wahana dari relief Garudeya yang ada di Candi Suku sebagai pendidikan wawasan budaya Nusantara. Perkembangan teknologi telah membawa perubahan dalam berbagai aspek, salah satunya media pembelajaran dan hiburan. Relief candi yang merupakan salah satu budaya literatur Indonesia, mulai kurang diminati generasi muda kini, terlebih adanya gempuran budaya asing yang masuk ke Indonesia. Upaya pelestarian perlu dilakukan karena relief candi mengandung kearifan lokal budaya Nusantara, yang berisi nilai-nilai moral yang bermanfaat bagi generasi masa kini. Dengan mengalihwahkan relief cerita Garudeya di Candi Suku ke dalam bentuk animasi diharapkan literasi melalui adaptasi teknologi dan pendidikan wawasan budaya Nusantara diharapkan dapat didesiminasikan kepada generasi muda. Terlebih lagi Wawasan Budaya Nusantara merupakan salah satu mata kuliah penciri institusi di Institut Seni Indonesia Surakarta. Metode penciptaan dan penyajian dilakukan melalui tahapan: (1) eksplorasi ide dan gagasan untuk penciptaan kreasi animasi Garudeya; (2) perancangan model untuk menemukan desain animasi melalui pendekatan alih wahana; dan (3) penyajian film animasi guna mempermudah penyampaian pesan pendidikan wawasan budaya Nusantara bagi generasi masa kini. Hasil penelitian melalui alih wahana dan adaptasi teknologi yaitu animasi, diharapkan para generasi muda memiliki referensi wawasan budaya Nusantara yang luar biasa mengenai budaya nusantara yang kaya, salah satunya cerita mengenai kisah Garudeya, yang kemudian menjadi lambang negara Indonesia. Sehingga menumbuhkan dan menguatkan rasa nasionalisme kebangsaan dan sadar akan kekayaan budaya bangsa sendiri.

**Kata Kunci:** Alih Wahana, Animasi, Budaya Nusantara, Candi Suku, Garudeya.

## **ABSTRACT**

*The research was conducted to create animation as a vehicle for the Garudeya relief in Sukuh Temple as an education for the cultural insight of the archipelago. The development of technology has brought changes in various aspects, one of which is learning and entertainment media. Temple reliefs, which are one of the cultures of Indonesian literature, are starting to be less attractive to the younger generation now, especially the onslaught of foreign cultures entering Indonesia. Preservation efforts need to be carried out because the reliefs of the temple contain local wisdom of Nusantara culture, which contains moral values that are beneficial to today's generation. By transferring the reliefs of Garudeya's story at Sukuh Temple into the form of animation, it is hoped that literacy through technological adaptation and education of Indonesian cultural insights is expected to be disseminated to the younger generation. Moreover, Wawasan Budaya Nusantara is one of the institutional characteristics courses at the Surakarta Indonesian Art Institute. The method of creation and presentation is carried out through the stages of: (1) exploration of ideas and ideas for the creation of Garudeya's animation creations; (2) model design to find animation design through ride transfer approach; and (3) the presentation of animated films to facilitate the delivery of educational messages of Indonesian cultural insights for today's generation. The results of research through the transfer of vehicles and technological adaptation, namely animation, are hoped that the younger generation will have a reference to extraordinary insights into the culture of the archipelago, one of which is the story of the story of Garudeya, which later became the symbol of the Indonesian state. So as to cultivate and strengthen the sense of nationalism and be aware of the cultural wealth of one's own nation.*

**Keywords:** *Alih Wahana, Animation, Garudeya, Nusantara Culture, Sukuh Temple.*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Kabupaten Karanganyar yang berada di Jawa Tengah, memiliki Candi yang menyimpan kekayaan budaya masa lampau, salah satunya adalah Candi Sukuh yang terletak di lereng Gunung Lawu. Candi Sukuh merupakan candi yang unik bentuk bangunannya dan menyimpan cerita yang menarik untuk diketahui. Pada candi Sukuh belum ditemukan prasasti ataupun *serat* dalam daun tal (*ron tal* atau lidah Jawa menjadi lontar) yang menjelaskan kehadiran candi maupun kehadiran relief yang ada pada panel dinding bangunan candi. Sehingga pemaknaan yang ada baru secara interpretatif pendukung budaya ataupun dari hasil pengungkapan para peneliti.

Padahal candi merupakan sumber otentik mengenai sejumlah aspek kehidupan meliputi politik, sosial, budaya, dan religi masa lalu. Gambaran otentik tersebut pada umumnya terlihat pada pahatan relief yang biasanya menghiasi bangunannya. Relief adalah suatu lukisan yang dipahatkan pada sebuah bidang yang berlatar belakang dimensi, baik yang dikesankan oleh pertolongan proyeksi maupun perspektif pada latar belakang itu sendiri (Pringgodigdo, 1973; 1123). Relief cerita merupakan salah satu media yang digunakan seniman untuk menyampaikan pesan-pesan kepada masyarakat antara lain berupa cerita yang mengandung nilai-nilai keagamaan, kepahlawanan, dan kasih sayang. Pesan-pesan tersebut dapat ditangkap dengan baik oleh konsumen seni apabila dalam memahatkan relief dibuat bentuk-bentuk komunikatif (Kusen 1985: 5).

Pesan-pesan yang terkandung dalam relief cerita biasanya berupa pendidikan moral bagi masyarakat pada masa itu, namun tidak menutup kemungkinan dapat juga sebagai pendidikan moral masyarakat masa kini, terutama generasi muda. Sebagaimana pendapat Pramono Atmadi (1979: 198) bahwa ungkapan pada relief candi mempunyai hubungan yang erat dengan unsur yang ada dalam masyarakat, baik unsur yang ada dan hidup di masa lampau maupun unsur yang ada dan hidup dalam masyarakat saat ini.

Pemilihan cerita relief Garudeya di candi Suku mempunyai keistimewaan sebab tokoh Garudeya merupakan figur Garuda yang juga menjadi lambang negara Indonesia, selain terkenal sebagai cerita ruwatan. Informasi mengenai cerita Garudeya dan hubungan dengan lambang negara yaitu burung garuda masih belum banyak diketahui masyarakat, khususnya generasi masa kini. Oleh karena itu perlu dirancang film animasi sebagai sarana alternatif menjelaskan secara audio visual berkaitan dengan cerita Garudeya relief candi Suku kepada *target audience* yaitu generasi masa kini, seperti pelajar ataupun mahasiswa. Meskipun tidak menutup kemungkinan menjadi sarana edukasi juga bagi masyarakat umum.

Penelitian terapan melalui alih wahana relief menjadi film animasi didasarkan pada pertimbangan film animasi identik dengan tema-tema hiburan yang ringan dan banyak di gemari generasi masa kini. Selain film animasi sebagai media audio visual diharapkan lebih mampu memaparkan dan menjelaskan kepada yang melihat dibandingkan membaca buku brosur, poster, ataupun relief candi yang tidak dapat langsung dipahami orang yang melihatnya. Film-film animasi dari Disney ataupun Marvel dari Amerika, lalu anime Jepang, ataupun Upin-Ipin dari negara tetangga, Malaysia dapat dijadikan sebagai contoh betapa suksesnya film animasi dalam mengambil hati generasi muda. Meskipun kini film animasi tidak hanya digunakan untuk kepentingan hiburan semata, melainkan juga kepentingan sosial dan sebagai media penyampai informasi.

Penciptaan film animasi sebagai bentuk alih wahana cerita Garudeya di Candi Suku didasarkan atas: (1) cerita yang disajikan mengandung nilai pendidikan wawasan budaya Nusantara baik nasionalisme maupun budi pekerti; (2) menggunakan bahasa Indonesia agar mudah dipahami generasi masa kini dalam lingkup nasional; (3) menggunakan gambar, pewarnaan, serta teknik sinematografi yang menarik bagi generasi masa kini; (4) gerak animasi dibuat atraktif; (5) penggunaan *sound effect* untuk mempertegas suasana dan peristiwa, serta lagu anak Nasional dipadukan dengan gending Jawa yang menunjukkan kearifan local bangsa Indonesia. Kreasi film animasi ini dimaksudkan sebagai

media penanaman nilai wawasan budaya Nusantara baik itu wawasan kebangsaan berupa patriotisme dan nasionalisme, ataupun nilai budi pekerti kepada generasi muda, sekaligus menghidupkan kembali cerita berpijak dari kearifan lokal yang sudah mulai dilupakan oleh generasi muda masa kini.

## **B. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian terapan adalah menciptakan rancangan film animasi cerita Garudeya yang dimanfaatkan untuk media menyampaikan informasi cerita Garudeya kepada pengunjung atau masyarakat luas agar mengetahui cerita Garudeya yang terdapat relief candi Suku.

## **C. Manfaat Penelitian**

### **1. Bagi Penulis**

Menghasilkan film animasi alih wahana cerita Garudeya relief candi Suku yang dapat dipublikasikan ke masyarakat luas dan bermanfaat untuk memberikan kesadaran bagi diri sendiri berkaitan kearifan lokal mengenai nilai wawasan budaya Nusantara yang kini mulai luntur

### **2. Bagi Masyarakat**

Mendapatkan media penyampai informasi berupa audio visual melalui alih wahana cerita Garudeya relief candi Suku menjadi film animasi, yang berisi wawasan kebangsaan berupa patriotisme dan nasionalisme, ataupun nilai budi pekerti kepada generasi muda masa kini

### **3. Bagi Lembaga**

Menjadi referensi serta media literasi berupa film animasi yang dapat menjadi sumber informasi mengenai cerita Garudeya pada relief candi Suku. Sehingga bermanfaat bagi pengembangan wawasan Budaya Nusantara.

## **D. Urgensi Penelitian**

Penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya memberikan solusi nyata kepada masyarakat luas dalam ruang lingkup pendidikan. Peran seni dan

teknologi tidak dapat dielakkan lagi di masa kini, film animasi yang menarik dapat memberikan informasi lengkap sekaligus bermanfaat dalam konteks ini sebagai media pendidikan yang menanamkan kearifan lokal dan nilai-nilai wawasan budaya Nusantara, khususnya kepada generasi masa kini.

#### **E. Masalah Penelitian**

Film animasi cerita Garudeya yang merupakan alih wahana dari relief candi Sukuah dipilih sebagai media penyampai informasi kepada generasi muda masa kini. Penyampaian informasi melalui film animasi dirasa lebih menarik dibanding dengan alat penyampai informasi seperti buku, poster atau internet. Film animasi menyajikan tentang gambar gerak maupun suara sehingga cerita Garudeya relief candi sukuah akan lebih mudah dipahami oleh penontonnya. Pembuatan film animasi merupakan langkah yang tepat sebab generasi masa kini sudah mulai terbuai dan bangga dengan gempuran budaya asing, sehingga butuh *shock culture* berupa film animasi yang mengangkat kembali kearifan local Nusantara yang kaya. Selain pula menjadi media promosi wisata pendidikan di candi Sukuah yang merupakan salah satu potensi pariwisata di Kabupaten Karanganyar yang harus dilestarikan sebagai peninggalan sejarah

#### **F. Target Luaran**

1. Artikel Ilmiah yang dimuat di jurnal nasional
2. Produk penelitian terapan yaitu film Animasi “Garudeya”
3. Pendaftaran HKI yaitu hak cipta produk model figur animasi dan karya film animasi

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. *State Of The Art*

Berbagai karya alih wahana terkait melalui penciptaan karya berbasis relief seringkali mengalami perubahan dan perkembangan. Komik cerita binatang berbasis relief candi Borobudur telah diterbitkan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Tengah tahun 2013 berjudul: (1) *Kelinci yang Dermawan* dan (2) *Pesona Rusa dan Mimpi Sang Permaisuri*.



**Gambar 1.** Kelinci yang dermawan  
(Sumber: DikBud Jawa Tengah, 2013)



**Gambar 2.** Si Mungi Burung Puyuh  
(Sumber: repro foto laporan penelitian 2016)

Tahun 2015 dan 2016 tim peneliti dari ISI Surakarta, Titin Masturoh, Ana Rosmiati, dan Trisno Santosa membuat komik berbasis relief cerita binatang dari Candi Borobudur. Mereka berhasil membuat 4 judul komik, yaitu *Raja Kera dan Mangga Ajaib*, *Si Mungi Burung Puyuh*, *Raja Ikan*, dan *Kerbau yang Berkulit Hitam*.

Pada tahun 2019, Tatik Harpawati dan Ranang Agung Sugihartono melakukan penelitian “Alih Wahana Relief Cerita Binatang Di Candi Sojiwan Ke Dalam Film Animasi Sebagai Pendidikan Budi Pekerti Bagi Anak”. Film animasi yang dilakukan berbasis relief binatang di Candi Sojiwan yang terinspirasi dari kisah persahabatan Kambing dan Gajah kemudian dibuat dengan judul baru, yaitu *Gaga dan Bingo*. Bercerita mengenai persahabatan dua binatang yang dapat dipetik pelajarannya kepada anak TK berkaitan penanaman budi pekerti.



**Gambar 3.** Karakter Gaga dan Bingo  
(Sumber: : repro foto laporan penelitian 2019)

Kiranya masih banyak jenis dan bentuk penciptaan berbasis relief cerita binatang untuk konsumsi anak-anak. Hanya saja, penelitian yang akan dilakukan ini memiliki aspek kebaharuan dalam hal luaran yaitu film animasi yang dapat diterima seluruh usia, dan memunculkan karakter nusantara yang berpijak

pada relief candi. Sehingga wawasan budaya Nusantara mengenai cerita yang berisi nasionalisme serta penanaman budi pekerti luhur dapat tersampaikan.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Film**

Film merupakan serangkaian gambar yang bergerak. Bahasa film adalah bahasa gambar. Film menyampaikan ceritanya melalui serangkaian gambar yang bergerak, dari satu adegan ke adegan lain, dari satu emosi ke emosi lain, dari satu peristiwa ke peristiwa lain (Iskandar, 1999: 2).

Sumarno (1996: 2) menyatakan bahwa film adalah perkembangan dari fotografi, foto tidak memperlihatkan ilusi gerak sedangkan film memberikan ilusi gerak. Maka, tidak dipungkiri jika pengambilan gambar pada saat syuting seorang penata kamera (DOP) menerapkan prinsip-prinsip dasar fotografi untuk menghasilkan gambar yang baik.

Al-Malaky (2004: 41-42) menuliskan dalam buku seri penuntun remaja “Remaja Doyan Nonton” bahwa film dan televisi adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang- dengar, yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam bentuk, jenis, ukuran melalui kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, atau tanpa suatu yang dapat dipertunjukkan dan atau di tayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan atau lainnya. Bahan bakunya bisa *seluloid* 35 mm, 16 mm, 8 mm, video, atau lainnya. Teoretikus Prancis membedakan film dengan sinema, *cinema* berasal dari bahasa Yunani, artinya gerak, dan merupakan singkatan dari *cinematograph* (kamera atau proyektor hasil penemuan Lumiere Bersaudara). Istilah film yang lain berasal dari bahasa Inggris yaitu *movie* berasal dari kata *move*, gambar yang bergerak atau gambar hidup.

Tim Aviva (2013: 82) berpendapat bahwa film adalah seni drama yang disajikan dalam bentuk yang lebih kompleks dan sempurna. Arti drama sendiri dalam bahasa Yunani artinya mula-mula tak lain dari pada “perbuatan” dan kemudian semata-mata perbuatan diatas panggung. Cerita konflik manusia dalam

bentuk dialog yang diproyeksikan pada pentas dengan menggunakan percakapan dan *action* dihadapan penonton.

## 2. Animasi

Sugihartono (2010: 9) menuliskan animasi berasal dari bahasa Latin, *anima* yang berarti “hidup” atau *animare* yang berarti “ meniupkan hidup ke dalam”. Dalam bahasa Inggris *animate* berarti memberi hidup (*to give life to*). Animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan suatu (gambar atau obyek) yang diam. Lazimnya istilah animation diartikan membuat film kartun (*the making of cartoons*).

Sudirman (2009: 2) berpendapat bahwa animasi adalah proses penciptaan objek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Dengan kata lain, animasi adalah paparan visual yang berbentuk dinamik. Menikmati animasi adalah menikmati gambar bergerak, bercerita dan bersuara. Sebuah animasi juga mampu mengaduk perasaan kita menjadi sedih, menangis, tertawa, gembira bahkan bernafsu dan lain sebagainya.

Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan gambar tidak hidup. Suatu *still image*/gambar diam diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Penjelasan tabel jenis-jenis animasi bisa dilihat pada lampiran.

## 3. Film Animasi

Harto (1999: 21-22) menuliskan bahwa film animasi sering disebut sebagai film kartun. Sugihartono (2010: 3) Kartun berasal dari bahasa Italia (*Cartone*) yang berarti kertas (*paper*) kertas tebal yang memiliki dua jenis gambar, dalam bidang seni rupa dimaknai sebagai sketsa awal untuk keseluruhan karya (utuh). Dalam hal ini, kegiatan menggambar sering diidentikkan dengan menggambar yang lucu.

Film kartun kebanyakan film yang lucu. Misalnya; *Lononey Tunes, Pink Panther, Tom and Jerry, Scooby Doo, Doraemon, Lion King, Brother Bear*, dan banyak lagi. Film animasi ada dua yaitu Dwimatra (2D) dan Trimatra (3D).

Fungsi film animasi sebagai suatu bentuk perantara rupa rungu (audio visual medium), cukup berperan penting dalam menyebarkan pesan atau gagasan yang ingin disampaikan ke masyarakat luas. Film animasi dipakai pada; televisi komersial; film animasi digunakan dengan tujuan komersial, seperti film *Metropolitan Area Network* pada televisi, sebagai sisipan diantara acara-acara program televisi, berupa pesan-pesan pendek kepada pemirsa dan sebagai film hiburan. Bioskop; film animasi bisa sebagai film cerita panjang, film cerita pendek, dan film sisipan pada bioskop. Pelayanan Pemerintah; film animasi digunakan sebagai film propaganda, film penerangan dan pendidikan. Perusahaan; film animasi digunakan sebagai film hubungan masyarakat (*public relations*) seperti: film penerangan, film pendidikan dan film propaganda atau film pengenalan produk.

Film animasi sebagai media komunikasi visual, menurut Widya dalam Adi Kusriyanto (2009: 5) komunikasi visual adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan. Bintardi dalam Romi (2007: 12) menyatakan bahwa komunikasi visual berhubungan dengan komunikasi nonverbal yang dilaksanakan melalui penggunaan gambar dan bahan ilustrasi lainnya yang diamati melalui indera penglihatan. Animasi merupakan kegiatan menggerakkan *still image*/gambar diam menjadi seolah-olah hidup, animasi secara grafis yang kemudian digerakkan, hal ini tidak terlepas dari prinsip media komunikasi visual.

Prinsip media komunikasi visual pada film adalah pesan visual yang disampaikan harus kreatif, inovatif, komunikatif, efisien dan efektif, sekaligus indah atau estetis. Cenadi (2008), menyebutkan bahwa elemen–elemen media komunikasi visual pada film diantaranya adalah tipografi, warna, animasi dan suara. Elemen–elemen ini dapat berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan penggunaan media.

Tipografi yang baik mengarah pada keterbacaan dan kemenarikan, dan desain huruf tertentu dapat menciptakan gaya (*style*) dan karakter atau menjadi karakteristik subjek yang diiklankan, beberapa tipe huruf mengesankan nuansa–

nuansa tertentu, seperti kesan berat, ringan, kuat, lembut, jelita, dan sifat-sifat atau nuansa yang lain.

Warna merupakan elemen penting yang dapat mempengaruhi sebuah desain. Pemilihan warna dapat memberikan suatu kesan atau *image* yang khas dan memiliki karakter yang unik, karena setiap warna memiliki sifat yang berbeda-beda, serta menghasilkan daya tarik visual, dan kenyataannya warna lebih berdaya tarik pada emosi daripada akal.

Animasi penggunaan unsur-unsur gerak atau disebut animasi khususnya dalam multimedia akan menimbulkan kesan tersendiri bagi yang melihatnya. Penggunaan animasi dalam sebuah desain multimedia dapat menjadikan tampilan menjadi lebih menarik dan dinamis. Pemilihan jenis animasi yang digunakan bergantung pada kebutuhannya sehingga desain yang dihasilkan dapat lebih efektif dan efisien.

Suara merupakan elemen pendukung yang digunakan untuk lebih menghidupkan suasana interaksi. Dalam multimedia interaktif, suara dibedakan menjadi dua, yaitu suara utama dan suara pendukung. Suara utama adalah suara yang mengiringi pengguna selama interaksi berlangsung, sedang suara pendukung merupakan suara yang terdapat pada tombol-tombol navigasi.

Mascelli (1987: 288) berpendapat tentang transisi suara; narasi bisa menjelaskan berubahnya tempat atau menerangkan suatu perubahan waktu. Sebuah monolog bisa menggerakkan cerita maju atau mundur, ke waktu dan tempat yang berbeda. Suara yaitu seluruh audio yang terdapat di dalam film tersebut. Baik itu merupakan *background music*, dialog ataupun efek suara yang menghiasi film itu. Kemudian mengenai unsur naratif, yaitu hal-hal seperti pemilihan tokoh dalam cerita, konflik dan masalah, setting tempat (lokasi) dan waktu, dan sebagainya.

#### **4. Sinematografi dalam Film Animasi**

Sinematografi merupakan berbagai aspek yang mendukung atau membuat sebuah film itu berhasil dibuat. Aspek-aspek tersebut menurut Mascelli (1987: 323) antara lain kamera dan film, *framing*, dan durasi gambar. Kamera dan

film mencakup teknik yang dapat dilakukan melalui kamera seperti warna, penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar dan sebagainya. *Framing* merupakan wilayah gambar, atau jarak, ketinggian, ruang pergerakan, dan sebagainya. Durasi gambar adalah tenggang waktu untuk sebuah pengambilan gambar. Selain itu dikenal juga dengan *Mise-en-scene* yaitu semua hal yang akan terekam di kamera. Misalnya hal-hal pokok seperti setting (latar), kostum dan *make-up*, pencahayaan, pemain dan pergerakannya (akting).

## 5. Relief

Pringgodigdo menerangkan bahwa “dalam Ensiklopedi diterangkan bahwa kata relief berasal dari bahasa Italia “*Releivo* “ yang artinya peninggalan “ (Pringgodigdo, 1953;229). Sedangkan dalam konteks seni rupa relief merupakan buah seni pahat yang mempunyai bidang latar belakang. Ditambahkan Pringgodigdo bahwa “patung-patungnya hanya untuk sebagian timbul dari bidang latar belakangnya” (Pringgodigdo,1953b:229).

Sedangkan dalam Ensiklopedi Umum, yang dimaksud dengan relief merupakan “ Lukisan timbul yang dipahatkan pada sebuah bidang berlatar belakang yang tidak mempunyai dimensi plastis yang sebenarnya, sedangkan dimensi dalam (isi) dikesankan oleh pertolongan proyeksi atau perspektif pada bidang itu sendiri “ (Ensiklopedi Umum, 1977b).

Antara relief dengan patung memang memiliki perbedaan yang prinsip yaitu yang menyangkut hal dimensi, relief lebih bersifat dua dimensional, sedangkan patung bersifat tiga dimensional. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Wiyoso yang mengatakan “.....pahatan relief termasuk kelompok seni arca atau tidak semata-mata berdasarkan wataknya yang lebih dua dimensional“ (Yudoseputro,1976:42).

Menurut Ensiklopedi Umum bentuk-bentuk relief dapat dibagi menjadi beberapa macam, yaitu :

- a. Relief Rendah ( *Low Relief; Attacciato relieveo*)
- b. Relief Sedang ( *Bas Relief; Bazza Relievo*)
- c. Relief Tinggi ( *High Relievo; Alto Relievo*)

- d. Relievo Terawang/tembus (*a'yaur relief*)” (ensiklopedi Umun,1977;940 ).

Tradisi bercerita melalui gambar telah dimiliki bangsa Indonesia, baik melalui medium lontar, relief candi, maupun wayang beber. Sebagaimana dikemukakan oleh Edi Sedyawati :

..., *the Indonesian tradition has already developed its own technique of presenting stories in a row of pictures. It is known in the Javanese and Balinese cultures. In ancient Java, beginning from the 8<sup>th</sup> century AD, the art and technique of chiselling the walls of temple buildings made of stone to depict rows of scenes was brought to light. Stories, mostly divine, depicted were taken from the Hindu and Buddhist repertory.* (Edi Sedyawati, 2003).

Penikmatan cerita pada relief candi, penonton harus berjalan mengelilingi candi, artinya penontonnya yang bergerak baik searah jarum jam (*pradaksina*) atau sebaliknya (*prasawiya*). Hal itu yang membedakan dengan prinsip melihat atau menikmati sebuah film animasi, penonton cukup duduk di kursi, berada di ruang gelap agar lebih fokus dalam berkonsentrasi untuk mengikuti alur cerita dalam film. Pada film animasi yang bergerak adalah film itu sendiri dalam kecepatan *25 frame per second*.

Sedangkan tradisi gambar bergerak (*motion picture*) sebagaimana dalam film animasi juga telah dimiliki bangsa Indonesia khususnya pada kesenian wayang kulit. Pada prinsipnya sama, yaitu wayang sebagai gambar, yang digerakkan (tampak hidup) oleh dalang, dengan medium *kelir* (layar) dan *blencong* (cahaya lampu). Hanya saja pada wayang dipresentasikan dengan teknik siluet sehingga terbentuk bayangan gambar (wayang) tersebut. Dalam pertunjukan wayang, gerak gambar (wayang) disebut dengan *sabetan*, dan di dalamnya memiliki aturan atau norma (*wewaton*) yang merupakan konvensi yang berlaku di dunia pedalangan.

Akulurasi budaya Hindu, Budha, Islam dan Kristen (kolonial) dalam perjalanan sejarah bangsa Indonesia masuk pengaruh–pengaruh budaya asing, menjadikan kebudayaan semakin majemuk dan beragam. Candi merupakan salah satu hasil budaya jaman Hindu dan Budha, bagian yang tak terpisahkan

adalah dari candi adalah relief-relief yang terpahat di sekelilingnya. Relief candi merupakan pahatan tidak utuh (setengah). Biasanya relief candi merupakan rangkaian sebuah narasi atau cerita seperti halnya komik, yang dilihat/diamati secara berkeliling searah jarum jam (*pradaksina*) atau sebaliknya (*prasawiya*).

Relief-relief candi menampilkan cerita beragam seperti relief candi Prambanan reliefnya menceritakan *Ramayana* dan *Kresnayana*. Candi Borobudur reliefnya bercerita tentang *Kamadhatu* (kehidupan penuh nafsu), *Ruphadhatu* (kehidupan dan ajaran budha). Sedang relief Candi Suku dan Candi Cetho bercerita tentang *Garudeya*, *Sudhamala*, *Bimo Bungkus*. (Sarwito Santoso, 1985: 24-30).

Terlepas dari cerita tersebut relief candi-candi tersebut tersebut, bentuk rincian detailnya bila dicermati sangatlah menawan, baik berupa sosok manusia, hewan, maupun ornamennya. Keindahan dan keunikan tersebut memberi inspirasi untuk mengembangkan dalam bentuk animasi kartun. Khususnya relief Garudeya di candi Suku yang mampu memberikan pembelajaran yang banyak mengenai kehidupan, nasionalisme, serta pengkayaan budaya Nusantara.

## **6. Candi Suku**

Mengkaji masalah Candi Suku terkait dengan nama Suku itu sendiri. Nama Suku sama artinya dengan nama suku yang berarti kaki, arti kaki tersebut dapat berarti kaki gunung (P.J. Zoetmulder, 1982:1949). Batasan tersebut sesuai dengan lokasi dimana Candi Suku berada yaitu di kaki gunung Lawu. Dari kitab Centini karangan Paku Buwana V diterangkan bahwa: “Seh Amongrogo dalam pengembaraannya di sekitar gunung Lawu, berziarah ke beberapa bukit anak gunung Lawu, yaitu bukit suku, bukit tambak dan bukit Pringgodani” (kamajaya,1989;30) . Dengan demikian nama suku adalah nama salah satu bukit yang terdapat di gunung Lawu, yang kemudian nama Suku tersebut agaknya diambil untuk nama desa dimana Candi Suku berada.

Candi Suku terletak di lereng sebelah barat gunung Lawu pada ketinggian 910m diatas permukaan air laut (Soewito Santoso, 1985;7 dan Suharto, 1990;157) . Sesuai dengan namanya kumpulan Candi Suku terletak di

desa Suku, Kalurahan Berjo, Kecamatan Argoyoso, Kabupaten Karanganyar, Surakarta, Jawa Tengah. Disebelah Barat menurun yang subur, dimana terdapat daerah Karangpandan dan Kabupaten Karanganyar, di sebelah Baratnya lagi terdapat kota Surakarta (Solo).

Candi Suku terletak di gunung Lawu tingginya 3262 M, di sebelah selatan Candi Suku merupakan dataran tinggi kalau terus kearah selatan sampai ke kota Sidoarjo, kabupaten Wonogiri. Di sebelah timur Candi Suku juga masih daerah dataran tinggi atau pegunungan merupakan perbatasan daerah Jawa Tengah dengan Jawa Timur, ke Timur lagi sampai ke kabupaten Magetan. Di lembah sebelah barat daya terdapat peninggalan arkeologi zaman Pra sejarah masa Megalitikum berupa situs yang oleh penduduk disebut *watu kandang* yang sebar di lembah-lembah subur disepanjang sungai Samin yang membelah daerah Matesih, Karanganyar.

Kumpulan Candi Suku terletak di teras-teras berundak yang digali langsung pada lereng gunung Lawu. Berikut ini dijelaskan tentang mengapa Candi Suku dibangun di lereng gunung. Kemungkinan-kemungkinan sebab dibangunnya Candi Suku di lereng gunung adalah:

Sebab pertama; adalah dari latar sejarahnya, yang dapat dijelaskan bahwa adanya pengaruh agama pendatang yaitu Islam yang datang ke Jawa lewat Malaka pada abad 14 Masehi, atau mungkin lebih awal menguasai pantai pesisir utara dan pada akhirnya salah satu menyebabkan kerajaan Majapahit runtuh ( Sartono Kartodirjo dkk, 1975;275 ). Disebutkan lewat berita Ma – Huan dari Cina yang datang ke Majapahit pada tahun 1413-1415, menyebutkan bahwa pada waktu itu penduduk Majapahit ada yang beragama Islam yang datang dari Barat (Soekmono,1994;76). Dengan datangnya agama Islam tersebut, maka yang terusik pada agama baru mencari tempat ke pedalaman yaitu gunung-gunung yang sulit dijangkau oleh pengaruh agama baru tersebut, kemudian bercampur dengan kepercayaan setempat, yang memunculkan keyakinan baru yang mengkultuskan tokoh-tokoh penyelamat yaitu: Bima, Sadewa dan Garuda (Denys Lombart,1996;24). Di tempat terpencil tersebut agama lama bercampur dengan

agama asli (Jan Fontein dkk, 1972;45). Jadi dalam hal ini gunung merupakan tempat strategis bagi kepercayaan lama untuk kelangsungan hidupnya.

Sebab kedua; adalah berkaitan dengan letak lokasi Candi Suku yang terdapat di daerah Karanganyar yang diketahui sebagai daerah yang dahulunya dihuni oleh masyarakat prasejarah zaman Megalithikum, situs arkeologinya terletak disepanjang sungai Samin didaerah Matesih. Masyarakat prasejarah orientasi kepercayaannya juga berkiblat pada gunung, hal ini diketahui dari posisi menhir-menhirnya menghadap kearah gunung (Yuwono Sudibyo,1996;75). Demikian juga arah hadap menhir-menhir yang terdapat didaerah Matesih Karanganyar menghadap kearah gunung Pengadeg. Masyarakat prasejarah percaya akan roh-roh yang bertempat tinggal di tempat yang tinggi, gunung (Soekmono,1973;78). Kehidupan sehari-hari dipimpin oleh roh-roh nenek moyang, yang dipercaya tinggal di gunung-gunung dimana sumber air bersembunyi, dengan air padi tumbuh subur, tanpa air padi tak akan tumbuh, nenek moyang pendiri komonitasa desa yang menegakkan adat istiadat serta menjaga pertumbuhannya, mereka jugu sumber kekuatan magis, kekuatan yang menyebabkan kehidupan manusia, hewan, tanaman bahkan komunitas manusia, akhirnya roh-roh nenek moyang menjaga kemakmuran desa (Stutterheim dalam Claire holt, terjemahan R.M Sudarsono,1991;55). Kepercayaan akan gunung sebagai tempat sakral agaknya terus berlangsung sampai jaman sekarang, cungkup-cungkup yang terletak di puncak perbukitan seperti makam Sunan Gunung Jati, Sunan Muria, dan komplek makam Sendangduwur (Abay Subarna,1987;96) juga makam-makam raja-raja Surakarta dan Yogyakarta terletak di perbukitan Imogiri. Upacara Grebeg yang terdapat di keraton Yogyakarta dan Surakarta pada bulan Mulud menggunakan sesejian tumpeng besar dengan bentuk gunung, hal ini merupakan ritual kuno yang terbukti ada sejak abad 14 (Denys Lombart,1996;128). Dalam upacara penobatan raja Jawa di Surakart, akhir prosesinya mengirim sesaji yang dilemparkan ke kawah gunung seperti gunung Lawu, gunung Merapi. Dengan demikian ada kesesuaian dan kesinambungan mitologi antara agama lama zaman pra-sejarah sampai zaman kini, kesimpulannya adanya benang merah tentang konsepsi atau mitologi gunung

dari zaman prasejarah sampai Majapahit, zaman dimana Candi Suku didirikan. Hal ini sangat mendukung keberadaan Candi Suku di lereng gunung Lawu.

Sebab ketiga; adalah ditinjau dari mitologi yaitu gunung atau Meru merupakan tempat tinggal dewa, dalam mitologi Hindu dewa Siwa adalah penguasa gunung. Sesuai dengan mitologi ini, dalam kitab Tantu Panggelaran (Sastra Majapahit) diceritakan para dewa memindahkan gunung Mahameru di India ke Jawa. Runtuhan gunung-gunung itu menjadi gunung-gunung yang berjajar sepanjang pulau Jawa, sedangkan Mahameru menjadi gunung Semeru dekat Malang (Soekmono,1994;1994). Puncak mahameru tersebut menjelma sebagai gunung Penanggungan di daerah Mojokerto, gunung tersebut dianggap sebagai gunung kosmis, sumber air kehidupan (Bambang Suwondo,1979;50). Orang Jawa kuno diketahui menyembah kepada gunung-gunung seperti orang Tengger Jawa Timur memuja gunung Bromo. Dalam kakawin Arjunawiwaha karangan Mpu Kanwa (abad 11) yang menyebutkan adanya pemujaan kepada gunung yang dilaksanakan oleh raja Airlangga yang memanjatkan pujian kepada puncak gunung Indraparwata, bukti-bukti terdapat pada abad 14 pada awal Kitab Negarakertagama, dimana Mpu Prapanca memohon perlindungan kepada Parwanatha atau penguasa gunung, dalam kitab Sutasoma karangan Mpu Tantular mempersembahkan lagu pujian untuk Girinatha atau raja Gunung (Denys Lombart,1996;61).

Terdapat kepercayaan akan baurekso (penghuni) gunung atau roh pelindung desa yang diyakini bersemayam dipuncak gunung dan dapat dimintai pertolongan dengan cara berhubungan dengan roh tersebut. Roh-roh tersebut sering disebut dengan sebutan: Hyang, Parahyangan, Dihyang (Diyeng). Di gunung Lawu terdapat daerah yang disebut Diyeng, diceritakan pada tiap Jum'at Legi di daerah tersebut terdengar suara-suara seperti pasar tapi tak kelihatan seseorangpun sering juga disebut pasar setan (roh). Sunan Gunung Lawu dipercaya sebagai raja terakhir Majapahit (Brawijaya V) sekarang dipercaya sebagai penunggu Gunung Lawu. Eyang Palanggatan, Kyai Suku, Eyang Menggung, Prabu Tutuka dipercaya penduduk desa Tambak, desa Suku, desa Menggung, desa Pancot sebagai roh pelindung desa dan Eyang Bulus yang berada

di punden cemoro bulus dekat puncak Lawu dipercaya oleh penduduk setempat dapat mendatangkan hujan atau dengan kata lain mendatangkan keseburan. Gunung dalam ini merupakan konsep pemujaan yang demikian penting bagi masyarakat Jawa, dengan kata lain kedudukan gunung demikian pentingnya dan tidak aneh bila Candi Suku terletak di lereng gunung.

## 7. Cerita Garudeya

Relief-relief cerita Garudeya terdapat pada relief bawah tiang-tiang batur A, juga terdapat pada bangunan seperti candi yang terdapat relief kala mrganya, terletak pada sisi barat dan timur. Cerita Garudeya dipahatkan pada batu andesit. Relief-relief digambarkan dalam posisi seperti wayang, tubuh nampak frontal (tampak depan), muka dan kaki tampak profil (tampak samping), figur-figur digambarkan kaku-kaku, digayakan dan dirubah bentuknya (deformasi), sehingga figur-figur nampak cebol atau buntak.

Figur garuda dipahatkan sebagai sosok yang berperuh, sayapnya terlentang, dan kaki dengan cakarnya. Sosok Garuda digambarkan antropomorfis yaitu gabungan antara badan dan kaki manusia dengan muka, telapak kaki, sayap garuda memakai surban pendeta. Sosok ular digambarkan bertubuh panjang, kadang digambarkan bersisik, kadang digambarkan polos atau tidak bersisik, memakai *jamang*. Sosok dewa digambarkan memakai kain, bermahkota, surban, memakai perhiasan subang, kalung, ikat pinggang, *upawita*, kelat bahu dan gelang.

Sosok Dewi Winata digambarkan sebagai wanita memakai kain kemben dan kain panjang (jarik), memakai perhiasan subang, kalung dan gelang. Rambut digelung besar melengkung ke belakang. Sosok Dewi Kadru digambarkan wajahnya seram, rambutnya digelung besar melengkung ke atas, memakai perhiasan subang, kalung, upawita, sabuk, kelat bahu, dan gelang, memakai kain dari bawah payudara sampai mata kaki, buah dada kelihatan menonjol.

Agar lebih jelas tentang relief Garudeya maka cerita Garudeya perlu dipahami, berikut ini ringkasan dari cerita Garudeya:

Cerita Garudeya atau Sang Garuda dipetik dari adiparwa, ditulis dalam bahasa Kawi, uraian dibawah ini sudah dialihbahasakan. Cerita Sang Garuda secara ringkas dapat diceritakan sebagai berikut:

Ada seorang pendeta Kasyapa, cucu Dewa Brahma, dan mempunyai empat belas istri, yaitu Dewi Aditi, Diti, Danu, Aristi, Anayusa, Kasa, Surabi, Ira, Parwa (Tamra), Winata, dan Kadru. Istri-istri pendeta Kasyapa tersebut semua mempunyai anak (keturunan), tapi Dewi Winata dan Kadru belum mempunyai anak, kemudian Dewi Winata dan Dewi Kadru memohon anak, kemudian masing-masing diberi telur, Dewi Winata dua telur, Dewi Kadru seribu telur.

Dewi Winata tidak sabar menunggu telur menetas, salah satu telur dipecahkan, namun terlihat anaknya hanya bagian badan atas yang ada, bagian bawah tidak ada atau belum jadi. Karena cacat maka anak tersebut mengutuk ibunya yaitu Dewi Winata, suatu saat menjadi budak dan yang dapat membebaskan adalah calon adiknya yang masih berupa telur. Anal Dewi Winata disebut Amruh (tak berkaki); atau juga disebut Aruna sebagai Serati Dewa Surya. Dewi Winata menjaga telurnya yang sebutir. Sementara telur yang diberikan Dewi Kadru menetas semua, lahir menjadi ular dan naga, yang sakti adalah ular Anantaboga, Basuki, Taksaka.

Diceritakan lain tempat dewa-dewa sedang bermusyawarah dipuncak gunung Mahameru, merundingkan bagaimana caranya mendapatkan air hidup (amrta), raksasa-raksasa juga hadir, mereka juga menginginkan amrta itu. Dewa Wisnu menyarankan untuk mengaduk samudra susu, karena disitulah terdapat air amrta itu. Kemudian mereka sepakat mencari amrta dan pergi ke tepi laut susu, kemudian diupayakan mengaduk air susu, dengan cara memasukkan gunung Mandara ke laut susu, sebagai alat pengaduk, kerja ini dilakukan oleh Anantaboga. Lalu Dewa Indra naik diatas gunung Mandara, agar gunung bila diputar tidak melambung ke atas. Dewa Wisnu berubah menjadi kura-kura yang menjadi landasan gunung Mandara supaya gunung tersebut tidak tenggelam. Sebagai tali pemutar adalah Naga Besuki yang membelit gunung Mandara tersesbut. Dewa-dewa dan raksasa membantu memutar gunung tersebut, lautan susu akhirnya teraduk, arus mengikuti gerak gunung, ke kanan dan ke kiri. Lama

kelamaan air laut, air susu di lautan itu menjadi kental dan keluarlah minyak, kemudian keluar anak panah Arddhacandra, diikuti oleh Dewi Sri dan Dewi Laksmi, kemudian keluar kuda Uchasrawa dan permata Kostubamani. Semua diambil oleh para dewa, kemudian yang terakhir keluarlah Dewi Danwantari membawa sebuah kendi berisi air amrta, dan diambil oleh para raksasa.

Setelah amrta keluar, berhentilah dewa-dewa dan para raksasa memutar, gunung Mandara dikembalikan ke tempat semula. Dewa-dewa berupaya merebut amrta dari tangan para raksasa. Dewa Wisnu kemudian menyamar jadi perempuan cantik jelita, yang menunggangi seorang raksasa, datang ke tempat raksasa-raksasa beristirahat. Raksasa-raksasa tersebut tertarik akan kecantikan perempuan cantik tersebut, maka diberikannya kendi berisi amrta kepada perempuan kejadian tadi. Maka setelah berhasil mengambik amrta perempuan cantik tersebut berubah menjadi Dewa Wisnu kembali, para raksasa terkecoh dan tidak menyangka, mereka mengejar Dewa Wisnu. Terjadilah pertempuran, Dewa Wisnu dibantu oleh dewa-dewa lainnya; Dewa Wisnu akhirnya menggunakan senjata cakranya yang sakti, para raksasa kocar-kacir dan banyak yang mati, sisanya bersembunyi di dasar laut.

Dewa-dewa merayakan kemenangan dapat memperoleh air amrta dan mengalahkan para raksasa, mereka merayakan dengan minum amrta secara bergantian, sehingga mereka terbebas dari kematian. Namun tanpa diketahui ternyata ada raksasa yang menyusup dalam pesta perayaan tersebut, raksasa tersebut menyamar sebagai dewa, sehingga ia sempat meneguk amrta tersebut, namun keburu Dewa Surya dan Candra mengetahui jatid dirinya dewa palsu tersebut. Dewa Surya dan Candra memberitahu hal ini kepada Dewa Wisnu, Dewa Wisnu lalu melemparkan senjata saktinya Cakra sehingga leher raksasa kejadian tersebut putus. Kepalanya terpelanting keatas dan tidak dapat mati, sedang tubuhnya jatuh ke bumi. Karena marahnya kepada Dewa Surya dan Dewa Candra, maka bila bertemu ditelannya kedua dewa tersebut, tapi karena tak berperut, matahari dan bulan selalu timbul, ituah mitos gerhana bulan dan matahari.

Diceritakan tentang Dewi Winata dan Dewi Kadru yang bertaruh tentang ekor kuda Udawara, yang keluar dari pengadukan lautan susu. Siapa yang kalah bertaruh akan menjadi budak yang menang. Dewi Winata menebak kuda Uchaiswara berwarna putih dan ekornya pun putih, sedang Dewi Kadru kuda berwarna putih tapi berekor hitam. Dewi Kadru bercerita kepada anak-anak yang berupa ular tentang pertaruhan tersebut di atas. Namun anak-anaknya tahu bahwa kuda Uchaiswara berwarna putih semua, demikian juga ekornya. Dewi Kadru terkejut dan berbuat curang dengan menyuruh anak-anaknya yang berupa ular merubah warna ekor kuda Uchaiswara menjadi hitam, dengan menyembur dengan bisa (racun) yang dimiliki oleh para anak ular tersebut. Dewi Winata dan Dewi Kadru melihat kuda Uchaiswara dan Dewi Winata kalah dalam pertaruhan tersebut, sehingga harus menjadi budak Dewi Kadru.

Diceritakan lahirnya Sang Garuda, anak dari Dewi Winata dan Pendeta Kasyapa, menetas dari telur yang diberikan Pendeta Kasyapa. Sang Garuda lahir berkilau-kilau cahayanya bagai matahari. Garuda adalah raja burung, waktu garuda lahir, Dewi Winata tidak ada dirumah karena telah menjadi budak Dewi Kadru. Burung Garuda mencari ibunya di rumah Dewi Kadru dan ikut menghamba di situ. Garuda diberi tugas untuk mengasuh anak ular seribu banyaknya, diterbangkan ular-ular tersebut di daerah panas, maka panaslah mereka, mereka merayap kemana-mana. Sang Garuda payah mencari mereka, bila ada ular yang pergi jauh dan tidak menuruti nasehat Garuda, maka dimakannya ular itu untuk mengobati rasa lapar. Akhirnya Garuda tahu bahwa ibunya diperbudak oleh Dewi Kadru, sehingga ia menjalani pekerjaan yang melelahkan ini. Garuda bermaksud melepaskan ibunya dari perbudakan harus dengan tebusan air amrita yang dihasilkan dari pengadukan laut susu. Garuda berangkat mencari air amrita, Dewi Winata memberikan bekal untuk perjalanan dan member nasehat-nasehat. Nasehat Dewi Winata kepada Garuda adalah boleh makan manusia yang suka membunuh dan menganiaya makhluk lain, tapi tidak boleh makan seorang Brahmana, akan berdosa, demikian itu bekal di perjalananmu.

Kemudian burung Garuda menemui ayahnya, pendeta Kasyapa untuk mohon petunjuk apakah yang patut dimakannya, maka diberitahu oleh pendeta

Kasyapa, bahwa ada dua raja bersaudara, yang tua bernama Wibawasu dan yang muda Supratikta. Kedua bersaudara mempunyai sifat loba dan pemaarah, Wibawasu tidak memberikan harta warisan bapaknya kepada adiknya. Ia takut adiknya akan memberontak. Karena adiknya Supratikta terus mendesak mendapatkan harta warisan, maka marahlah kakak Wibawasu dan mengutuk adiknya menjadi gajah besar, dan adiknya membalas dengan mengutuk kakaknya menjadi kura-kura. Gajah dan kura-kura selalu berkelahi mengganggu satwa lainnya. Oleh pendeta Kasyapa, gajah dan kura-kura boleh dimakan untuk bekal perjalanan. Lalu kedua binatang tersebut ditangkap dengan kedua cakarnya, dan dibawa terbang untuk disantap.

Kemudian Garuda meneruskan perjalanan mencari air amrta menuju ke Pulau Sangka. Para dewa siap mempertahankan air amrta, mereka membuat pertahanan keliling gunung Somaka tempat di mana air amrta disimpan. Lereng gunung sebelah timur dijaga oleh dewa-dewa Sandya, sebelah barat dijaga oleh Dewa Pemburu (Rudra), sebelah selatan dijaga oleh para “basu” dan gandarwa (makhluk setengah dewa), lereng utara dijaga oleh para Aditya yang dipimpin oleh Dewa Indra. Semua penjaga masing-masing membawa senjata. Singkat cerita Garuda berhasil mematahkan pertahanan dan mengalahkan para dewa dan lainnya. Sang Garuda mendekat gua yang dikelilingi oleh api yang berkobar, dan dikulumnya air laut lalu disemprotkan, maka padamlah api itu. Sampailah Sang Garuda di pintu gua yang ditutup sebuah jantra yang terus berputar, jari-jari jantra sangatlah tajam-tajam. Karena saktinya burung Garuda merubah dirinya menjadi kecil dan pada akhirnya dapat masuk ke dalamnya. Di dalam gua, air amrta dijaga oleh dua ekor naga yang mengeluarkan api dari mulutnya, tapi Garuda sakti dapat mengalahkannya dan memakannya. Kendi berisi air amrta berhasil diambil oleh Sang Garuda dan kemudian ia terbang ke angkasa. Dewa Wisnu tahu dan berkata “Hai Sang Garuda, kalau kamu ingin air amrta, sesungguhnya dapat minta kepada saya, tentu saja akan anugerahkan kepada kamu:.. Sang Garuda pun menjawab “Tak patut kamu member anugrah kepadaku, karena aku lebih sakti dari padamu, aku tak dapat mati walau tak minum air amrta, tapi kamu tak dapat hidup tanpa air amrta. Lebih pantas bila aku yang member anugrah kepadamu, mintalah sesuatu,

agar dapat kuberi”. Dewa Wisnu berkata “Jangan engkau ingkar, aku ingin kau jadi kendaraanku dan menjadi lambang benderaku”. Kemudian dengan rasa keberatan Garuda mau menjadi kendaraan Dewa Wisnu. Kemudian Dewa Indra datang menyembah pada Sang Garuda, karena senjata Indra tak mampu melukai Garuda. Sebagai balasan penghormatan Dewa Indra, burung Garuda member sehelai bulu, sebagai anak panah kepada Dewa Indra supaya kemudian hari tidak mendapat malu lagi.

Kemudian Garuda membawa kendi berisi air amrta kepada ular dan naga, untuk menebus ibunya dari perbudakan yang dilakukan oleh Dewi Winata dan Garuda berpesan “Kalau hendak minum amrta, kamu harus bersuci dulu, mandi dan buat sesaji”, kemudian ular dan naga berlomba untuk bersuci atau mandi tanpa ada yang menunggu air amrta. Begitu selesai bersuci, air amrta hilang telah diambil oleh Dewa Indra, ketika mereka lengah waktu asyik bersuci, mandi. Para ular dan naga sedih dan bingung, ada setetes air amrta yang tercecer pada ilalang, maka dijilatnya air amrta tersebut oleh ular dan naga, karena tajamnya ilalang terkena tetesan air amrta, maka membelahlah lidah ular menjadi bercabang. Ilalang karena tersentuh air amrta menjadi suci dan sering untuk upacara korban (Suwito Santoso, 1985;9-21).



**Gambar 4.** Relief cerita Garudeya.  
Dewi Winata ibu Garuda kiri) berhadapan dengan Dewi Kadru (kanan)  
(Foto: Wisnu Adisukma, Juni 2022)



**Gambar 4.** Relief ular – ular anak Dewi Kadru dan Garudeya

(Foto: Wisnu Adisukma, Juni 2022)

## 8. Alih Wahana

Alih wahana merupakan konsep yang dikemukakan oleh sastrawan Indonesia, Sapardi Djoko Damono, yakni “penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lainnya”(Damono, 2012:1). Bentuk ajaran yang tersirat dalam cerita Garudeya akan diadaptasikan ke dalam media film animasi. Film animasi dapat dijadikan model (*prototype*) dalam penyampaian informasi tentang bentuk ajaran budaya. Karena pada dasarnya film animasi merupakan salah satu karya kreatif dalam ranah media komunikasi visual, yang berfungsi untuk mensosialisasikan pesan-pesan sosial kepada khalayak sasaran dengan cara penyampaian yang berpedoman pada metode garap film animasi.

Bentuk ajaran budaya dalam cerita Garudeya dipandang sebagai bahasa simbol, maka film animasi yang dibuat akan menggunakan strategi simbol yaitu menyampaikan pesan dengan cara memvisualisasikan simbol-simbol atau tanda yang telah memiliki konvensi di masyarakat, sebagai jembatan untuk menginterpretasikan pesan. Sehingga kearifan lokal yang khas dan unik dari Candi Sukuh tidak hilang, namun menjadi penciri dalam pembentukan karakter film animasi yang dibuat.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

Secara keseluruhan perancangan ini dibingkai oleh metode R & D (*Riset and Development*) yang biasa digunakan dalam bidang teknik (termasuk TIK/ICT), untuk menghasilkan produk. Ada 3 aspek perancangan (trikotomi perancangan: estetika/komunikasi visual, teknik pembuatan, dan *content*) yang dipertimbangkan dalam perancangan (Harto, 2012:3). Pengumpulan data dilakukan terhadap obyek/subyek penelitian sebagai berikut: (1) relief Garudeya di candi Suku; (2) wisatawan/pengunjung candi Suku; dan (3) anak dan remaja sebagai *target audience*. (4) budayawan yang memahami relief Sudamala candi Suku, dan (5) animator yang memahami pembuatan film animasi.

#### A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di wilayah Surakarta dan Karanganyar. Surakarta, tepatnya adalah Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta adalah tempat untuk menimba ilmu dan berkreasi di bidang seni kriya, rupa, desain, perfilman, dan komunikasi visual. Karanganyar, tempat dimana terletak candi Suku, pijakan sumber primer yang akan dialihwahanakan menjadi animasi dua dimensi. Selain Candi Suku, di Karanganyar juga terdapat beberapa candi seperti candi Cetho, Plangatan, dan Kethek. Namun hanya pada Candi Suku yang memiliki relief utuh dan lebih lengkap dibandingkan candi yang lainnya. Di dinding candi ini, ditemukan sejumlah relief cerita seperti Samudramantana, Sudamala, Bima Suci, dan Garudeya yang sarat dengan muatan pesan mengenai budi pekerti dan wawasan budaya Nusantara. Namun karena Garudeya yang dekat dengan lambang negara Indonesia yaitu Garuda, pesan Nasionalisme pun lebih terasa. Meskipun kesemua relief yang ada di candi Suku substansinya menceritakan mengenai ruwatan atau *tolak bala*.

## **B. Sumber Data**

Sumber data yang digunakan adalah artefak yang dialihwahanakan, yaitu relief cerita Garudeya di Candi Suku, Karanganyar, Jawa Tengah yang merupakan sumber data primer; adapun sumber data sekunder melalui (1) pustaka, yang memuat tentang cerita relief, terutama cerita mengenai Garudeya. Sumber ini diperoleh dari berbagai perpustakaan seperti: Perpustakaan ISI Surakarta, Museum Radya Pustaka Surakarta, Sana Pustaka Keraton Surakarta, Reksa Pustaka Pura Mangkunegaran Surakarta, Perpustakaan UGM Yogyakarta, Perpustakaan UNS Surakarta, dan Perpustakaan BPCB Jawa Tengah. (2) audio-visual, meliputi berbagai pertunjukan animasi yang didapat dari koleksi pribadi, sumber internet; dan (3) informasi narasumber, terdiri atas para arkeolog, animator, dan budayawan, misalnya Komunitas Animasi Solo Raya (Ansora).

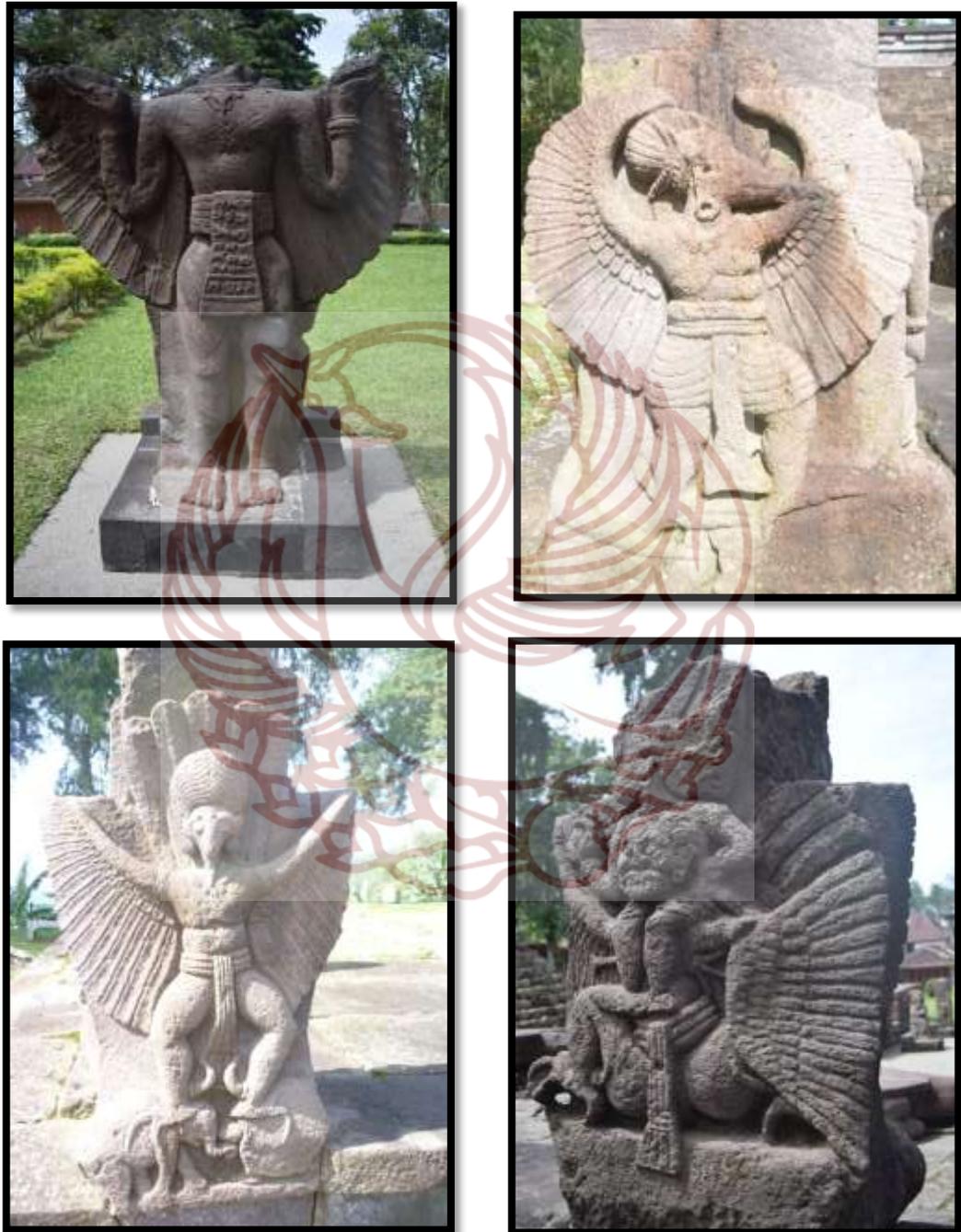
## **C. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka, observasi, wawancara, rekam audio visual, pemotretan, dan *focus group discussion* (FGD). Studi pustaka digunakan untuk mengidentifikasi relief Garudeya di candi Suku. Wawancara mendalam didukung dengan rekam suara dilakukan terhadap narasumber utama untuk menggali vokabuler gerak, vokabuler bahasa, vokabuler musik, dan desain animasi. Teknik observasi untuk mengamati beberapa genre relief yang diperuntukkan sebagai wahana pengajaran serta berpeluang untuk dieksplorasi menjadi bentuk baru. Rekam audio-visual dan pemotretan untuk melengkapi data hasil observasi.

### **1. Observasi**

Observasi merupakan metode yang dilakukan dengan pengamatan langsung, proses observasi merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menyusun laporan. Langkah yang ditempuh dengan melakukan survei pada obyek wisata candi Suku dengan mengamati relief Garudeya di candi Suku (obyek penelitian) yang digunakan sebagai sumber data primer untuk mendapatkan data tentang bahasa rupa yang digunakan oleh relief tersebut. Pengumpulan datanya

dilakukan dengan metode pengamatan dan dokumentasi, diambil secara keseluruhan. Kemudian difokuskan kepada adegan-adegan penting yang tergambar pada relief Garudeya yang terdapat di candi Suku.



**Gambar 4.** Observasi pada Fragmen Garudeya di Candi Suku  
(Foto : Wisnu Adisukma, Agustus 2022)

## 2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengadakan percakapan secara langsung kepada narasumber. Wisatawan/pengunjung relief Garudeya di candi Sukuh. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan data tanggapan/kebutuhan (*Needs Analysis*) para wisatawan terhadap informasi tentang cerita relief Garudeya di candi Sukuh. Pengumpulan datanya dilakukan dengan metode wawancara.

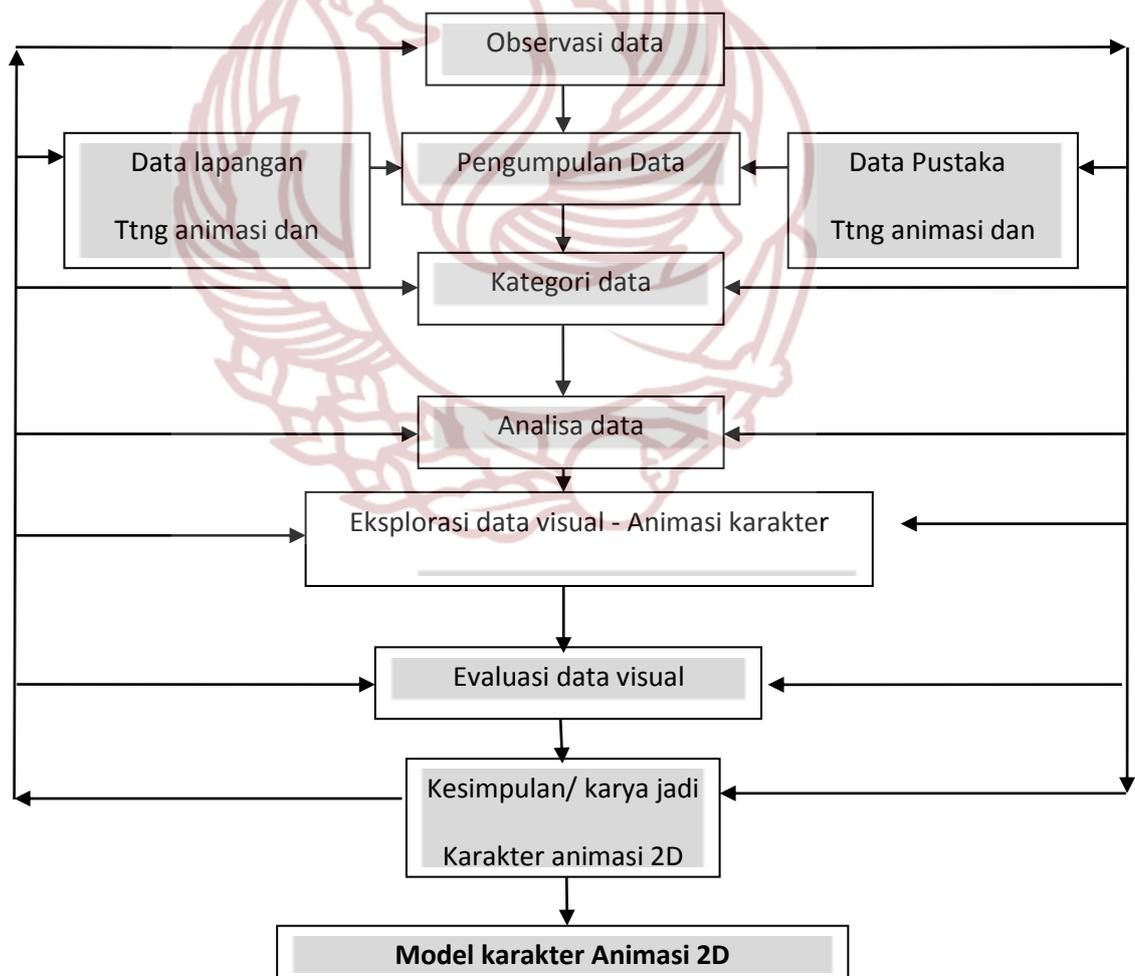
Remaja dijadikan *target audience* karena remaja gemar menonton film animasi untuk mendapatkan informasi bentuk atau karakter yang menarik bagi anak dan remaja masa kini. Selain menggali pengetahuan pengunjung berkaitan cerita Garudeya di candi Sukuh, serta minat pengunjung terhadap pembuatan film alih wahana animasi Garudeya. Sehingga dengan mengetahui minat, motivasi, selera dan *life style*, karena remaja merupakan *target audience* dari pembuatan film animasi cerita Sudamala. Film animasi Sudamala mampu dimanfaatkan remaja untuk menambah pengetahuan tentang cerita Garudeya pada relief candi Sukuh yang selama ini tidak mereka ketahui ceritanya, sebab tidak semua pengunjung didampingi *tour guide*. Selain itu, *target audience* berpendapat bahwa media multimedia alternatif audio visual berupa film animasi merupakan penyampai informasi yang menarik dan mudah dipahami bagi anak era kini, untuk menjelaskan cerita Garudeya.

Budayawan yang memahami relief Garudeya di candi Sukuh dan animator yang memahami tentang film animasi berperan sebagai informan kunci (*key informan*), berkaitan dengan data kebutuhan pendapat (*Needs Analysis*) tentang perkembangan atau kondisi film animasi di Indonesia dan film animasi cerita Garudeya relief candi Sukuh dalam konteks budaya, pariwisata, dan industri kreatif. Data yang diperoleh antara lain: animasi yang *trend* untuk saat ini yaitu animasi 3D. Proses dan teknis pembuatan film animasi dimulai dari pembuatan naskah cerita, *storyline*, *storyboard*, pembuatan sketsa karakter, modeling karakter dan *environment* (tambahan) dan lingkungan, *animation*, *rigging*, *dubbing*, *editing*, dan *rendering*.

Narasumber dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan, seperti tingkat keahlian, daya ingat, kesehatan, dan kecakapan. Teknik *focus group discussion* untuk mendapatkan *feedback* dari *stakeholder* terhadap hasil rancangan animasi yang telah dihasilkan oleh peneliti perlu dilakukan. Terlebih kepada animator pakar dan generasi masa kini mengenai selera dan karakteristik animasi Nusantara agar tidak hanya berkiblat pada Anime Jepang dan Animasi Amerika

#### D. Teknik analisis

menggunakan analisis *Circle* (siklus) bukan linier dimana data yang bias atau salah selalu dievaluasi untuk diperbaiki, lihat bagan teknik analisis di bawah ini.



**Bagan 1.** Teknik Analisis Siklus (*Circle*)

### **E. Proses Penciptaan dan Penyajian Karya**

Sebelum memulai pekerjaan untuk membuat sebuah animasi, terdapat beberapa hal yang harus kita lakukan terlebih dahulu guna untuk melihat animasi seperti apa yang ingin dibuat dan dengan cerita apa. Hal ini tentunya perlu dilakukan suatu riset sebelum pra produksi. Adapun riset yang dilakukan adalah diantaranya adalah:

1. Menentukan tema cerita dan tujuan cerita
2. Membuat sinopsi dan skrip
3. Memunculkan karakter, sifat, dan ciri yang sesuai dengan sinopsis yang telah dibuat
4. Pengumpulan dokumentasi, termasuk setting, props, dan lokasi.

Setelah proses riset dan pengumpulan data selesai, selanjutnya masuk ke stage lebih tinggi yaitu pra-produksi. Dimana pada tingkat ini seorang animator dan timnya bekerja untuk mendesign, merancang, dan menentukan standard warna yang pas pada sebuah karakter, props, sets, dan lokasi. Jika pada tahap ini telah disepakati bersama, maka selanjutnya masuk pada tahapan *storyboard* yang gunanya untuk memvisualisasikan adegan dan pose yang nantinya akan tampil dalam film tersebut berdasarkan naskah yang sudah ada. Adapun bentuk dari storyboard meliputi:

1. Gambar visual
2. Sound effect
3. Dialog
4. Adegan, dan
5. Durasi

Sebagai seorang animator, tentunya harus memiliki prinsip-prinsip dasar yang dijadikan sebagai patokan dalam pembuatan karakter animasi. Dibutuhkan kedisiplinan dan pengaturan rangkaian gerakan-gerakan alami seperti makhluk hidup terutama gerakan manusia. Ada 12 prinsip dasar yang harus di perhatikan oleh para animator yaitu,

1. Pose dan gerakan antara (Pose-To-Pose Action and Inbetween)

2. Pengaturan waktu (Timing)
3. Gerakan sekunder (Secondary Action)
4. Akselerasi gerak (Ease In and Out )
5. Antisipasi (Anticipation)
6. Gerakan penutup dan perbedaan waktu gerak (Follow Through and Overlapping Action)
7. Gerak melengkung (Arcs)
8. Dramatisasi gerakan (Exaggeration)
9. Elastisitas (Squash and Stretch)
10. Penempatan di bidang gambar (Staging)
11. Daya tarik karakter (Appeal)
12. Penjiwaan peran (Personality)

(<http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2019/10/design-karakter-animasi/12.25.672011>)

Proses penciptaan dan penyajian dilaksanakan dengan cara eksplorasi, perancangan, kreasi, dan presentasi. Pertama, eksplorasi dilakukan untuk menemukan materi utama terhadap alat dan bahan serta data-data yang telah ada. Materi tentang objek acuan relief cerita *Garudeya* pada Candi Suku menjadi fokus utama dari eksplorasi ini.

Kedua, perancangan dilakukan untuk menemukan desain karakter animasi dan model pertunjukan animasi yang memiliki kebaruan dibandingkan model lama yang telah ada. Desain pertunjukan mengandung konsep gerak animasi dan ilustrasi musik film animasi. Berbagai konsep penataan panggung, pemilihan kosa kata, pengilustrasian musik, dan penataan suara serta efek cahaya digunakan sebagai dasar penciptaan animasi.

Ketiga, kreasi film animasi untuk menemukan estetika film animasi yang bernilai tuntunan dan tontonan. Format film animasi yang dirasa menarik secara etis dan estetis ditemukan dengan cara berulang kali latihan dan evaluasi. Keempat, Kreasi judul baru yaitu “Sang Garuda”.

Keempat, presentasi dan *screening* animasi, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan hasil karya di hadapan publik khususnya di hadapan anggota Komunitas Animasi Solo Raya (Ansora).

Kelima, pertunjukan animasi berjudul "Sang Garuda" berbasis relief cerita Garudeya dipergelarkan di sejumlah sekolah di wilayah Karanganyar untuk menaikan antusiasme dan masukan terhadap karya. Sehingga hasil jadi akan lebih matang dan diterima banyak kalangan, sehingga cerita mengenai "Sang Garuda" hasil alih wahana cerita Garudeya dapat diterima, dan pesan mengenai budi pekerti, karakter animasi Nusantara, wawasan budaya Nusantara, serta Nasionalisme didapatkan oleh penikmat karya.

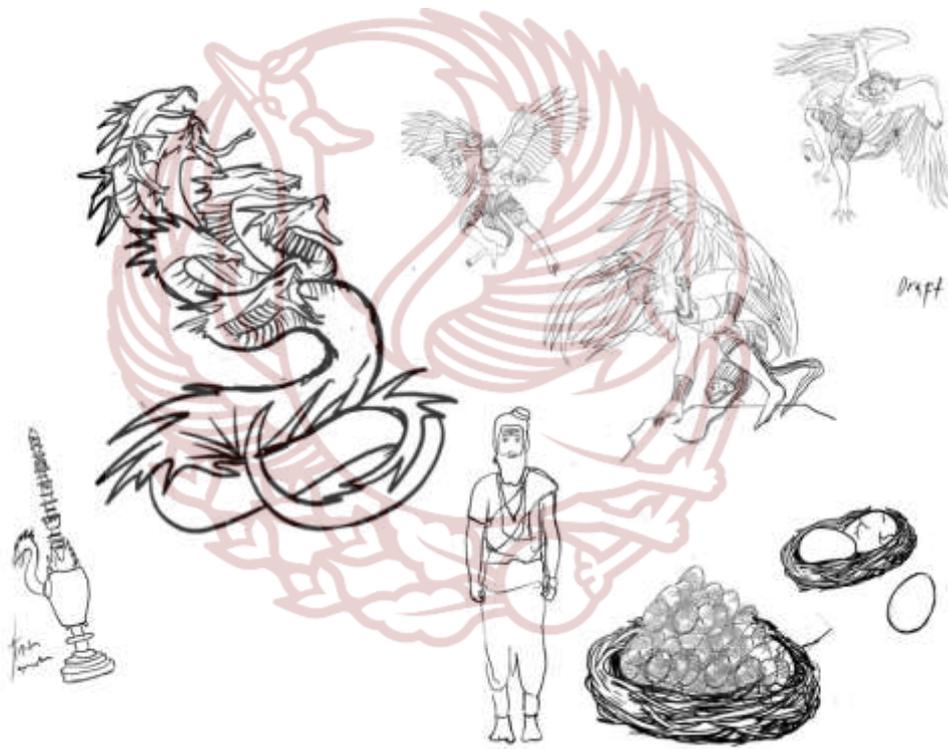


## BAB IV

### ANALISIS HASIL

#### A. Proses Brainstorming Karakter

Brainstorming adalah cara atau teknik mengumpulkan gagasan atau ide untuk mencari solusi dari masalah tertentu. Wikipedia mengartikan *brainstorming* sebagai curah pendapat, dimana anggota kelompok berupaya mencari penyelesaian atas suatu masalah dengan mengumpulkan gagasan-gagasan yang ada secara spontan.



**Gambar 5.** Sket karya pada tablet

(Oleh: Tim Peneliti, Juli 2022)

#### B. Sketsa & Coloring

Sketsa dapat memiliki beberapa tujuan: merekam sesuatu yang dilihat oleh seniman, merekam atau mengembangkan gagasan untuk dipakai kemudian, atau dapat juga digunakan sebagai cara singkat menggambarkan citra, gagasan, atau prinsip, sedangkan pewarnaan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata pewarnaan adalah proses, cara, perbuatan memberi warna

Sketsa Awal Figur	Sketsa Warna (Coloring) Figur
Garudeya	
Tampak Atas	
Garudeya	
Tampak Depan	

Garudeya	
Tampak Samping	
Aruna	
Tampak Samping	

Dewa Wisnu

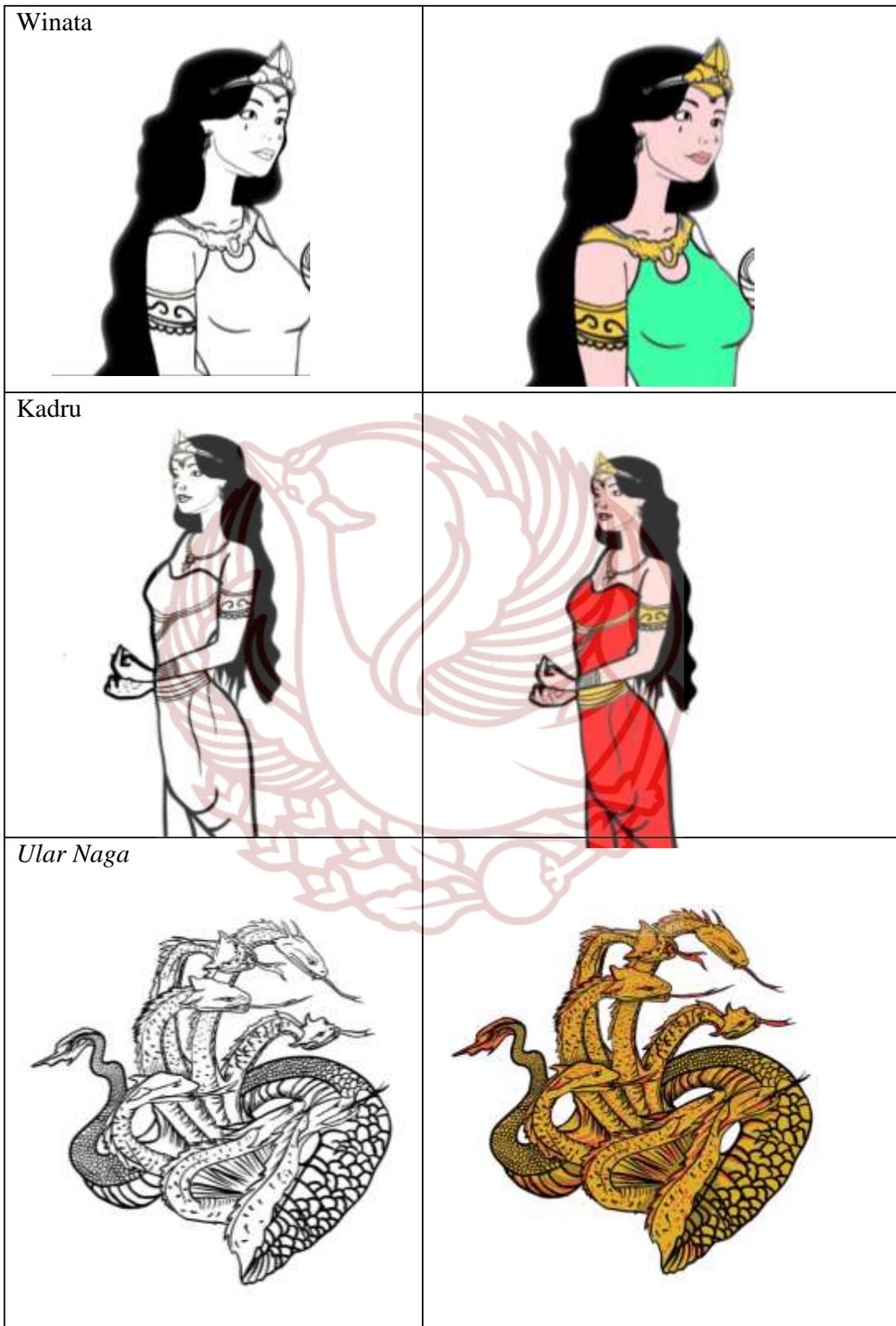


Dewa Wisnu Menunggangi  
Garudeya



Rhesi Kasyapa





**Gambar 6.** Sket dan coloring karya

(Oleh: Tim Peneliti, Juli 2022)

### C. Proses Pengumpulan Objek

Pengumpulan objek adalah proses pengumpulan observasi atau pengukuran yang sistematis untuk tujuan, dan lain sebagainya. Sebelum mengumpulkan data, kita perlu mempertimbangkan tujuan penelitian, jenis data yang dibutuhkan dan yang akan dikumpulkan.

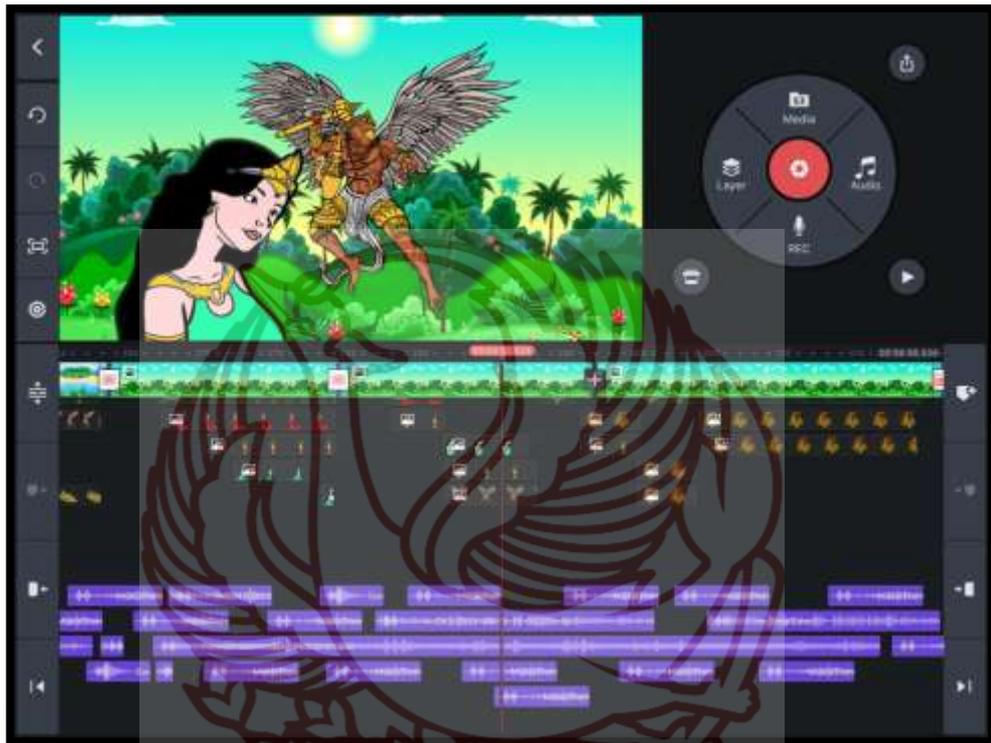


**Gambar 7.** *Foldering file*  
(Oleh: Tim Peneliti, Juli 2022)

### D. Proses pembuatan animasi motion grafis

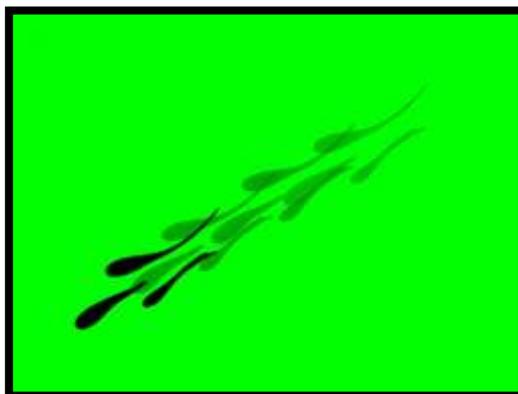
Animasi merupakan salah satu contoh tayangan gambar bergerak yang dimanipulasi agar seolah-olah terlihat nyata/ hidup. Dulunya, pembuatan animasi dilakukan dengan cara konvensional melalui sketsa kemudian diolah pada komputer. Kemudian seiring berkembangnya waktu, teknologi komputer semakin canggih sehingga memungkinkan manusia (Animator) membuat animasi melalui komputer secara lebih cepat dan efisien.

Proses pembuatan *motion* grafis menggunakan *software* KineMaster Premium. Pemilihan KineMaster dibandingkan adobe premiere pro adalah ukuran aplikasi yang ringan, sehingga berdampak pada cepatnya proses *rendering* dan ukuran hasil yang didapat berukuran kecil. Walaupun dibuat dengan durasi yang lumayan lama untuk film animasi pendek 2D ini, yaitu 15 menit.



**Gambar 8.** Proses pembuatan motion grafis dengan KineMaster Premium  
(Oleh: Tim Peneliti, Agustus 2022)

#### **E. Proses Aset Gambar Bergerak**

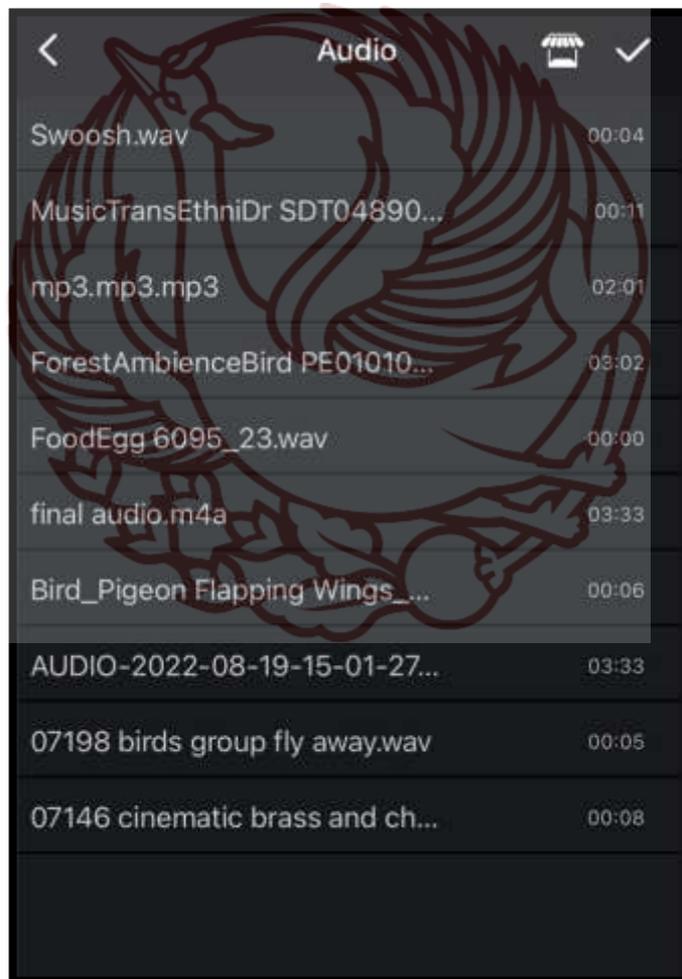


**Gambar 9.** Proses Aset Gambar Bergerak  
(Oleh: Tim Peneliti, Agustus 2022)

Visual memberikan penetrasi yang cukup tinggi dan mempunyai nilai lebih ketika informasi disampaikan. Salah satu bentuk visual yang memiliki nilai artistik adalah gambar bergerak. Gambar bergerak sebagaimana dilihat sekarang ini adalah awal mula dari kemajuan teknologi di bidang komunikasi.

#### F. Proses Pengisian Suara Narrator Dan Musik

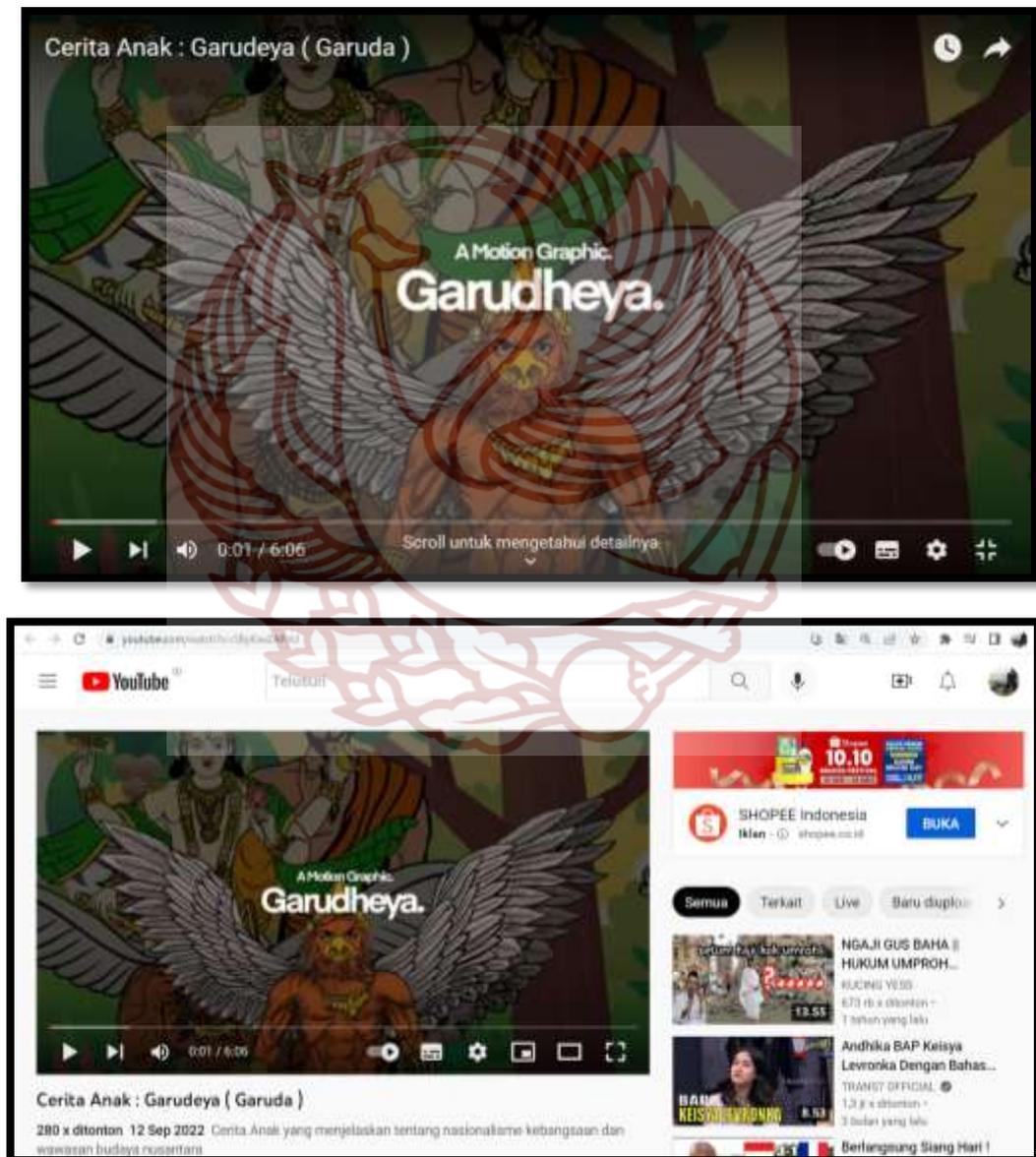
Pengisi suara adalah orang yang memberikan suaranya untuk karakter kartun, untuk radio, televisi, drama suara, permainan, pertunjukan boneka, dan acara-acara. *Voice Actor* juga disebut sebagai *voice over talent*.



**Gambar 10.** Proses Pengisian suara narrator dan music efek  
(Oleh: Tim Peneliti, September 2022)

## G. Mengunggah Video ke Youtube

Mengunggah (*upload*) data atau berkas dari komputer (file video) ke suatu tempat di Internet yaitu Youtube. Pemilihan Youtube sebab mudah diakses pada skala global dan dapat dilihat oleh siapapun serta memberikan apresiasi baik kritik, saran, ataupun kepuasan. Adapun alamat Youtube video hasil animasi dari alih wahan relief Garudeya di Candi Sukuh, menjadi video animasi 2D dapat diakses pada alamat <https://youtu.be/SByKiwZAPoU>.



**Gambar 10.** Hasil unggahan video animasi di Youtube

(Oleh: Wisnu Adisukma, September 2022)

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

Relief cerita pada dinding candi merupakan salah satu media yang digunakan seniman untuk menyampaikan pesan-pesan kepada masyarakat antara lain berupa cerita yang mengandung nilai-nilai keagamaan, kepahlawanan, dan kasih sayang. Kabupaten Karanganyar yang berada di Jawa Tengah, memiliki Candi yang menyimpan kekayaan budaya masa lampau, salah satunya adalah Candi Sukuh yang terletak di lereng Gunung Lawu. Candi Sukuh merupakan candi yang unik bentuk bangunannya dan menyimpan cerita yang menarik untuk diketahui. Pada candi Sukuh belum ditemukan prasasti ataupun *serat* dalam daun tal (*ron tal* atau lidah Jawa menjadi lontar) yang menjelaskan kehadiran candi maupun kehadiran relief yang ada pada panel dinding bangunan candi. Sehingga pemaknaan yang ada baru secara interpretatif pendukung budaya ataupun dari hasil pengungkapan para peneliti.

Pesan-pesan yang terkandung dalam relief cerita biasanya berupa pendidikan moral bagi masyarakat pada masa itu, namun tidak menutup kemungkinan dapat juga sebagai pendidikan moral masyarakat masa kini, terutama generasi muda. Pemilihan cerita relief Garudeya di candi Sukuh mempunyai keistimewaan sebab tokoh Garudeya merupakan figur Garuda yang juga menjadi lambang negara Indonesia, selain terkenal sebagai cerita ruwatan. Informasi mengenai cerita Garudeya dan hubungan dengan lambang negara yaitu burung garuda masih belum banyak diketahui masyarakat, khususnya generasi masa kini.

Relief yang berbentuk binatang dan kandungan nilai edukasi merupakan aspek potensial yang dimiliki Candi Sukuh, dapat dikembangkan dalam bentuk seni yang lain, khususnya animasi. Animasi umumnya diperuntukan bagi anak-anak. Untuk itu, dapat dikemukakan bahwa relief Candi Sojiwan sangat potensial untuk dijadikan referensi bagi kreasi animasi. Cerita dan relief dikembangkan menjadi animasi dengan menggunakan pendekatan alih wahana (adaptasi), dimana sebuah cerita dialihwahanakan dari relief batu menjadi animasi.

Desain karakter animasi tokoh Garudeya yang bereferensikan cerita pada relief panel di candi Sukuh tampak kekhasannya. Model film animasi berbasis relief cerita di Candi Sukuh bermanfaat untuk menghidupkan kembali relief cerita yang sudah tidak dikenali oleh anak-anak sebagai kearifan lokal budaya bangsa. Dengan mengalihwahanakan relief cerita binatang ke dalam bentuk animasi maka pesan pendidikan budi pekerti diharapkan dapat didesiminasikan kepada generasi muda.

Kreasi film animasi dimaksudkan sebagai media penanaman nilai wawasan budaya Nusantara baik itu wawasan kebangsaan berupa patriotisme dan nasionalisme, ataupun nilai budi pekerti kepada generasi muda, sekaligus menghidupkan kembali cerita berpijak dari kearifan lokal yang sudah mulai dilupakan oleh generasi muda masa kini. Oleh karena itu perlu dirancang film animasi sebagai sarana alternatif menjelaskan secara audio visual berkaitan dengan cerita Garudeya relief candi Sukuh kepada *target audience* yaitu generasi masa kini, seperti pelajar ataupun mahasiswa. Meskipun tidak menutup kemungkinan menjadi sarana edukasi juga bagi masyarakat umum.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Malaky, Ekky. 2004. *Why Not: Remaja Doyan Nonton*. Bandung. Dar!Mizan.
- Blair, Priston. 1990. *How to Animate Film Cartoons*. Laguna Hills, California: Walter Foster Publishing, Inc.
- Blair, Priston. 1994. *Cartoon Animation*. California: Walter Foster Publishing, Inc.
- Brata, Vincent Bayu Tapa. 2007. *Videografi dan Sinematografi Praktis*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Damayanti, Yasraf Amir Piliang Nuning. 2012. *Penjelasan Wimba*. Makalah Seni Rupa ITB.
- Harto, Dwi Budi. 1999. *Relief Candi Tigawangi dan Candi Surawana: Tinjauan Cara Wimba dan Tata Ungkapannya*, Tesis, Program Magister Seni Rupa dan Desain, Fakultas Pasca Sarjana. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Iskandar, Eddy D. 1999. *Panduan Praktis Menulis Skenario*. PT Remaja Rosdakarya.
- Kusen.1989-1990.“Relief Garudeya Candi Tigawangi dan Suku dalam perbandingan (studi tentang proses transformasi cerita ke dalam bentuk visual)”, *Laporan Penelitian*, Fakultas Sastra, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Pratista, Himawan. 2008.*Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Poestaka.
- Soewito Santoso. *Cerita Sang Garuda*. PT Citra Jaya Murti. Surabaya.
- Sudirman. 2009. *10 Animasi Kartun Flash*. Palembang: Maxikom.
- Sugihartono, Ranang Agung. 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Grasindo.
- Tabrani, Primadi. 2012. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- Yusuf, Agus Hilman. 2013. *Pengertian Animasi dan Jenis-Jenisnya*. (Online),  
([http://www.academia.edu/853557/Pengertian\\_Animasi\\_dan\\_jenis\\_jenisnya](http://www.academia.edu/853557/Pengertian_Animasi_dan_jenis_jenisnya). diakses 25 April 2022).