

ANIMASI CERITA RAKYAT MELAYU
TRANSFORMASI SIMBOLIK NARASI VERBAL
KE VISUAL NARATIF

DISERTASI

Karya tulis sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Doktor dari
Institut Teknologi Bandung

Oleh

AHMAD NIZAM BIN OTHMAN

NIM : 37008008

(Program Studi Seni Rupa & Desain)



INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG

2014

ABSTRAK

ANIMASI CERITA RAKYAT MELAYU TRANSFORMASI SIMBOLIK NARASI VERBAL KE VISUAL NARATIF

Oleh

Ahmad Nizam bin Othman

NIM: 37008008

Cerita Rakyat lokal dan *folklore* adalah bagian dari budaya tradisi Melayu yang telah menyebarkan dan diwariskan dari satu generasi ke generasi, kini telah direpresentasi ke dalam bentuk-bentuk baru, yang melibatkan visual dan indera manusia yang lain. Penelitian ini membahas tentang kondisi pemahaman dan imajinasi generasi baru ini masih sama seperti abad awal dan bagaimana penerimaan manusia, menjaga tradisi dan kebiasaan kebudayaan tapi dalam proses adaptasi dan meningkatkan kemampuan yang layak dengan kematangan peradaban. Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara menyeluruh bentuk, perlambangan dan makna yang terdapat dalam hikayat setempat dan diterjemahkan dalam animasi berasaskan kepada teori kebudayaan, fenomena yang berkaitan erat dengan sistem kebudayaan, sistem tanda dan makna dan narasi simbolik. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Bahasan dari penelitian ini adalah film animasi Putih 2001, yang diadaptasi dari kesusasteraan Melayu klasik, dipandang signifikan untuk mewakili semua film animasi. Pendekatan kebudayaan digunakan dalam kajian ini sebagai konsep untuk memahami kesenian dalam konteks animasi Malaysia yang menjadi dasar dalam melaksanakan kajian di lapangan, seterusnya sebagai penjelasan terhadap transformasi simbolik yang berlaku dari penceritaan secara verbal dan teks kepada bentuk visual yaitu animasi, bersandarkan struktur narasi, karakter, tingkah laku dan latar/*setting*. Analisis data dilakukan melalui analisis data intraestetik dan analisis ekstraestetik, berupa dua tahapan yang saling berkait dan sekaligus menyeluruh. Analisis intraestetik berkenaan dengan pembedahan atas aspek-aspek internal karya animasi. Sedangkan analisis ekstraestetik berkenaan dengan pembedahan dan interpretasi atas aspek-aspek di luar karya, yaitu faktor-faktor yang melingkupinya antara lain aspek sosial budaya Melayu. Konseptualisasi tentang struktur dan pola transformasi simbolik dari cerita rakyat ke bentuk animasi di atas merupakan hasil analisis terhadap film animasi Putih. Transformasi simbolik yang berlangsung dari narasi verbal berbentuk cerita rakyat Melayu ke visual naratif berbentuk animasi film di Malaysia, didasari oleh pengetahuan budaya yang berorientasi pada nilai-nilai kemelayuan dan dilandasi oleh pemahaman yang terjadi terhadap dan dalam bentuk teknologi dan estetika modern. Transformasi simbolik tersebut diindikasikan oleh pengolahan dan penceritaannya, teknik dan tatacara, serta penegasan lingkup budayanya.

Kata Kunci: Transformasi Simbolik, Cerita Rakyat Melayu, Animasi, Visual Naratif

ABSTRACT

ANIMATION OF THE MALAY FOLKLORE SYMBOLIC TRANSFORMATION OF VERBAL NARRATION INTO NARRATIVE VISUAL

By

Ahmad Nizam bin Othman

NIM: 37008008

Folklore and legend are a part of Malay tradition culture that has spread and passed on from one generation to generation, now been represent into new forms, which involves visual and other human senses. This study discusses the condition of the understanding and the imagination of a new generation are still the same as the early centuries and how human acceptance, preserves tradition and culture customs but in the process of adaptation and upgrade of maturity and decent with civilization maturity. This research aims to understand the overall shape, symbolism and meaning contained in local folklore and translated in the animation based on the culture theory, a phenomenon that is closely related to the cultural system, the system of signs and meanings and symbolic narrative. This research has been implemented using qualitative approach. Discussion of this research was an animated film Putih 2001, adapted from the classic Malay literature, considered significant to represent all of the animated film. The cultural approach used in this study as a concept for understanding the art of animation in the context of Malaysia which became the basis in carrying out research in the field, beyond the symbolic transformation of explanations that apply from verbal storytelling and text to the visual form of animation, based on narrative structure, character, behaviour and background/setting. Data analysis is done through the intraesthetics and ekstraesthetics analysis, in the form of two mutually inter-related stages and at the same time. The analysis of intraesthetics is the surgery on the internal aspects of the animation. While the analysis of the ekstraesthetics with regard to the interpretation and surgical aspects outside of artwork, the factors that enclosing them, among others, the social aspects of Malay culture. Conceptualization of the structure and pattern of the symbolic transformation of folklore into animated form above is the result of an analysis of the animated film Putih. Symbolic transformations that take place from verbal narrative form of Malay folklore to visual narrative form of animation film in Malaysia, based on the cultural knowledge of Malay values-oriented cultures and is based on the understanding that happened against and in the form of technology and modern aesthetics. The symbolic transformation is indicated by his account and processing, techniques and procedures, as well as the affirmation of the sphere of culture.

Keywords: Symbolic Transformation, Malay Folklore, Animation, Narrative Visual

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PEDOMAN PENGGUNAAN DISERTASI	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Rumusan Masalah	7
I.3 Persoalan Penelitian	7
1.3.1 Fokus Penelitian	7
I.4 Tujuan Penelitian	9
I.5 Manfaat Penelitian	9
I.6 Kerangka Teori	10
I.6.1 Nilai dan Perilaku	10
I.6.2 Pemikiran Masyarakat Melayu Dahulu dan Sekarang ...	12
I.6.3 Transformasi Simbolik	14
I.6.4 Indikator untuk melihat Perubahan	16
I.7 Metodologi Penelitian	16
I.7.1 Pendekatan Kualitatif	16
I.7.2 Sumber dan Pengumpulan Data	18
I.8 Analisis Data	18
I.8.1 Analisis Data Intraestetik	18
I.8.2 Analisis Ekstraestetik	19
I.9 Sistematika Penulisan	22

Bab II Tinjauan Pustaka

II.1 Film Animasi di Malaysia	25
II.1.1 Pengertian Film Animasi	26
II.1.2 Karakter	29
II.1.3 Proses Produksi Film Animasi	30
II.2 Narasi	36
II.2.1 Pengertian Narasi	36
II.2.2 Struktur Narasi	41
II.3 Narasi Verbal	47
II.3.1 Pengertian Narasi Verbal	52
II.3.2 Kaitan Narasi Verbal dan Budaya Melayu	54
II.4 Visual Naratif	55
II.4.1 Pengertian Visual Naratif	58
II.4.2 Proses Visualisasi	57
II.5 Kajian Disertasi	
II.5.1 Abdul Halim Husain: <i>Identitas Seni Visual Seni Arca Moden Malaysia dalam Konteks Kebudayaan</i>	58
II.5.2 Acep Iwan Saidi: <i>Narasi Simbolik dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia</i>	60
II.5.3 Ismoerdijahwati Koeshandari Rahayu: <i>Pergelaran Bayangan Wayang Kulit Purwa dalam kajian Bahasa Rupa 'Gerak' (Lakon Parta Krama Gaya Yogyakarta) ...</i>	62

Bab III Masyarakat Melayu dan Cerita Rakyat

III.1 Masyarakat Melayu	63
3.1.1 Kerajaan Melayu Purba	63
3.1.2 Masyarakat Melayu setelah 1400 M	65
3.1.3 Gagasan Adat Melayu	67
III.2 Kebudayaan Melayu	68
3.2.1 Makna dan Nilai	72
3.2.2 Masalah Dasar Sistem Nilai Budaya	74

III.3 Sistem Kepercayaan Masyarakat Melayu	75
III.3.1 Masyarakat Melayu dan Animisme	76
III.3.2 Masyarakat Melayu, Hinduisme dan Buddhisme	77
III.3.3 Masyarakat Melayu dan Islam	82
III.4 Legenda dalam Kebudayaan Melayu	87
III.4.1 Tahapan Pemikiran Masyarakat Melayu	93
III.4.2 Tahapan Mitis dan Fungsional	94
III.4.3 Kosmologi Melayu, Tradisi, Hindu-Buddha, dan Islam ...	96
III.5 Cerita Rakyat sebagai Bentuk Sastra Melayu	99
III.5.1 Fungsi Cerita Rakyat Melayu dalam Sastra	99
III.5.2 Sifat Cerita Rakyat Melayu	100
III.6 Sastra Rakyat berbentuk Cerita (Narasi)	100
III.6.1 Mitos	103
III.6.2 Legenda	103
III.6.3 Cerita Lipur Lara	103
III.6.4 Cerita Teladan	104
III.6.5 Cerita Jenaka	106
III.6.6 Cerita Binatang	107

Bab IV Visualisasi Cerita Rakyat Melayu

IV.1 Pengantar	108
IV.1.1 Cerita Rakyat Melayu dalam Tulisan	108
IV.1.2 Cerita Rakyat Melayu dan Ilustrasi	110
IV.1.3 Cerita Rakyat Melayu dan Film	120
IV.2 Cerita Rakyat Melayu sebagai Sumber Gagasan / Ide	122
IV.2.1 Struktur Naratif	122
IV.2.2 <i>Subject Matter</i>	123
IV.3 Transformasi Cerita Rakyat	123
IV.3.1 Lisan	123
IV.3.2 Tulisan	124
IV.3.3 Visual Naratif	125

Bab V Visualisasi Bawang Merah Bawang Putih dalam Bentuk Animasi

V.1 Alur Narasi Bawang Merah Bawang Putih	126
V.1.1 Struktur Narasi	126
V.1.2 Karakter	129
V.2 Visualisasi Bawang Merah Bawang Putih	130
V.2.1 Film Bawang Merah Bawang Putih 1959	130
V.2.2 Buku Cerita Bawang Merah Bawang Putih	133
V.3 Film Animasi Putih 2001	139
V.3.1 Struktur Naratif	140
V.3.2 Watak / Karakter	144
V.3.2.1 Karakter Putih	146
V.3.2.2 Karakter Merah	147
V.3.2.3 Karakter Mak Kunder	148
V.3.2.4 Karakter Mak Labu	149
V.3.2.3 Karakter Ikan Kaloi	150
V.3.2.4 Karakter Putera Aftus	150
V.3.3 Tindakan / Peristiwa	157
V.3.4 Latar dan <i>Setting</i>	167
V.3.4.1 Latar dan Visualisasi	178
V.4 Rangkuman	180

Bab VI Analisis Film Animasi Putih 2001

VI.1 Analisis Karakter	182
VI.1.1 Analisis Karakter, Jalur 01	182
VI.1.2 Analisis Karakter, Jalur 02	184
VI.1.3 Analisis Karakter, Jalur 08	185
VI.1.4 Analisis Karakter, Jalur 11	187
VI.1.5 Analisis Karakter, Jalur 14	188
VI.1.6 Analisis Karakter, Jalur 15	189
VI.1.7 Analisis Karakter, Jalur 28	191

VI.2 Analisis Lokalitas	193
VI.2.1 Analisis Lokalitas, Jalur 45	193
VI.2.2 Analisis Lokalitas, Jalur 48	194
VI.2.3 Analisis Lokalitas, Jalur 50	196
VI.2.4 Analisis Lokalitas, Jalur 68	197
VI.2.5 Analisis Lokalitas, Jalur 70	198
VI.3 Analisis Simbolisme	199
VI.3.1 Analisis Simbolisme, Jalur 81	199
VI.3.2 Analisis Simbolisme, Jalur 84	200
VI.4 Rangkuman Film Animasi Putih	202
VI.4.1 Simpulan Analisa Data terhadap Alur Cerita	204
VI.4.2 Simpulan Analisa Data terhadap Tokoh	205
VI.4.3 Simpulan Analisa Data terhadap Tingkahlaku/ <i>Action</i> ...	206
VI.4.4 Simpulan Analisa Data terhadap Setting/Latar	207
VI.4.5 Karakter	208
VI.4.6 Estetik Visual	209
VI.4.7 Medium dan Teknik Animasi	211
VI.4.8 Simbolisme (Sosial Budaya Melayu)	213
VI.5 Rangkuman Transformasi dan Diskripsi Perubahan	215
VI.6 Rangkuman Transformasi dan Diskripsi Perubahan Keseluruhan	219
 Bab VII Kesimpulan dan Saran	
VII.1 Kesimpulan	223
VII.2 Saran	228
 DAFTAR PUSTAKA	
	229
RIWAYAT HIDUP	238
LAMPIRAN	240

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Transkrip Skrip Film Animasi Putih 2001	240
Lampiran 2	Diskripsi Data Analisa Kajian Karakter, Jalur 01	253
Lampiran 3	Diskripsi Data Analisa Kajian Karakter, Jalur 02	254
Lampiran 4	Diskripsi Data Analisa Kajian Karakter, Jalur 08	255
Lampiran 5	Diskripsi Data Analisa Kajian Karakter, Jalur 11	256
Lampiran 6	Diskripsi Data Analisa Kajian Karakter, Jalur 14	257
Lampiran 7	Diskripsi Data Analisa Kajian Karakter, Jalur 15	258
Lampiran 8	Diskripsi Data Analisa Kajian Karakter, Jalur 28	259
Lampiran 9	Diskripsi Data Analisa Kajian Lokalitas Melayu, Jalur 45	260
Lampiran 10	Diskripsi Data Analisa Kajian Lokalitas Melayu, Jalur 48	261
Lampiran 11	Diskripsi Data Analisa Kajian Lokalitas Melayu, Jalur 50	262
Lampiran 12	Diskripsi Data Analisa Kajian Lokalitas Melayu, Jalur 68	263
Lampiran 13	Diskripsi Data Analisa Kajian Lokalitas Melayu, Jalur 70	264
Lampiran 14	Diskripsi Data Analisa Kajian Simbolisme Melayu, Jalur 81	265
Lampiran 15	Diskripsi Data Analisa Kajian Simbolisme Melayu, Jalur 84	266

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1	Animasi Televisi Usop Sontorian, 1998	4
Gambar I.2	Animasi Kumang dan Legend of Kinabalu, 2003	4
Gambar I.3	Film Animasi Putih 2001	8
Gambar 1.4	Bagan Kerangka Pemikiran Awal	10
Gambar I.5	Tahapan Pemikiran Masyarakat	12
Gambar I.6	Diagram Tahapan Kerja - Intaestetik dan Ekstraestetik	19
Gambar I.7	Diagram Tahapan Analisis Cerita Rakyat dan Film Animasi	20
Gambar I.8	Sistematika Penulisan Penelitian	21
Gambar II.1	Carta Aliran Proses Pre-Produksi Animasi	30
Gambar II.2	Model Struktur Narasi Block's	42
Gambar II.3	Grafik Panjang Waktu & Intensitas Cerita	45
Gambar II.4	Grafik Intensitas Cerita	46
Gambar III.1	Hubungan antara manusia dan alam	95
Gambar III.2	Hubungan antara alam dan manusia	96
Gambar IV.1	<i>Fable & Folk-Tales: from an Eastern Forest</i> (5-12), 1901	111
Gambar IV.2	<i>Fable & Folk-Tales: from an Eastern Forest</i> (22-47), 1901	112
Gambar IV.2	<i>The Talking Beast</i> , 1911	113
Gambar IV.3	<i>The Adventure of Hang Tuah</i> , 1949	114
Gambar IV.4	Pusaka Datuk Moyang, 1952	115
Gambar IV.5	Dang Anum, 1958	116
Gambar IV.6	Siri Puteri-Puteri Melayu, 1967-1968	117
Gambar IV.7	Singapura di Langgar Todak, 1971	118
Gambar IV.8	Tun Fatimah, 1986	119
Gambar IV.9	Gimbalui, 1991	120
Gambar V.1	Film Bawang Merah Bawang Putih, 1959	130
Gambar V.2	Cover Komik Bawang Putih-Bawang Merah, 1957	133
Gambar V.3	Cover Buku Cerita Bawang Putih Bawang Merah, 1980	134

Gambar V.4 Ilustrasi Bawang Merah dan Ikan Kaloï 135

Gambar V.5 Ilustrasi Karakter Bawang Merah 136

Gambar V.6 Karakter Putih bertudung dan berambut lepas 146

Gambar V.7 Karakter Merah 147

Gambar V.8 Karakter Mak Kundur 148

Gambar V.9 Karakter Mak Labu 149

Gambar V.10 Karakter Ikan Kaloï 150

Gambar V.11 Karakter Putera Aftus 150

Gambar VI.1 Visual Pergerakan Putih Berjalan 182

Gambar VI.2 Visual Tangan Kanan Putih Memegang Kain Sarung 183

Gambar VI.3 Visual Merah Bangkit dari Tidur Dalam Posisi Menggeliat 185

Gambar VI.4 Visual Kedua Tangan Mak Kundur di kedua sisi Pinggang 190

Gambar VI.5 Visual Mak Kundur menarik rambut Putih 191

Gambar VI.6 Visual Putih menghidupkan api dapur 194

Gambar VI.7 Visual Mak Kundur mengunyah Tembakau 195

Gambar VI.8 Visual Mak Labu dan Putih duduk di anak tangga 196

Gambar VI.9 Visual Mak Labu menyisirkan rambut Putih 197

Gambar VI.10 Visual tangan kiri Putih tertusuk jarum 200

Gambar VI.11 Visual Putih bermimpi ketemu Mak Labu 201

Gambar VI.12 Visual Mak Labu ditolak jatuh ke sungai 211

DAFTAR TABEL

Tabel III.1	Tabulasi Mitos, Legenda dan Cerita Rakyat	102
Tabel IV.1	Senarai Film dari Legenda Melayu 1956-2011	121
Tabel V.1	Struktur Narasi dalam Bawang Merah Bawang Putih	128
Tabel V.2	Watak & Karakter dalam Bawang Putih Bawang Merah	129
Tabel V.3	Buku Cerita Bawang Putih Bawang Merah, 1957-2000	137
Tabel V.4	Buku Cerita Bawang Putih Bawang Merah, 2001-2010	138
Table V.5	Struktur Narasi dalam Film Animasi Putih 2001	143
Tabel V.6	Tabulasi karakter utama dalam film Animasi Putih 2010	145
Tabel V.7	Karakter Putih	152
Tabel V.8	Karakter Merah	153
Tabel V.9	Karakter Mak Kundur (<i>Seq 02-10</i>)	154
Tabel V.10	Karakter Mak Kundur (<i>Seq 14-36</i>)	155
Tabel V.11	Karakter Mak Labu	155
Tabel V.12	Karakter Ikan Kaloi	156
Tabel V.13	Karakter Putera Aftus	156
Tabel V.14	<i>Sequence 01-04</i>	157
Tabel V.15	<i>Sequence 05-07</i>	158
Tabel V.16	<i>Sequence 08-11</i>	159
Tabel V.17	<i>Sequence 12-16</i>	160
Tabel V.18	<i>Sequence 16-20</i>	161
Tabel V.19	<i>Sequence 21-23</i>	162
Tabel V.20	<i>Sequence 24-27</i>	163
Tabel V.21	<i>Sequence 28-31</i>	164
Tabel V.22	<i>Sequence 32-35</i>	165
Tabel V.23	<i>Sequence 36-37</i>	166
Tabel V.24	Laman Depan Rumah, Ruang Dapur, Kamar Tidur Merah	168

Tabel V.25	Serambi Rumah	169
Tabel V.26	Ruang Makan Rumah	170
Tabel V.27	Kamar Tidur Putih	171
Tabel V.28	Ruang Tengah Rumah	172
Tabel V.29	Pasar Kampung, Pelantar Belakang Rumah, Pinggir Sawah	173
Tabel V.30	Pelantar Jeti Sungai	174
Tabel V.31	Balai Rom Istana, Dalam Istana, Pondok Kecil di Sawah	175
Tabel V.32	Serambi Rumah Tok Penghulu, Hutan	176
Tabel V.33	Pohon & Buaian di Pinggir Hutan	177
Tabel V.34	Latar dan Visualisasi no 01	178
Tabel V.35	Latar dan Visualisasi no 02	179
Tabel V.36	Latar dan Visualisasi no 03	180
Table VI.1	Tabulasi Simpulan Analisa Data terhadap Alur Cerita	204
Table VI.2	Tabulasi Simpulan Analisa Data terhadap Tokoh	205
Table VI.3	Tabulasi Simpulan Analisa Data terhadap Watak/Action	206
Table VI.4	Tabulasi Simpulan Analisa Data terhadap Setting / Latar	207
Table VI.5	Rangkuman Transformasi dan Diskripsi Perubahan 01-03	215
Table VI.6	Rangkuman Transformasi dan Diskripsi Perubahan 04-06	216
Table VI.7	Rangkuman Transformasi dan Diskripsi Perubahan 07-10	217
Table VI.8	Rangkuman Transformasi dan Diskripsi Perubahan 11-15	218
Table VII.1	Transformasi dan Simbolik	225
Table VII.2	Karakter dalam Struktur Narasi dan Nilai Positif	226
Table VII.3	Karakter dalam Struktur Narasi dan Nilai Negatif (1)	226
Table VII.4	Karakter dalam Struktur Narasi dan Nilai Negatif (2)	227

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang Masalah

Karya seni dapat diartikan sebagai gagasan manusia yang diekspresikan melalui media dan teknik tertentu sehingga menghasilkan sesuatu yang indah dan bermakna. Karya seni terdiri dari bentuk ide dan gagasan, yang diterjemahkan ke dalam bentuk visual dan ekspresi, melalui media dan teknik oleh seniman. Karya seni merupakan hasil dari tingkah laku manusia. Dalam keindahan sebuah karya seni juga terefleksikan lingkungan, nilai-nilai, pengetahuan dan unsur-unsur lingkungannya.

Ditinjau dari media pengekspresianannya, karya seni dapat berupa visual, verbal, maupun gerak. Visual sebagai salah satu wujud karya seni terbagi atas berbagai jenis, di antaranya adalah gambar. Gambar mula-mula muncul sebagai ekspresi artistik manusia yang telah ada sejak awal peradaban manusia, simak saja gambar-gambar yang ada pada dinding goa manusia lama. Seiring dengan perkembangan zaman, manusia tidak puas dengan gambar yang statis (diam), manusia juga sesuai dengan perkembangan teknologi melakukan upaya-upaya penciptaan gambar berdimensi gerak; salah satunya adalah animasi.

Keinginan manusia untuk membuat gambar yang bergerak merupakan wujud dari pengungkapan ekspresi yang lazimnya disebut sebagai animasi. Kata animasi merupakan terjemahan dari kata '*animation*' yang berasal dari kata dasar '*to animate*', yaitu perkataan Latin yang bermaksud menghidupkan atau pun '*bring to life*'. Animasi diartikan sebagai menggerakkan dan menghidupkan, yaitu berupa satu proses menghidupkan atau memberikan gambaran bergerak kepada sesuatu yang statis agar terlihat hidup dan dinamis. Pergerakan merupakan esensi sebuah animasi. Esensi inilah yang ditangkap oleh pembuat animasi (animator) untuk menerjemahkan "gerak" dalam tokoh manusia maupun binatang dalam animasi.

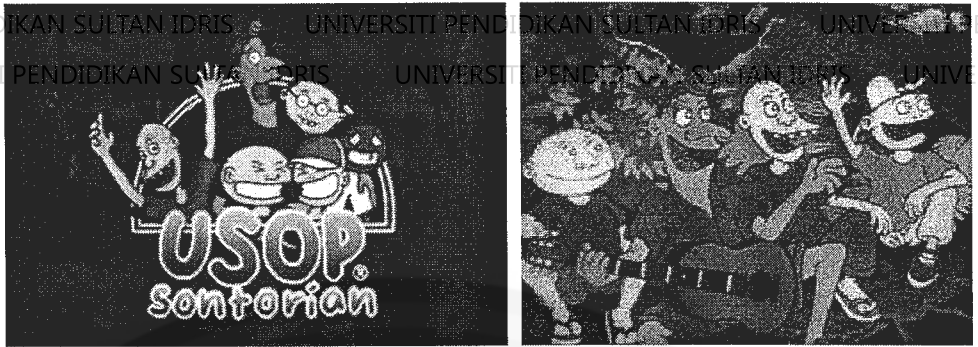
Pengekspresian gerak dalam sebuah produk animasi merupakan tantangan tersendiri. Seorang animator seharusnya bukan saja memahami seni dan teknik dalam pembuatan film tetapi juga dia harus memahami dan menghargai pergerakan karakter dalam dunia nyata (Halas & Manvell, 1976:12-25).

Animasi saat ini berkembang pesat, dan turut menyemarakkan industri perfilman di berbagai negara, termasuk Malaysia. Di Malaysia animasi kini menjadi tumpuan dan perhatian berbagai pihak, termasuk pemerintah, karena industri animasi memiliki kemampuan untuk mendukung ekonomi negara. Kemunculan *Koridor Raya Multimedia (MSC)* di Cyberjaya dan *E-Village* merupakan babak awal terbukanya peluang sektor perfilman termasuk pembuatan film animasi setempat. Ini merupakan langkah awal dari pembangunan industri multimedia, termasuk animasi. Berkaitan dengan itu, dukungan berbagai pihak (termasuk ekonomi) pun muncul, seperti Skim Pinjaman Film Cereka (SPFC) dan Geran Pembinaan Film Animasi dari Kementerian Sains dan Teknologi Malaysia (MOSTI).

Seiring dengan gagasan Malaysia untuk memacu dan memperkuat perkembangan ekonomi yang berasaskan pengetahuan (*k-economy*), dunia animasi di Malaysia terus berkembang dengan dukungan dan berbagai fasilitas yang memberi kondisi yang terbuka bagi perkembangannya. Tidak hanya itu, untuk menjawab tantangan sumber daya manusia, dibentuk jurusan dan mata kuliah dalam bidang animasi, multimedia dan kreatif di berbagai universitas, institut dan perguruan tinggi di Malaysia. Terdapat juga perguruan tinggi dan pusat akademik yang diwujudkan semata-mata berfokus kepada bidang animasi dan multimedia. Outputnya adalah animator, pencipta kreator dan tenaga mahir dari segi pengolahan bentuk, kreativitas dan teknis yang mampu menghasilkan karya dan produk yang bisa bersaing di pasar global, melalui pengembangan animasi Malaysia.

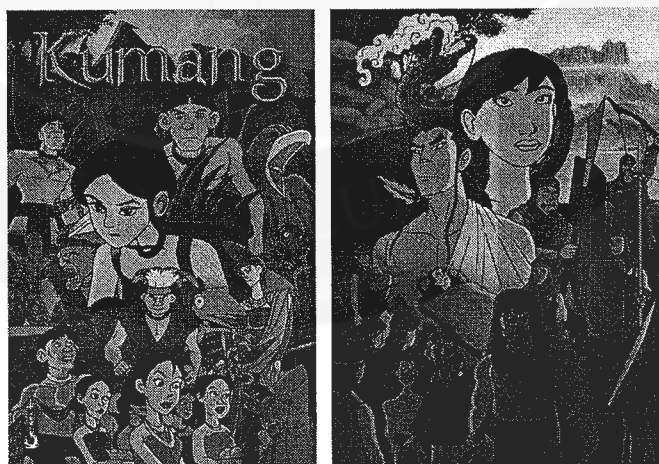
Animasi di Malaysia dipelopori melalui pembentukan Unit Film Malaya (yang kini dikenali sebagai *Film Negara Malaysia*). Keterlibatan dalam bidang animasi ketika itu hanya sekadar untuk menerbitkan film dokumentasi dan pengiklanan. Bidang animasi di Malaysia kemudiannya mengalami perubahan karena dipengaruhi oleh teknologi digital ditandai dengan kemunculan film animasi pertama Malaysia yaitu 'Silat Legenda' yang dimainkan di gedung bioskop (pawagam, Bhs .Mly.) pada tahun 1998. Saat ini, industri animasi tersebut telah memproduksi berbagai rentetan animasi, film dan drama. Sejumlah 50% animasi lokal menggunakan kaidah *direct-to-system method* (melukis secara langsung di dalam komputer). Kini pembangunan industri animasi di Malaysia semakin berkembang, dan pembangunannya diarahkan dalam bentuk produk kartun, iklan, dan penyiaran gambar yang berunsur hiburan dan pendidikan.

Produk animasi lokal Malaysia diawali dengan hikayat "Sang Kancil" yang disiarkan di televisi Malaysia pada 1983. Atas keberhasilan film animasi pendek ini, yang produksi animasinya dikembangkan antara tahun 1984 hingga 1987, kemudian diproduksi beberapa rangkaian animasi antara lain 'Sang Kancil dan Monyet', 'Sang Kancil dan Buaya', 'Gagak Yang Bijak', 'Arnab Yang Sombong' dan 'Singa Yang Haloba'. Berkembangnya teknologi digital sekitar tahun 1980-an, telah memunculkan animasi televisi yang pertama yaitu 'Usop Sontorian' pada 1998. Malaysia kemudiannya melibatkan diri secara serius dalam industri animasi dengan menerbitkan animasi untuk layar lebar yang dimulai oleh film 'Silat Legenda' (1998) dan diikuti oleh 'Cheritera' (2001), 'Putih' (2001), 'Budak Lapok' (2007) dan yang terbaru yaitu 'Geng: Pengembaraan Bermula' (2009). Terdapat juga animasi yang menggunakan karakter-karakter kartun sebagai karakter utama dalam animasi seperti Kampung Boy dan Mat Gelap yang menggabungkan *live action* dan animasi (Ngah, 2007).



Gambar I.1 Animasi televisi Usop Sontorian, 1998
(sumber : <http://www.sinemamalaysia.com.my>)

Contoh-contoh animasi Malaysia di atas menunjukkan bahwa masyarakat mencoba untuk melestarikan warisan kebudayaan dengan mendedahkan dan menanamkan hikayat dan legenda kepada generasi baru, antara lain melalui ilustrasi, buku cerita, film dan animasi. Sebagai contoh, animasi yang diadaptasi dari kesusasteraan Melayu klasik (film animasi ‘Silat Legenda’, ‘Putih’); rangkaian animasi pendek ‘Hikayat Sang Kancil’ dan ‘Saladdin’; ‘Kampung Boy’ dan ‘Badang’. Tampaknya industri animasi melalui pengolahan dan adaptasi cerita hikayat legenda tradisi akan memainkan peranan yang besar dalam bidang pendidikan dan hiburan.



Gambar I.2 Animasi Kumang dan Legend of Kinabalu, 2003
(sumber: <http://www.quest-animation.com>)

Animasi berupa cerita rakyat Melayu sebagian besar bersumber dari sastra Melayu (klasik). Kesusasteraan Melayu klasik adalah sastra yang hidup dan berkembang sebelum dan sesudah Islam hingga tahun 1920-an. Dalam sastra lisan, bahasa adalah sebagai media utama dalam menyampaikan puisi dan prosa. Sastra lisan juga disebut sebagai sastra rakyat yang muncul dan berkembang di tengah-tengah kehidupan rakyat biasa. Sastra lisan terdiri dari pantun, peribahasa, cerita rakyat, nyanyian dan mantra. Sastra lisan dituturkan, didengarkan dan dihayati secara bersama-sama pada peristiwa tertentu dengan maksud dan tujuan tertentu. Kisah, cerita, hikayat dan dongeng, merupakan bahasa tutur yang mengandung nilai-nilai agama dan kepercayaan, undang-undang, dan kegiatan ekonomi. Sastra lisan tersebar dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi, secara kolektif dalam masyarakat, maupun informal dalam keluarga, sehingga lebih berfungsi sebagai media pendidikan, pengajaran moral, hiburan dan proses sosial.

Kemunculan hikayat dan dongeng ini merupakan kelanjutan dari cerita pelipur lara yang berkembang dalam tradisi lisan di masyarakat, kemudian diperkaya dan diperindah. Hikayat dan dongeng bertujuan sebagai bahan pengajaran kepada anak-anak dengan perspektif yang positif, mendidik mereka dengan sopan-santun melalui tata cara adat-istiadat. Hikayat setempat yang banyak mempengaruhi masyarakat Melayu umumnya, berfungsi sebagai media didaktik (pendidikan) dan hiburan dalam masyarakat.

Legenda adalah cerita prosa rakyat dengan tokoh-tokoh manusia yang dipandang memiliki sifat luar biasa dan dibantu oleh kekuatan atau makhluk ajaib, yang dianggap oleh empunya dan masyarakat sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi. Legenda bersifat sekuler (keduniawian), terjadi pada masa yang belum begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang (Danandjaja, 1997:66) Legenda seringkali dipandang sebagai 'sejarah' kolektif (*folk history*), walaupun karena tidak tertulis, telah mengalami distorsi sehingga sering kali jauh berbeda dengan kisah aslinya.

Seiring dengan upaya memunculkan kembali nilai-nilai yang berasal dari dongeng atau pun cerita rakyat Melayu (sebagai sebuah potensi sekaligus sumber gagasan), berkembang pula bidang teknologi animasi. Keduanya turut menyertai perkembangan animasi di Malaysia hingga saat ini. Pengaruh teknologi pada seni memberikan pergeseran konsep berkarya (Branston dan Stafford, 1996:448).

Pengaruh teknologi juga merambah ke dunia animasi melalui aplikasi-aplikasi yang mempermudah animator mengimplementasikan gagasannya. Teknologi animasi saat ini sangat deras dirasakan dampaknya. Sehingga, tidak dapat dipungkiri bahwa kemunculan film-film animasi di Malaysia (begitu pula di luar Malaysia) turut dipelopori oleh perkembangan teknologi animasi. Kini di Malaysia, film animasi sudah semakin maju dari pembuatan animasi tradisi kepada animasi tiga dimensi seiring kemajuan media, teknologi, dan globalisasi.

Perlu ditegaskan di sini, bahwa semuanya itu menjadi keunikan animasi di Malaysia. Cerita rakyat Melayu (yang awalnya berupa tradisi lisan), ditransformasikan ke dalam bentuk visual, yaitu animasi. Animasi Malaysia rupanya hadir dengan kemampuan mengakomodasi dua kepentingan (yang menjadi ciri dikotomi globalisasi), yakni keterbukaan terhadap perkembangan teknologi mutakhir di satu segi, dan di segi lain tetap menghadirkan nilai-nilai tradisi lisan yang telah melekat dan mengakar sejak lama. Oleh sebab itu, film animasi memiliki dua potensi sekaligus, yaitu sebagai media hiburan dan juga pendidikan. Pertama, dikatakan hiburan karena pemirsanya tidak hanya berasal dari kalangan anak-anak tetapi juga berasal dari semua lapisan usia. Kedua, dikatakan media pendidikan karena film animasi kadang-kadang tidak hanya didasarkan pada fantasi dongengan belaka, tetapi mengandung nilai-nilai pendidikan (termasuk kritik sosial dan politik).

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, secara umum yang masalah yang diangkat adalah terjadinya transformasi dari penceritaan cerita rakyat dalam bentuk verbal kepada bentuk visual. Transformasi yang terjadi dapat diamati dari perwujudannya, yaitu penggambaran pada: (1) narasi, yang diwujudkan dalam bentuk simbol visual dan pengwujudan dalam bentuk visualisasi iaitu (2) *actor* / karakter, yaitu dilihat dari figur dan postur, pakaian dan aksoseri, gestur dan ekspresi wajah, (3) *action* / tingkah laku dan (4) *setting* / latar. Dalam hal ini, konteks budaya - khususnya masyarakat Melayu dahulu sampai masyarakat sekarang dari sudut pemikiran, corak sosial budaya dan nilai-nilai dalam masyarakat - juga dapat dipandang sebagai aspek yang turut melatarbelakangi terjadinya transformasi.

1.3 Persoalan Penelitian

Persoalan utama penelitian ini yaitu “bagaimana transformasi simbolik yang terjadi dari narasi verbal cerita rakyat Melayu ke visual naratif”. Secara khusus permasalahan dijabarkan dalam pertanyaan-pertanyaan berikut ini:

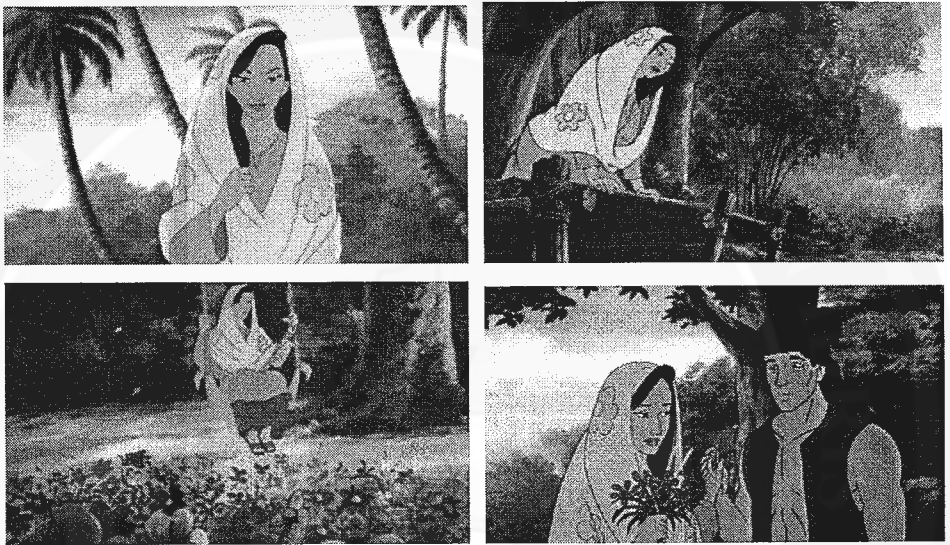
1. Bagaimanakah pengolahan dan penceritaan cerita rakyat, sebagai bentuk hikayat lama, ke dalam bentuk film animasi Malaysia?
2. Bagaimanakah kaidah, teknik dan tatacara yang sesuai dan bisa digunakan untuk menerjemahkan secara simbolik narasi verbal ke dalam bentuk visual naratif melalui animasi?
3. Bagaimana ikon-ikon, struktur dan kaidah yang dipilih dan digunakan dalam animasi film untuk menegaskan pemahaman budaya terhadap cerita dongeng tersebut?

I.3.1 Fokus Penelitian

Untuk menjawab tiga pertanyaan di atas, penelitian ini difokuskan kepada salah satu film animasi Malaysia yaitu film animasi “Putih”, yang dipandang signifikan untuk mewakili semua film animasi yang sesuai bagi penelitian ini. Film animasi Putih yang diproduksi pada tahun 2001 merupakan adaptasi cerita Melayu masyarakat setempat, ‘Bawang Merah Bawang Putih’ yang diceritakan turun-

temurun secara verbal dari satu generasi ke generasi dalam masyarakat Melayu.

Cerita rakyat Melayu ini telah diterbitkan melalui berbagai terjemahan, berawal dari penyampaian secara lisan dalam masyarakat Melayu pada masa yang silam, kemudian dituliskan dalam hikayat dan sastra tulisan. Cerita rakyat Melayu ini pernah difilmkan melalui film “Bawang Merah Bawang Putih” pada tahun 1959 dan terus diadaptasi dan dikembangkan sampai sekarang ini, baik dalam bentuk tulisan maupun media digital.



Gambar I.3 Film Animasi Putih 2001

Secara ringkas, kisah cerita lama ‘Bawang Merah Bawang Putih’ ini mengisahkan seorang gadis bernama Bawang Merah yang cantik, pintar dan baik hati yang tiap hari didera oleh ibu dan kakak tirinya selepas kematian bapaknya. Akhirnya dia berhasil keluar dari kungkungan ibu dan kakak tirinya, dan menikah dengan putera raja. Kebijaksanaan dan hati nurani yang bersih, mencerminkan tokoh wanita, anak dan isteri yang menjadi idola masyarakat. Sebagai film animasi ketiga Malaysia, film ini telah memenangkan ‘Anugerah Khas Juri’ sebagai film adaptasi di Festival Film Malaysia ke-16, 2003. Film Putih ini juga turut terpilih sebagai ‘*competition*’, dalam keikutsertaannya pada 8th *Pyongyang Film Festival* di Korea Selatan pada September 2002.

I.4 Tujuan Penelitian

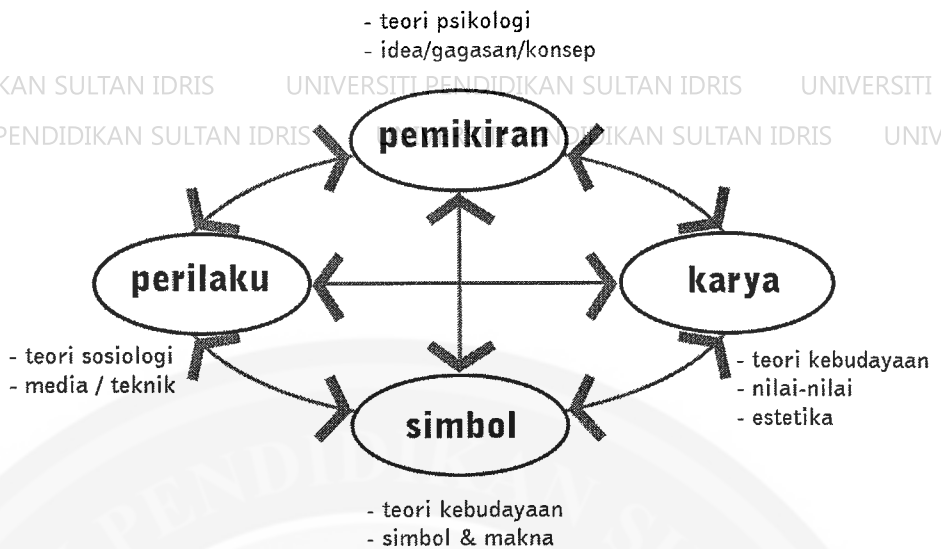
Secara khusus, dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti hendak mengkaji dengan menganalisis, mengidentifikasi, memahami, dan menjelaskan:

- 1) cerita setempat (narasi verbal) dalam bentuk animasi cerita rakyat (visual naratif) sesuai dengan konteks kebudayaan dan masyarakat Malaysia;
- 2) bentuk perlambangan dan makna dalam animasi cerita rakyat yang mencerminkan cerita rakyat setempat; dan
- 3) perwujudan cerita rakyat Melayu dalam bentuk visual naratif dan hubungannya dengan konteks sosio-budaya masyarakat.

I.5 Manfaat Penelitian

Secara khusus, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

- 1) Memberi sumbangan terhadap perbendaharaan ilmu pengetahuan dan teori baru khusus dalam bidang animasi dan perfilman di Malaysia yang terkait dengan alur cerita dan identitas;
- 2) Memberi gambaran awal tentang struktur, pola dan teknik dalam animasi beridentitaskan Malaysia; dan
- 3) Memberikan manfaat kepada pihak dalam industri animasi di Malaysia.



Gambar I.4: Bagan Kerangka Pemikiran Awal

I.6 Kerangka Teori

Posisi konsep kebudayaan digunakan dalam kajian ini yaitu sebagai *blueprint* untuk memahami kesenian dalam konteks animasi Malaysia yang menjadi dasar dalam melaksanakan kajian di lapangan, seterusnya sebagai penjelasan terhadap transformasi simbolik yang berlaku dari penceritaan secara verbal dan teks kepada bentuk visual yaitu animasi, bersandarkan teori-teori lain yang relevan.

I.6.1 Nilai dan Perilaku

Menurut Koentjaraningrat (1974), kebudayaan itu mempunyai paling sedikit tiga wujud yaitu : (1) wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya ; (2) wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat, dan (3) wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Wujud pertama adalah wujud ideal dari kebudayaan. Sifatnya abstrak, tidak dapat diraba atau dilihat. Berada di dalam alam fikiran warga masyarakat di tempat kebudayaan itu hidup. Di sini, masyarakat Melayu mewujudkan gagasan tersebut dalam karangan atau cerita-cerita lama dan hikayat. Kebudayaan ide ini

menjadi landasan bagi adat tata kelakuan, atau secara singkat adat dalam arti khusus, atau adat istiadat dalam bentuk jamaknya. Melalui gagasan dan nilai-nilai, norma-norma yang dipupuk kepada seluruh masyarakat melalui pendidikan dan juga hiburan (cerita rakyat).

Wujud kedua dari kebudayaan disebut sistem sosial, mengenai kelakuan berpola dari manusia itu sendiri. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang berinteraksi, berhubungan, serta bergaul satu dengan yang lain dari detik ke detik, hari ke hari dan dari tahun ke tahun menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan.

Wujud ketiga disebut kebudayaan fisik, berupa totalitas dari hasil fisik aktivitas, perbuatan dan karya semua individu dalam masyarakat. Dalam hal ini, ide dan adat istiadat mengatur dan memberi arah kepada perbuatan dan karya manusia.

Pendekatan kebudayaan digunakan untuk memahami nilai-nilai dan tradisi dalam masyarakat Melayu, yang menjadi pedoman kepada tindakan dan tingkahlaku setiap individu dalam masyarakat. Adat adalah wujud ide dari kebudayaan. Secara jelas, wujud ide ini bisa kita kategorikan sebagai adat tata kelakuan, karena adat itu berfungsi sebagai pengatur kelakuan. Contoh yang bisa diperlihatkan adalah ajaran sopan-santun di dalam memberikan selebar uang kepada seseorang yang mengadakan *kondangan*. Secara khususnya, adat dibedakan menjadi empat tingkatan yaitu : (1) tingkat nilai budaya, (2) tingkat norma-norma, (3) tingkat hukum, dan (4) tingkat aturan khusus.

Suatu sistem aktivitas khas dari kelakuan berpola (wujud kedua dari kebudayaan) beserta komponen-komponennya, yaitu: sistem norma dan tata kelakuannya (wujud pertama dari kebudayaan), dan peralatannya (wujud ketiga dari kebudayaan), dan dengan individu atau personal yang melaksanakan kelakuan berpola, adalah merupakan suatu pranata atau institusi. (Koentjaraningrat, 1974:23)