

ESTETIKA ANIMASI: KONSEP DAN GAYA ANIMASI *BUL*

Gede Pasek Putra Adnyana Yasa

Program Studi Animasi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar

E-mail: gedepasek@isi-dps.ac.id

Abstrak

Animasi berjudul *Bul* adalah karya animasi terbaik kategori film animasi 2 Dimensi dalam lomba Animafest Film Animasi di MNCTV. Animasi ini diproduksi oleh salah satu studio animasi yang ada di Bali. Studio animasi tersebut adalah Timeline Studio. Hal ini menarik untuk ditelusuri atau diteliti pada tataran estetika terutama terkait konsep dan gaya animasinya. Penelitian dimulai dari melakukan pengamatan terhadap animasi *Bul*. Selanjutnya dilakukan penelitian lapangan untuk mempelajari, dan mengungkap bagaimana estetika sebuah animasi *Bul* dibentuk dari unsur seni rupa/desain dan pembentuk film. Penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau ungkapan dari seseorang dan studi perilaku senimannya dan objek tertentu yang diamati. Penelitian kualitatif sebagai fundamental bergantung pada pengamatan atas objek dan manusia dalam ruang lingkup suatu kawasan tertentu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep estetika atau pemikiran untuk dapat menciptakan tercapainya keindahan yang secara khusus dapat mempengaruhi psikologis/alam bawah sadar penonton terhadap animasi *Bul* diwujudkan melalui gaya film animasi. Gaya animasi sebagai salah satu konsep yang dapat menciptakan keindahan yaitu digunakan gaya *limited*. Animasi *Bul* menerapkan gaya *limited* dalam animasinya mengacu pada ciri-ciri animasi *limited* yaitu lebih banyak digunakan pada film animasi berseri di stasiun televisi, gerak animasi sederhana, mengutamakan cerita dibanding gerak animasinya, menggunakan gerak animasi berulang.

Kata kunci: estetika, animasi, konsep, gaya

Abstract

The animation entitled Bul is the best animation work in the 2D animation category in the Animafest Animation Film competition on MNCTV. This animation is produced by an animation studio in Bali. The animation studio is Timeline Studio. This is interesting to explore or research at the aesthetic level, especially related to the concept and style of animation. The research started from observing the animation of the Bul. Furthermore, field research was carried out to study, and reveal how the aesthetics of an animation Bul was formed from elements of art/design and film-forming. This research produces descriptive data in the form of written words or expressions from a person and studies the behavior of the artist and certain objects that are observed. Qualitative research as fundamentally depends on observing objects and people within the scope of a particular area. The results showed that the concept of aesthetics or thought to be able to create the achievement of beauty that can specifically affect the psychological/subconscious of the audience towards Bul animation is realized through the style of animated films. The animation style as one of the concepts that can create beauty is to use a limited style. Bul animation applies a limited style in its animation, referring to the limited animation characteristics, which are mostly used in animated series on television stations, simple animation motion, prioritizing the story over the animation motion, using repetitive motion animation.

Keywords: aesthetics, animation, concept, style

Diterima tanggal 18 Mei 2022

Direvisi tanggal 24 Mei 2022

Disetujui tanggal 15 Juni 2022

PENDAHULUAN

Animasi yang berjudul *Bul* merupakan animasi produksi salah satu studio animasi yang ada di Bali. Studio animasi tersebut adalah Timeline Studio. Animasi *Bul* diproduksi untuk mengikuti lomba Animafest Film Animasi di MNCTV. Animasi *Bul* keluar sebagai animasi terbaik kategori film animasi 2 Dimensi (*best 2D*). Dinobatkan sebagai animasi terbaik berdasarkan penilaian; artistik, sinematografi, struktur cerita, penokohan, modeling, animasi, dan *editing* [1]. Semua itu merupakan bagian dari unsur estetika animasi. Estetika animasi dibentuk dari unsur seni rupa dan desain serta unsur pembentuk film. Ketika berbicara atau membuat film (*live* maupun animasi) selalu bersinggungan dengan unsur-unsur pembentuk film [2]. Menurut Pratista, unsur pembentuk film meliputi; tema, cerita, plot, tokoh, struktur cerita, sinematografi, *setting*, gerak, *editing*, dan suara. Unsur seni rupa dan desain beserta unsur pembentuk film menjadi satu kesatuan saling membutuhkan serta mempengaruhi guna tercapainya nilai estetis.

Animasi *Bul* menjadi perhatian penting animatornya, karena menerapkan dan mengoptimalkan unsur-unsur pembentuk film untuk mencapai nilai estetis. Tujuannya juga untuk memenuhi harapan dan misi penyelenggara Animafest MNCTV yaitu karya-karya animasi Indonesia tidak kalah bersaing di dunia Internasional. Oleh karenanya, animasi *Bul* layak mendapatkan penghargaan terbaik (*best 2D*).

Dilihat dari aspek teknis, animasi *Bul* berbeda dengan film-film animasi produksi dalam negeri lainnya. Animasi *Bul* cenderung mengadopsi gaya animasi Jepang. Gaya tersebut tampak pada karakter, gerak animasinya, *background* yang digunakan, maupun *editing* secara keseluruhan. Hal tersebut menjadi sebuah konsep estetis dari animator yang melandasi penciptaannya, kemudian dikomposisikan dan disusun dengan unsur pembentuk filmnya sehingga membentuk sebuah struktur karya untuk mencapai tujuan atau fungsi secara kontekstual yang diharapkan dari penciptaan film animasi *Bul*.

Secara kontekstual, animasi *Bul* sarat dengan pesan moral. Hal itu dapat dilihat dari tema yang diangkat yaitu tentang kehidupan sosial/ Pernyataan tentang hidup, mengangkat realitas kehidupan sosial masyarakat di lingkungan perkotaan. Ditampilkan suatu kisah kesenjangan sosial yaitu pemulung miskin dan tidak memiliki saudara, sedang berusaha bertahan hidup di lingkungan perkotaan. Kesenjangan sosial ini direpresentasikan melalui interaksi antara tokoh/karakter seorang pemulung dan seekor anjing. Interaksi terbangun karena kedua tokoh dikisahkan memiliki nasib sama. Melalui interaksi keduanya, terbentuk kisah persahabatan yang sangat baik. Persahabatan yang terjalin erat tersebut mampu memupuk kesetiaan dan kasih sayang diantara mereka sampai akhir hidupnya.

Agung Oka Sudarsana sebagai salah satu animasi *Bul* menyatakan bahwa tema ini diangkat karena melihat fenomena atau merasa prihatin terhadap perubahan atau pergeseran rasa peduli terhadap sesama masyarakat saat ini terutama yang ada di lingkungan perkotaan. Sudarsana (wawancara, 3 Maret 2022) mengemukakan bahwa di perkotaan telah terjadi pergeseran mengenai rasa peduli terhadap sesama dan lebih mementingkan diri sendiri maupun kelompoknya. Fenomena ini kemudian direpresentasikan melalui seorang tokoh/karakter pemulung dan anjing yang menjalin persahabatan serta saling peduli. Tokoh/karakter pemulung dan anjing direpresentasikan sebagai makhluk yang sama-sama dikucilkan dari kehidupam masyarakat sekitarnya, namun keduanya memiliki rasa kesetiaan serta kasih sayang yang mendalam.

Tujuan fenomena tersebut ditampilkan yaitu agar mampu memberikan dampak atau dapat memengaruhi pola pikir audiens melalui pesan yang disampaikan pada animasi *Bul*. Penyampaian pesan tidak hanya dapat dilihat dari keseluruhan animasinya, namun terbangun melalui *scene by scene* atau per setiap adegannya. Edi Cahyono, berpendapat bahwa setiap animasi harus memuat dan dapat menyampaikan suatu pesan. Hal ini disebabkan karena suatu pesan yang disampaikan melalui media animasi diharapkan mampu memengaruhi pola pikir penonton sesuai pesan yang disampaikan (wawancara, 3 Maret 2022). Selanjutnya Nawawi berpendapat, film adalah sarana untuk menyampaikan pesan (*massage*) kepada penontonnya. Di samping itu, mengingat media animasi merupakan salah satu media atau cara yang hebat untuk menyampaikan suatu pesan [3]. Sementara

itu, Prakosa [4] juga berpendapat bahwa animasi memiliki definisi yang bisa saja panjang maupun pendek, akan tetapi sangat kompak untuk dapat menyampaikan pesan-pesan terhadap penontonnya melalui karakter yang sering digunakan dalam animasi.

Animasi Bul ini diciptakan oleh seorang animator Agung Oka Sudarsana yang juga merupakan animator animasi Sinchan dan Doraemon. Terwujudnya animasi Bul adalah berkat pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan animatornya yang memahami estetika, dan memiliki konsep yang matang dalam penciptaannya serta mampu mengoptimalkan penyampaian pesan melalui audio maupun visual. Untuk itu, estetika animasi Bul yang dalam hal ini difokuskan pada tataran konsep dan gaya animasinya menarik untuk diteliti. Hasil penelitian berguna untuk dijadikan rujukan dalam menciptakan karya animasi.

KAJIAN TEORI

Penelitian ini dimulai dari penelusuran referensi sebagai hasil penelitian sebelumnya baik berupa buku, artikel ilmiah, yang relevan dengan topik yang sedang dikaji. Tujuannya untuk memposisikan penelitian ini diantara penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Di samping itu, beberapa referensi digunakan untuk mencari informasi guna membantu pemecahan masalah dan dapat dijadikan pegangan penelitian animasi Bul.

Terkait penelitian tentang animasi Bul, sejauh ini satu-satunya hasil penelitian dalam sebuah tulisan prosiding seminar penciptaan dan pengkajian seni yang berjudul *Analisis Kesatuan (Unity) Visual Pada Film Animasi "Bul"* yang dilakukan oleh Yasa [5]. Penelitian tersebut membahas secara singkat pada tatanan analisis kesatuan secara visual saja terhadap animasi Bul yang dibentuk melalui unsur garis, warna, ruang, dan gerak. Unsur-unsur tersebut saling terkait dan mendukung antara unsur satu dengan yang lainnya guna mencapai satu tujuan yaitu sebuah kesatuan secara visual dalam sebuah animasi. Penelitian tersebut belum membahas secara optimal dan komprehensif mengenai kesatuan dalam sebuah animasi yang dibentuk melalui unsur-unsur pembentuk film, yang mana unsur-unsur tersebut juga berperan sebagai pembentuk estetika dari sebuah animasi.

Penelitian yang membahas salah satu unsur pembentuk film yaitu tentang tokoh/karakter adalah Tesis yang berjudul *Exploring Representations Of Masculinity In Disney Animated Feature Films* oleh Hibbeler [6]. Hasil penelitian Hibbeler ini memaparkan peran karakter yang paling sering divisualkan dalam film animasi yang menunjukkan bahwa karakter yang baik adalah karakter telah berumur paruh baya, berbadan ramping dan bugar tapi tidak berotot, dan memiliki komunitas sebagai keluarga. Sebaliknya karakter jahat yang paling sering ditampilkan adalah telah berumur paruh baya, tubuh ramping dan bugar tapi tidak berotot, memiliki komunitas sebagai keluarga, dan berpakaian bagus.

Selanjutnya, Tesis berjudul *The Portrayal of Gender in the Feature-Length Films of Pixar Animation Studios: A Content Analysis* oleh Decker [7], menguraikan analisis isi tentang penggambaran gender dalam film panjang dari Pixar Animation Studio. Sepuluh film yang dirilis studio Pixar dilibatkan dalam penelitian ini diantaranya; *Toy Story, A Bug's Life, Toy Story 2, Monster's Inc, Finding Nemo, The Incredibles, Cars, Ratatouille, Wall-E, dan Up*. Sepuluh tokoh karakter dari setiap film tersebut dipilih untuk analisis terhadap fisik, karakteristik tokoh, tenaga kerja, dan kepribadian. Hasilnya menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara tokoh pria dan wanita dalam penelitian ini. Tesis berjudul *Lights, Camera, Accent; Examining Dialect Performance In Recent Children's Animated Films* oleh Azad [8], membahas penggunaan bahasa dalam film animasi anak-anak yang terbaru dalam rangka memahami sifat bahasa dan penggambaran karakter dalam film saat ini serta bagaimana penggambaran tersebut memiliki kemungkinan berubah atau tetap sama. Dalam rangka memahami sifat penggunaan dialek film animasi, Azad pertama kali memberikan diskusi sastra sebelumnya mengenai kinerja bahasa dan implikasinya terhadap pengertian tentang gaya.

Ketiga penelitian tersebut belum mengkaji animasi dari wilayah ilmu kajian seni, khususnya yang membahas estetika sebuah animasi secara utuh. Maka dalam penelitian ini akan memusatkan perhatian mengkaji animasi dari wilayah ilmu kajian seni, yang secara khusus melakukan kajian

estetika dalam sebuah animasi yaitu animasi Bul. Kajian ini akan fokus pada estetika animasi Bul yaitu konsep dan gaya yang digunakan.

Untuk sementara ini dapat dikatakan bahwa penelitian animasi yang berjudul Bul belum ada yang melakukan penelitian secara khusus dari sudut pandang estetika dalam wilayah ilmu kajian seni. Selanjutnya apabila dikaitkan dengan pustaka-pustaka tersebut di atas yakni dapat dipakai rujukan untuk membantu membedah persoalan yang diuraikan dan dapat digunakan untuk memperkaya pemahaman tentang animasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian dimulai dari melakukan pengamatan terhadap animasi Bul. Selanjutnya dilakukan penelitian lapangan untuk mempelajari, dan mengungkap bagaimana estetika sebuah animasi Bul dibentuk dari unsur seni rupa/desain dan pembentuk film. Penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau ungkapan dari seseorang dan studi perilaku senimannya dan objek tertentu yang diamati. Penelitian kualitatif sebagai fundamental bergantung pada pengamatan atas objek dan manusia dalam ruang lingkup suatu kawasan tertentu. Titik lingkaran persoalan yang diteliti meliputi konsep dan gaya animasi. Tujuannya untuk memahami secara mendalam mengenai konsep dan gaya animasi yang diterapkan dalam animasi Bul sebagai pencipta nilai estetis. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan analitik yaitu sebagai pendekatan pokok dalam menilai sebuah film. Pendekatan ini berguna untuk menganalisa *scene by scene* dari animasi Bul. MacCann [9] berpendapat, analisa merupakan suatu pemisahan atau pemecahan dari suatu kebulatan menjadi bagian-bagian dan kemudian meneliti sifat-sifat, proporsi, fungsi, dan saling berhubungan dari bagian-bagian tersebut.

ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

1. Konsep Animasi Bul

Istilah konsep berasal dari bahasa latin *conceptus* yang terbentuk dari kata *conceptum*, yang artinya memahami atau membayangkan dalam pikiran. Kata konsep memiliki makna sama dengan kata *idea* dalam bahasa Yunani, yaitu bayangan dalam pikiran dari suatu entitas yang merupakan representasi universal. Konsep sebagai ide abstrak yang merupakan konstruksi mental, dinyatakan melalui istilah-istilah dalam bentuk simbol atau kata-kata. Sementara itu, estetika adalah cabang dari filsafat yang menelaah tentang seni dan keindahan serta tanggapan manusia terhadapnya [10].

Terkait dengan konsep penciptaan animasi, Edi Cahyono menyatakan bahwa konsep penciptaan sebuah animasi dipengaruhi oleh ide atau gagasan animatornya yang merujuk pada penonton yang dituju (wawancara, 3 Maret 2022). Ide dan gagasan animator yang merujuk pada sasaran penonton yang dituju tersebut dikaitkan dengan pikiran bawah sadar penonton yang seolah seperti berangan-angan maupun bermimpi ketika menyimak sebuah animasi. Salah satu teori yang digunakan untuk mempelajari bagaimana karya seni (secara umum dan khusus) berinteraksi dengan pikiran bawah sadar penikmatnya atau dalam hal ini penonton adalah teori psikoanalisis [11]. Terkait dengan karya seni film, salah satunya adalah animasi maka secara khusus dibedah dengan menggunakan teori psikoanalisis film. Teori psikoanalisis film menekankan gagasan produksi dalam deskripsi yaitu fokus pada cara-cara di mana penonton diposisikan melalui serangkaian halusinasi yang diciptakan oleh sutradara. Menurut ide ini, ketika menonton film entah bagaimana penonton dapat ikut juga bermimpi seperti yang diimpikan oleh pencipta film [12]. Melalui hal tersebut diharapkan keinginan bawah sadar penonton bekerja sama secara erat dengan orang-orang yang menghasilkan film (animator) dan mimpinya (ide dan gagasan).

Dalam istilah yang paling umum, psikoanalisis film merupakan dasar deskripsi dalam sebuah kesetaraan antara film, penampil dan pemimpi yaitu mengambil pola dasar produksi fantasi bawah sadar. Dalam kegiatan produksi tidak sadar, mereka (pencipta film dan penonton) bergabung untuk mengubah bahan baku dari mimpi (rangsangan tubuh, hal-hal yang terjadi selama mimpi-pikiran) ke dalam halusinasi "cerita visual" yang merupakan mimpi itu sendiri [12]. Terkait dengan penelitian ini maka konsep animasi Bul yang dimaksud adalah ide-ide atau gagasan animator dalam menciptakan sebuah animasi yang dapat mempengaruhi pikiran bawah sadar penonton seperti halnya bermimpi. Berdasarkan pengaruh tersebut diharapkan penonton seperti ikut terlibat dalam film dan dapat menimbulkan rasa indah dalam dirinya. Terkait dengan penelitian ini, dianalisis bagaimana dasar pemikiran animator yang berhubungan dengan ide/gagasan serta angan-angan seperti halnya bermimpi untuk dapat memasuki wilayah alam bawah sadar penonton animasi Bul.

Sesuai dengan teorinya Feldman dalam bukunya yang berjudul *Arts as Image and Idea*, dipaparkan beberapa aspek yang dapat digunakan untuk membedah suatu karya seni. Aspek yang dimaksud tersebut di antaranya; fungsi seni, gaya seni, struktur karya seni, serta interaksi media dan makna. Namun terkait dengan interaksi media yang diciptakan melalui sistem tanda dan dapat menimbulkan makna dibahas secara khusus pada bab selanjutnya. Pernyataan Feldman di atas sesuai dengan pendapatnya Edi Cahyono, yaitu dalam penciptaan sebuah animasi hendaknya ditentukan konsepnya terlebih dahulu sebelum dilakukan proses produksi (wawancara, 3 Maret 2022).

Konsep yang dimaksud Edi Cahyono tersebut di atas adalah berkaitan dengan sasaran penonton yang akan dituju serta disesuaikan dengan tujuan dibuatnya animasi tersebut. Di samping itu, konsep sangat mendukung dan harus dapat menciptakan rasa indah terhadap penontonnya. Menurutnya, gaya animasi merupakan konsep pertama yang dapat ditentukan sesuai sasaran penonton yang dituju serta nantinya juga mampu menyampaikan pesan. Untuk mendukung gaya animasi dalam pencapaian pesan yang ingin disampaikan, maka dibutuhkan pengorganisasian masing-masing unsur dari struktur sebuah animasi. Kedua hal yaitu konsep gaya serta konsep dari masing-masing unsur struktur animasi tidak dapat dipisahkan dan harus dikaitkan dengan tujuan atau fungsi diciptakannya animasi.

2. Gaya Animasi Bul

Menurut Djalle [13] gaya film animasi didasarkan pada proses teknik pembuatan gerak animasi yang digunakan dalam produksi animasi. Lebih lanjut Djalle, dkk membagi gaya dalam animasi tersebut menjadi tiga bagian secara umum yaitu gaya *photoscope* (gaya menjiplak realistik), gaya *limited* (gaya sederhana), dan gaya *exaggeration* (gaya berlebihan).

Perkembangan industri animasi yang dapat dikatakan begitu cepat, maka lahirlah teknik *limited animation*. Prakosa [4], mengemukakan bahwa pada awalnya teknik *limited animation* dikembangkan oleh Hanna Barbera yang melakukan eksperimentasi dengan keterbatasan gambar sebanyak pengulangan gambar yang hanya digambar sejumlah 6 gambar. Dalam perkembangannya kemudian, *limited animation* dikembangkan secara progresif oleh para animator dari Jepang dan menjadikannya sebagai gaya yang khas dalam *anime*, sebutan film animasi Jepang dengan gaya gambarnya yang khusus atau disebut *Manga*.

Lebih lanjut Prakosa menyebutkan, *limited animation* biasanya hanya dilakukan untuk film animasi jenis 2 dimensi saja. Khususnya di Jepang teknik *limited animation* ini kemudian dijadikan konsep dalam membuat film animasinya. Selanjutnya menjadi gaya atau *style* yang khas dan berkembang secara estetik pula, bahkan kemudian banyak ditiru oleh animator-animator dari negara-negara lain, termasuk Indonesia [4]. Kata *limited* dalam kamus Inggris-

Indonesia diartikan terbatas. Namun dalam animasi, kata *limited* dapat dimaknai sama dengan kata “sederhana”. Kesederhanaan yang dimaksud adalah berkaitan dengan teknik animasi. Teknik animasi ini biasanya secara umum diimplementasikan dalam film animasi yaitu pada gerakan animasi maupun *setting* atau *background* animasi. Ciri dari animasi *limited* seperti yang dikemukakan Djalle, dkk adalah lebih banyak digunakan pada film animasi berseri di stasiun televisi, gerak animasi sederhana, mengutamakan cerita dibanding gerak animasinya, menggunakan gerak animasi berulang.

Mencermati animasi Bul, gaya *limited* ini sangat jelas tampak pada gerak dan pergerakan tokohnya maupun pada beberapa gerakan animasi *background*-nya. Gerakan-gerakan tokoh yang dimaksud tersebut terletak pada tokoh manusia yang berperan sebagai pemulung, tokoh anjing (Bul), dan burung. Di samping itu, juga terdapat gerakan sederhana pada beberapa gerakan animasi *background* seperti rumput dan yang lainnya. Gerakan animasi yang sederhana tersebut dilakukan secara berulang-ulang. Gaya *limited* ini dapat dilihat dan dicermati pada *scene-scene* dalam animasi Bul ([lihat gambar 1](#)).

Mencermati *scene by scene* yang terdapat dalam animasi Bul, gerakan animasi sederhana (*limited*) terdapat pada setiap gerakan tokoh dan beberapa *background*-nya. Meskipun animasi Bul ini tidak berseri seperti yang diputar dalam stasiun televisi, akan tetapi animasi Bul mengimplementasikan *limited* dalam setiap gerakan animasinya. Apabila merujuk pada salah satu prinsip dari dua belas prinsip animasi yang dikeluarkan Walt Disney yaitu *timing*, maka gerakan animasi yang terdapat dalam animasi Bul belum mencapai idealnya. Hal ini karena idealnya jumlah gerak dalam standar film menurut Disney adalah 24 gambar per detik, meskipun hal ini tidak menjadi suatu keharusan dalam produksi animasi. Buktinya animasi-animasi yang diproduksi Jepang memiliki kecenderungan menerapkan gerakan animasi sederhana (*limited*) antara 6 sampai 12 gambar per detik.

Teknik *limited* yang diterapkan oleh animator film-film animasi Jepang inilah yang kemudian banyak ditiru oleh animator dari animasi Bul. Hal ini mengingat animator animasi Bul yaitu Sudarsana merupakan salah satu animator dari animasi Jepang (SinChan dan Doraemon). Kenyataan inilah yang menyebabkan gerakan animasi dalam animasi Bul secara langsung dipengaruhi. Gerak animasi yang diterapkan cenderung menggunakan animasi berulang (*cycling: walk-cycle, run-cycle*). Gerak animasi ini terdapat pada gerakan tokoh pemulung berjalan, pemulung mengambil sampah, anjing berlari, burung terbang, rumput bergoyang dan gerakan-gerakan animasi yang lainnya ([lihat scene-scene animasi Bul](#)).



Gambar 1. Gaya Limited pada animasi Bul
(Sumber: Timeline Studio (*print screen video film animasi Bul*))

Jumlah gambar yang diterapkan pada setiap gerakan animasi Bul adalah 6 gambar per detik. Hal ini diakui oleh Sudarsana selaku animator dari animasi Bul (wawancara, 3 Maret 2022). Animasi Bul lebih mengutamakan cerita daripada gerak animasinya. Menurut Sudarsana, gambar dan gerak yang bagus belum tentu dapat membuat penonton tertarik untuk menyimak dan menonton animasi yang dibuat. Sebaliknya meskipun gambar dan gerak animasi sederhana (*limited*), akan tetapi apabila mampu mengemas cerita film animasi dengan baik dan film tersebut dapat menyampaikan pesan, maka penonton/audiens akan tertarik untuk menonton animasinya. Melalui ketertarikan tersebut diharapkan dapat membuat penonton memunculkan keinginan dalam dirinya untuk menyimak/menonton animasi secara berulang-ulang serta dapat memunculkan rasa indah pada dirinya masing-masing. Hal ini sesuai dengan pendapat Stam [12] ketika menonton sebuah film entah bagaimana bermimpi seperti yang ditayangkan itu, dan keinginan bawah sadar bekerja sama secara erat dengan orang-orang yang menghasilkan film-mimpi.

Keterbatasan atau kesederhanaan gerakan animasi tidak menjadi suatu masalah yang dapat menghambat dalam mewujudkan animasi. Hal ini sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh Brahmantya seorang budayawan, peneliti dan sekaligus *owner* studio animasi PT. Panangkaran Bening Studio Yogyakarta, yang merujuk dari teorinya Delles bahwa "imagi gerak tidak membatasi imagi durasi" (wawancara, 3 Maret 2022). Maksud teori tersebut adalah bahwa gerak/suatu gerakan dalam film animasi tidak membatasi dan tidak mempengaruhi durasi dari keseluruhan animasi serta pesan/makna yang disampaikan dalam animasi tersebut. Meskipun dalam satu *scene* animasi tidak terdapat satupun gerakan, atau hanya berupa gambar diam (*still image*), akan tetapi *scene* tersebut tetap dapat menyampaikan pesan/makna tertentu melalui kesatuan film animasi secara utuh.

Gaya *limited* pada gerakan animasi sebetulnya memerlukan banyak keterampilan dan harus dengan desain yang matang. Hal ini karena mengingat yang diutamakan dalam gaya *limited* adalah cerita, sehingga harus didukung oleh desain yang bagus pula agar pencapaian estetika maupun pesan yang disampaikan optimal. Termasuk juga perhitungan *timing* (pengaturan waktu gerakan) yang harus didesain secara apik dan hati-hati dalam pelaksanaannya. Pelaksanaan yang dimaksud mencakup pembuatan *storyboard*, pembentukan karakter, pembuatan gerakan animasinya, pembuatan *background*, pewarnaan karakter dan *background* serta saat *composing* di komputer. Pekerjaan ini harus menciptakan suatu ilusi dari tindakan dengan naluri dan perhitungan ekonomi yang matang. Hal semacam itu menurut teori psikoanalisis yaitu menekankan gagasan produksi dalam sebuah deskripsi dengan fokus pada cara-cara dimana penonton diposisikan melalui serangkaian halusinasi "umpan" yang menginginkan fiksi sinematik.

Setiap *layer* bergerak hidup secara *smooth* (pelan tetapi tidak ada kesalahan sama sekali dan sangat konsisten). Semua ini diterapkan dalam animasi Bul, yaitu gerakan yang dibuat konsisten dengan jumlah gambar sebanyak 6 gambar per detik. Hal ini dapat menyita perhatian dari kekurangan gambar karakter yang tidak lengkap, akan tetapi menitik beratkan kesan dan *image* agar tetap mempengaruhi penontonnya dengan intensitas yang baik [4]. Kesan dan *image* yang diciptakan melalui animasi Bul diharapkan dapat mempengaruhi penontonnya dengan intensitas yang baik sesuai pesan yang disampaikan. Abrori [3] menyatakan bahwa animasi adalah sebuah cara yang hebat untuk menyampaikan pesan. Tidak ada sebuah film animasi yang tidak mengandung muatan-muatan/makna tertentu atau menyampaikan pesan-pesan tertentu. Begitu pula halnya pada film animasi Bul yang sarat dengan makna dan pesan terhadap masyarakat dewasa ini.

SIMPULAN

Konsep estetika atau pemikiran untuk dapat menciptakan tercapainya keindahan yang secara khusus dapat mempengaruhi psikologis/alam bawah sadar penonton terhadap animasi Bul diwujudkan melalui gaya film animasi. Gaya animasi sebagai salah satu konsep yang dapat menciptakan keindahan yaitu digunakan gaya *limited*. Animasi Bul menerapkan gaya *limited* dalam animasinya mengacu pada ciri-ciri animasi *limited* yaitu lebih banyak digunakan pada film animasi berseri di stasiun televisi, gerak animasi sederhana, mengutamakan cerita dibanding gerak

animasinya, menggunakan gerak animasi berulang. Merujuk dari ciri tersebut maka animasi Bul dapat dikatakan menggunakan gaya *limited animation*. Meskipun animasi Bul ini dibuat tidak berseri seperti halnya film-film animasi yang diputar di televisi, akan tetapi secara umum animasi Bul masuk didalam ciri-ciri sebuah animasi yang bergaya *limited*.

Hal tersebut dapat dibuktikan dari gerak animasinya yang menerapkan gerak animasi sederhana dan berulang (*cycling: walk-cycle, run-cycle*). Di samping itu pula, animasi Bul dibuat dengan lebih mengutamakan cerita dibandingkan unsur gerak animasinya. Gerak sederhana dan berulang yang diterapkan dalam animasi Bul terdapat pada gerakan tokoh pemulung berjalan, pemulung mengambil sampah, anjing berlari, burung terbang serta gerakan *background* rumput yang bergoyang.

Kontinuitas atau konsistensi gerak animasi yang sederhana (*limited*) dari keseluruhan animasi Bul dapat membentuk kesatuan sebagai salah satu unsur estetis karya seni yang dalam hal ini animasi. Gerakan animasi yang sederhana (*limited*) disusun secara berkaitan dengan erat antara *scene* satu dengan *scene* lainnya, yang dibuat secara konsisten. Kontinuitas serta konsistensi menerapkan gaya *limited* dalam setiap gerakan animasi dalam animasi Bul, dapat mewakili terbentuknya suatu kesatuan selain juga unsur-unsur lainnya yang terdapat dalam animasi tersebut. Konsep animasi Bul berkaitan dengan fungsi terdiri dari fungsi personal dan fungsi sosial. Fungsi personal yaitu animasi Bul dijadikan sebagai media untuk mengekspresikan perasaan, pengalaman, atau hal-hal lainnya yang bersifat pribadi dari animatornya. Sedangkan fungsi sosial dari animasi Bul adalah untuk dapat menyampaikan pesan mengenai kesadaran terhadap orang lain tentang kehidupan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Herdiana, "MNCTV Animafest Lahirkan Animator." [Online]. Available: <http://celebrity.okezone.com>. [Accessed: 01-Mar-2022].
- [2] H. Pratista, *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- [3] M. Abrori, *Solusi Instan Animasi Karakter dengan Adobe Flash*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2009.
- [4] G. Prakosa, *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: kerjasama FFTV-IKJ dan Yayasan Seni Visual Indonesia, 2010.
- [5] G. P. P. A. Yasa, "Analisis Kesatuan (Unity) Visual Pada Film Animasi 'Bul,'" in *Prosiding Seminar Penciptaan Dan Pengkajian Seni ISI Denpasar*, 2013, pp. 579–595.
- [6] B. L. Hibbeler, "Exploring Representations Of Masculinity In Disney Animated Feature Films," Texas A&M University, 2009.
- [7] J. T. Decker, "The Portrayal of Gender in the Feature-Length Films of Pixar Animation Studios: A Content Analysis," Auburn University, 2010.
- [8] S. B. Azad, "Lights, Camera, Accent; Examining Dialect Performance In Recent Children's Animated Films," Georgetown University, 2009.
- [9] J. M. Boggs, *The Art o Watching Film*. Jakarta: Yayasan Citra, 1992.
- [10] M. Susanto, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius, 2002.
- [11] I. Damajanti, *Psikologi Seni Sebuah Pengantar*. Bandung: Kiblat Buku Utama, 2006.
- [12] S. F.-L. Stam, Robert, Robert Burgoyne, *New Vocabularies In Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism, and beyond*. London and Newyork: Routledge, 1992.
- [13] D. D. Djalle, Zaharudin G., Edi Purwantoro, *The Making Of 3D Animation Movie*. Bandung: Informatika, 2007.