

Mensinergikan Industri Animasi dengan Program Televisi di Indonesia

GOTOT PRAKOSA *

gotot_prakosa@yahoo.com

ABSTRAK

Industri film animasi di Indonesia kini hiduipkan kembali, bangkit dari tidur panjang. Pemerintah memberikan perhatian dan memberikan dukungannya. Industri televisi di Indonesia juga berkembang cepat. Dengan demikian di sana-sini stasiun televisi lokal bermunculan di seluruh Indonesia, bergabung beriringan dengan televisi negara, berdampingan dengan stasiun nasional yang sudah mapan. Konvergensi dari dua dunia, animasi dan televisi, adalah hal yang sangat wajar, karena keduanya memiliki kesamaan, yaitu media yang tidak hanya memiliki nilai menghibur tapi juga menggunakan teknologi canggih. Unsur-unsur ini membuat kedua media membentuk sinergi dalam membantu untuk memperkaya kehidupan masyarakat di negeri ini.

KATA KUNCI

film animasi, industri televisi, teknologi

ABSTRACT

The animation film industry in Indonesia is now reviving after reawakening from a long sleep. The government is paying attention and is giving its support. Indonesia's television industry is also growing fast. Accordingly here and there local television stations spring up across Indonesia, joining in the television of country side by side with the already established national television stations. The convergence of the two worlds, animation and television, is a very natural thing, because both have their similarities, that is media that not only have an entertaining value but also make use of advanced technology. These very elements make both media form a synergy in helping to enrich people's lives in this country.

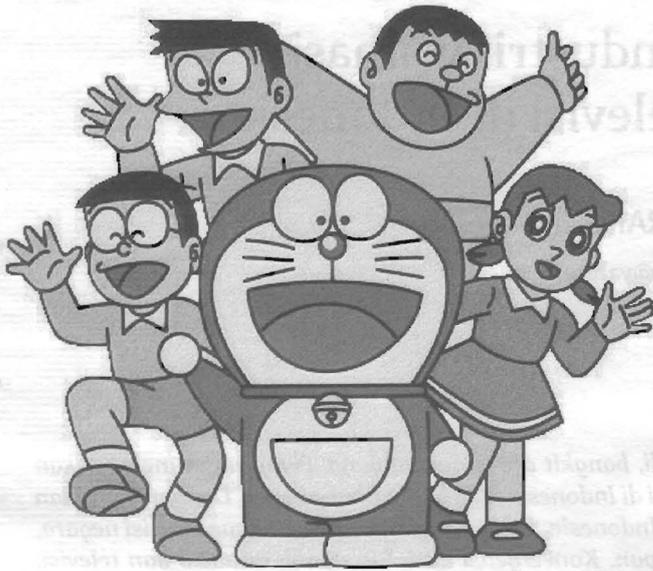
KEYWORD

animation film, television industry, technology

Mencermati film animasi Indonesia, ada dua kasus yang patut dikedepankan. Kasus pertama, dunia film animasi Indonesia akan diakui oleh dunia industri internasional jika produksi film animasinya sudah bisa disiarkan di sebuah stasiun televisi selama tiga tahun berturut-turut, setiap hari tayang di televisi yang sama. Dan, kasus kedua, stasiun televisi hanya mau membeli satu episode tidak lebih dari 500 US dollar —atau

senilai 5 juta rupiah. Sementara produksi rata-rata film animasi di Indonesia per episodenya rata-rata 60 sampai dengan 80 juta rupiah. Rata-rata biaya film animasi di Indonesia per episodenya sekitar 60 sampai dengan 80 juta rupiah. Berdasarkan kedua kasus tersebut diatas memang sulit ketemu.

Pada tahun 2002-an film serial animasi Jepang yang berjudul *Doraemon*, mulai disiarkan. Konon, importir yang telah disetujui



Gambar 1. Doraemon, film animasi tentang kucing ajaib.

perusahaan film Toe yang memproduksi *Doraemon* memberikan gratis tayang setiap hari selama 2 tahun, Atasiun RCTI selama 2002-2004 tak perlu membayar ke importir dan Toe, namun dengan perjanjian, setelah itu mereka harus membayar sekitar 500-1000 dollar AS setiap episodenya.

Tentu kini perjanjian menayangkan secara gratis sudah berlalu, karena perjanjiannya hanya sampai tahun 2004. Nah, ternyata selama dua tahun itu penonton Indonesia telah dididik menonton film kucing ajaib, *Nobita*, *Suneo*, dan *Giant* dengan segala ceritanya. Masyarakat, terutama anak-anak telah dibuat keranjingan cerita Doraemon tersebut, apalagi tak tanggung-tanggung perusahaan penerbitan Elex Komputindo yang dimiliki perusahaan besar *Kompas* juga memproduksi komik saku serial *Doraemon* itu. Film animasinya yang ditayang setiap hari telah menjadi iklan bagi buku komiknya. Demikian juga buku komiknya yang telah mulai dicetak ulang sejak masuknya film serial televisinya juga telah saling mengiklankan satu dengan yang lain.

Jika sesekali dimunculkan film panjang di bioskop, seperti *Doraemon di Negeri Matahari*, *Doraemon dan Dongeng Ajaib*, *Di Negeri Dinosaurus*, masyarakat telah merasa menjadi bagian kebutuhan saja, langsung diserbu, karena melalui film seri televisi setiap hari yang tayang dan komik sakunya yang diterbitkan begitu gencar menjadi iklan yang mujarab. Maka film-film bioskop yang sesekali muncul itu telah menjadi iklan yang mujarab.

Memang kenyataannya film yang ditonton setiap hari oleh penonton, mungkin pada awalnya kurang diminati, karena kurang menarik. Karena jika dibandingkan tayangan-tayang sebelumnya di hampir semua televisi nasional adalah film-film seri produksi Amerika, film-film kartun gaya slapstick, gaya *Tom and Jerry*, atau *Bugs Bunny-Elmer Fudd*, *Wile E. Coyoty*, dan *Road Runner*, *Tweety-Sylvester*, *Tasmanian Devil-Speedy Gonzales*, *Daffy Duck*, *Porky Pig*, *Three Bears-Pepe Le Pew*, *Goofy Gophres*, *Marvin the Martian*, hingga *Ghost*. Dan film-film karya Walt Disney yang halus dan menarik dibuat dengan teknik menggambar dan animasi yang sangat teliti dan halus. Ketika pertama kali melihat film-film animasi Jepang yang bergaya minimalis dan 'kaku', tidak lentur, awalnya penonton Indonesia agak kaget, dan berjarak. Namun karena dipertunjukkan setiap hari dengan masa pemutaran 30-45 menit, lama-kelamaan penonton menikmati film-film animasi Jepang seperti *Saint Seiya*, *Candy-Candy*, dan *Doraemon* itu. Kemudian ada *Atom Boy*, *Capten Tsubasa*, yang bercerita tentang permainan bola dan *anime-anime* yang kemudian menjadi populer dan disenangi remaja, bahkan gaya gambarnya pun diikuti dengan fanatik. Bahkan *Crayon Shinchan* yang sering bercerita tentang anak kecil yang pernah dituduh membawa beban pornografi itu juga digandrungi anak-anak dan remaja.

Metode itu seperti ungkapan bangsa Indonesia yang sering kita dengar, 'Karena terbiasa, menjadi senang', (witing trisno jalaran soko kulino –dalam bahasa Jawa). Karena melihat dan ketemu terus menerus jadinya jatuh cinta.

Demikian juga program-program televisi yang populer dan diminati penontonya. Kita pernah ingat, pada periode tahun 1990-an hingga awal tahun 2000. Di Indonesia pernah dilanda film televisi serial dari Amerika Latin-Cordova, yang kita kenal dengan sebutan telenovela. Bahkan kita ingat nama-nama seperti Thalia yang cantik dan jelita tentang Maria Mercedes dari Venezuela yang seksi dan menawan itu. Apalagi telenovela itu dialognya di dub dengan bahasa Indonesia populer yang mudah dicerna penonton, bahkan dari ibu-ibu rumah tangga sampai pembantu rumah tangga telah menjadikannya buah bibir yang asyik. Itu karena setiap hari serial telenovela tersebut diputar dan dipertunjukkan dengan rutin.

Lama-lama semua orang suka, minimal ada keingintahuan dari keterpaksaan, tetapi lama-lama mau juga melihatnya, karena dipergunjingkan dan akan merasa tertinggal jaman jika tak ikut terlibat mengunjingkannya. Makanya harus nonton serial telenovela tersebut.

Metode 'jualan' telenovela adalah jualan pemain yang cantik dan ganteng, ceritanya mudah dicerna, bahkan seringkali bisa ditebak oleh penontonya. Di Barat metode itu dinamai *Soap Opera* atau *Opera Sabun*. Yang jahat harus tetap jahat dan yang terpuruk harus terus menerus terpuruk. Hal ini kemudian menginspirasi film-film seri televisi kita yang biasa disebutnya dengan sinema elektronik —kerap disingkat dan dikenal sebagai sinetron. Coba tengok sinetron *Cinta Fitri*, *Putri Yang Ditukar*, dan sebagainya.

Produksi rumah-rumah produksi seperti MultiVision milik Raam Punjabi dan yang lainnya, secara cerdas mengikuti pola-pola telenovela dari Amerika Latin tersebut.

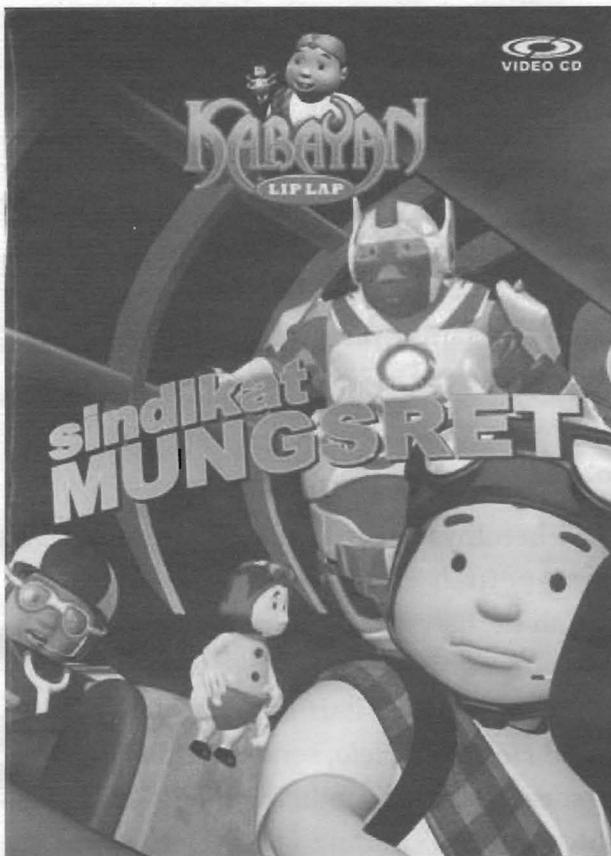
Jadi jika kita mengambil kata kuncinya adalah: harus rutin dipertunjukkan dengan intensitas yang benar. Terus-terus, pada jam-jam yang sama. Yang seolah-olah penonton dikepung dengan acara tersebut.

Produksi Film animasi.

Sebetulnya secara nyata serial film animasi yang pernah ditayang di televisi nasional sudah pernah ada. Misalnya, tahun 1980-an ada film animasi serial *Satria Nusantara*, film serial helikopter dan pesawat yang diberi judul *Hela-Heli Helo*, semuanya ditayangkan di stasiun televisi pendidikan TPI. Sayangnya, intensitasnya kurang lama. Demikian juga film serial wayang *Mahabarata* dan *Ramayana* dari karya komiknya RA Kosasih yang disiarkan di stasiun televisi RCTI. Juga film serial *Si Kabayan* produksi Castle Studio Animation. Atau di RCTI juga pernah ada serial *Aku dan Kau* yang diproduksi oleh studio animasi Red Rocket Bandung.



Gambar 2. Film animasi serial helikopter dan pesawat berjudul *Hela-Heli Helo*



Gambar 3. Serial film animasi *Si Kabayan*.

Produksi Film Animasi Yang Menggeliat.

Sejarah telah membuktikan, bahwa film animasi Indonesia telah ada sejak pertama kali seniman kartunis Dukut Hendronoto membuat film animasi pendek tahun 1955 yang berjudul *Si Doel Memilih* yang diproduksi oleh PPFN (Pusat Produksi Film Negara) yang dipergunakan untuk kampanye pemilihan umum pertama kali di Indonesia. Kemudian semenjak itu produksi film animasi boleh dicatat 'mati-hidup'. Karena munculnya di televisi sangat menunjukkan kehidupannya. Misalnya pada tahun 1980-an saat di televisi Republik Indonesia (TVRI) ada program acara *Manasuka Siaran Niaga*, sebuah program khusus penayangan film iklan.

Mendadak muncul banyak perusahaan film animasi, di antaranya ada Afigra, Gramedia Film dan sebagainya. Yang paling besar saat itu adalah Anima Indah, sebuah perusahaan

film iklan yang menghususkan diri dengan pembuatannya khusus dengan teknik animasi 2D. Dari sana memunculkan nama-nama animator Indonesia, di antaranya Wagiono Sunarto, Partono, Denny A. Djonaid dan sebagainya. Kemudian karena siaran iklan tersebut dianggap membawa masyarakat Indonesia menjadi konsumtif. Suatu saat Pak Harto dan Bu Tien mengunjungi sebuah desa di luar Jawa. Mampir ke sebuah rumah, yang ternyata telah memiliki kulkas yang pernah dikiklankan TVRI, dan saat dilihat kulkas tersebut hanya dipakai untuk menyimpan baju, karena ternyata di desa itu belum atau tak ada listrik. Kontan saja keberangan ibu negara tersebut menyuruh sang Menteri Penerangan kala itu, H. Harmoko untuk menghentikan program siaran niaga tersebut. Agar masyarakat tetap terhibur, Presiden Suharto memanggil G. Dwipayana sang direktur PPFN untuk segera menggantinya dengan film hiburan animasi. Sesaat kemudian, G. Dwipayana memanggil sutradara Ir. Kurnaen dan animator yang baru kembali dari Perancis Drs. Suyadi.

Suyadi tak menyanggapi untuk membuat film animasi 2D yang berbasis menggambar di atas *cels* transparan yang saat itu sangat mahal, disamping tenaga animator yang mengerti teknik animasi 2D sangat sedikit. Akhirnya Suyadi mengusulkan membuat film boneka. Maka muncullah film boneka *Si Unyil* itu yang pertama kali disutradari oleh Ir. Kurnaen dan editornya Soemardjono. Suyadi sendiri selain sebagai desainernya juga mengisi suara untuk tokoh antagonisnya yaitu Pak Raden, tokoh yang kemudian melekat pada dirinya. Bahkan Suyadi pun sering disapa dengan Pak Raden, bahkan seringkali memerankannya secara *live*.

Memang PPFN selain terus memproduksi *Si Unyil* hingga tahun 1984 juga memproduksi film animasi serial pendek *Si Huma* yang dikerjakan oleh Partono dan Saleh Hasan. Juga ada film dengan teknik animasi sederhana



Gambar 4. Serial film boneka *Si Unyil*.

yang dinamai teknik filmograph (dengan teknik kamera running, dan teknik pan serya zoom in-out). Film itu adalah film seri tentang pahlawan nasional, cerita-cerita sejarah kepahlawanan seperti Pangeran Diponegoro, Pattimura, Sultan Agung Hanyokrokusumo,, Teuku Umar , Tjut Nya' Dhien, Malahayati, dan sebagainya.

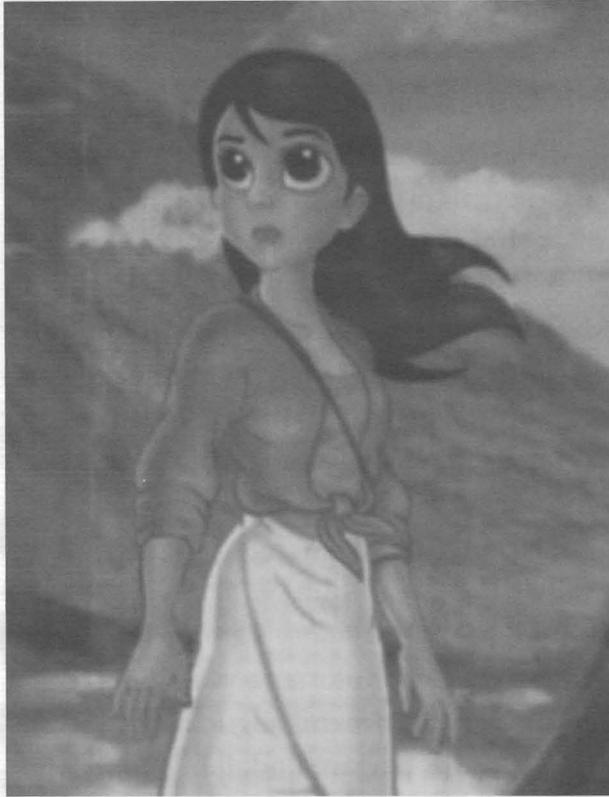
Setelah tahun 1980-an, dunia film animasi di Indonesia seperti mati, terhenti. Karena stasiun televisi juga hanya satu: TVRI. Baru kemudian ketika tahun 1990-an, pemerintah memperbolehkan munculnya stasiun televisi nasional. Maka muncullah RCTI, SCTV, TPI, AnTV, Indosiar. Pada saat yang sama, muncul pula teknologi komputer yang menawarkan untuk kerja pasca-produksi film lebih cepat dan produksi animasi juga lebih cepat dibandingkan dengan teknik *cel animation* yang juga masih ada saat itu.

Maka tawaran itu begitu menarik, di samping stasiun televisinya juga mulai mau

menerima film-film iklan dengan teknik animasi oleh bangsa sendiri. Selai itu juga terbukanya pasar VCD untuk umum.

Mulai banyak film-film live action di VCD-kan dan laris. Kemudian juga mulai muncul perusahaan animasi milik swasta di Ciputat. Pendiri dan pemiliknya Haryanto Alwan, seorang seniman penyablon yang senang mencoba-coba, bersama kawan-kawannya yang memiliki pengalaman bekerja di Marsya Juwita, perusahaan animasi di Bali yang mengerjakan pekerjaan *outsourcing* dari Jepang untuk mengerjakan gambar-gambar *inbetween* film *Saint Seiya*, bahkan film animasi *Doraemon*. Para pekerja itu di antaranya Andi Rukmana yang bergabung dengan Hariyanto membangun Bening Studio Ciputat. Film pertama adalah *Timun Mas*, kemudian film *Putri Sihir* dan seterusnya mengerjakan film-film animasi berdasarkan cerita rakyat Nusantara seperti *Cindelas*, *Sangkuriang*, *Malin Kundang*, hingga *Pangeran Katak*. Film-film yang berdurasi 30 hingga 45 menit itu memang pada akhirnya dilempar untuk pasar VCD oleh perusahaan bernama Emperor. Hingga saat ini masih bisa di dapat di lapak-lapak VCD/DVD baik music dan video. Film-film tersebut juga pada akhirnya diputar di beberapa televisi nasional. Meski tidak maksimal, namun film-film animasi tersebut telah mengisi sejarah perjalanan dan pertumbuhan film animasi Indonesia.

Kini dengan munculnya stasiun-stasiun televisi lokal di berbagai daerah dan kabupaten, dan tumbuhnya pendidikan animasi di SMK, rasanya dapat disinergikan. Sekolah Menengah Kejuruan jurusan Animasi dapat menyuplai sumber daya manusia yang terampil. Terbukti melalui beberapa kali Lomba Kompetensi Sekolah (LKS), baik di tingkat daerah Kabupaten, Propinsi maupun Nasional, membuktikan bahwa siswa SMK



Gambar 5. Film animasi produksi Bening Studio Ciputat yang pertama, Timun Mas

Jurusan Animasi telah mampu dan terampil membuat film animasi 2D dengan cepat dan kualitas cukup membanggakan.

Ini tinggal metoda mensinergikan kemampuan SDM dengan lahannya. Apalagi stasiun televisi lokal semakin banyak. Jika nanti mulai tahun 2014 pemerintah melalui Kementerian Koinfo dan BPPT membuka kemungkinan jaringan televisi digital, yang akan menambah jumlah kanal-kanal televisi dan dipergunakan bagi beberapa institusi yang berkompeten membantu membuka stasiun televisi di tingkat-tingkat komunitas yang lebih kecil bahkan individu yang kuat dan memiliki komitmen yang baik, dapat saja membuka stasiun televisi baru, bahkan yang bersifat alternatif sekalipun.

BUKU REFERENSI

- Artomo, Hadi (Redaksi), *Peta Perfilman Indonesia, Asisten Deputi Fasilitas dan Pengembangan Perfilman* Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata RI, Jakarta, 2002.
- Averakis, George, *Digital Animation Bible*, McGraw-Hill, San Francisco, USA, 2008.
- Badan Koordinasi dan Komunikasi Nasional, Informasi melalui Film, BP2N, Jakarta, 2000.
- Direktorat Pembinaan Film dan Rekaman Video, *Apresiasi Film Indonesia 2*, Deppen RI, Jakarta, 1997.
- Levitan, Eli L., *An Alphabetical Guide to Motion Picture, Television and Videotape Production*, McGraw-Hill Company, United State of America, 1970.
- Levy, David B., *Directing Animation*, Allworth Press, New York, USA, 2000.
- Panitia LKS, "Panduan Indonesian Skills Competition Winning Global Competition, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Tahun 2012, Jakarta, 2012.
- Prakosa, Gotot, *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, FFTV-IKJ Press dan YSVI, Jskarta, 2010.
- Prakosa, Gotot, *Film Pinggiran*, YSVI, Jakarta, 2005.
- Scheider, Steve & Bradbury, Ray, *That's all Folks!*, Warner Bross Press, USA, 1988.
- Wardhana, Veven SP., *Budaya Massa dan Pergeseran Masyarakat*, Bentang Budaya, Yogyakarta, 1995.
- * Penulis adalah Dekan FFTV IKJ.