

# 58 TAHUN FILM ANIMASI INDONESIA

## Film Animasi Indonesia Dalam Pertumbuhan

Gotot Prakosa  
[gotot\\_prakosa@yahoo.com](mailto:gotot_prakosa@yahoo.com)

---

---

### ABSTRAK

Sejarah Film Animasi Indonesia bagi para animator dunia dianggap begitu jelas, disamping Indonesia memiliki sejarah kebudayaan yang sangat kental. Seperti wayang dan candi-candi yang ada di pulau Jawa, semuanya memiliki gambar-gambar relief tradisional yang dianggap telah memiliki 'hidup', seperti visi film animasi secara umum.

Disamping itu tentu saja pengaruh perkembangan jaman dan teknologi yang meng-global, tentu memberikan perkembangan dan pertumbuhan tersendiri. Maka sejak masa lahirnya Negara Indonesia, dengan berbagai kekuasaan dan kebijakan Presidennya, juga menumbuhkan perkembangan tersendiri. Boleh dibilang pertumbuhan film animasi Indonesia jika dimulai dengan diciptakannya film animasi propaganda *Si Doel Memilih*, karya animator dan kartunis Dukut Hendronoto, kini boleh dicatat film animasi Indonesia telah berusia 58 tahun. Usia yang cukup umur untuk dijadikan acuan, semestinya perkembangannya sudah ke berbagai ranah. Baik ranah individu maupun ranah industrinya. Namun kenyataannya selalu meleset dari pertumbuhannya itu sendiri.

### ABSTRACT

*History of Animation Film Indonesia is considered the world for the animators so obvious, besides Indonesia has a cultural history that is very thick. Like puppets and temples on the island of Java, all have images of traditional relief is considered to have 'live', like a vision animated films in general.*

*Besides, of course, the influence of the changing times and technologies globally, certainly gives its own growth and development. So since the birth of the State of Indonesia, with a variety of power and policy president, also foster the development of its own. Arguably Indonesia animated film growth if it starts with the creation of animated propaganda films *Si Doel Memilih*, the work of animator and cartoonist Dukut Hendronoto, now may be noted Indonesia animated film has aged 58 years. Age old enough to be a reference, should have all the different spheres of development. Neither the individual nor the realm of industry domains. But the reality is always misses the growth itself.*

### KATA KUNCI

Animasi Indonesia, PFN, Si Unyil

### KEYWORD

*Indonesia Animation, PFN, Si Unyil*

## Pendahuluan

Di Indonesia kita memiliki bukti-bukti nyata tentang usaha manusia menggambarkan kehidupan yang wujudnya memiliki kesan hidup atau gerak di beberapa tempat. Wujudnya bermacam-macam, mulai dari penciptaan karakter roh leluhur dalam bentuk patung-patung yang diberhalakan, bahkan bisa digerakkan seperti yang terdapat dalam patung sigale-gale dalam masyarakat Batak, sampai patung-patung masif yang memiliki kekuatan magis yang bisa mempengaruhi imajinasi gerak. Imajinasi ini sebetulnya menggambarkan kehidupan itu sendiri.

Dalam relief-relief candi yang terdapat di Borobudur, Prambanan, atau candi-candi yang lebih dahulu muncul seperti di candi Suku dan Ceto, disana digambarkan relief yang menceritakan sebuah cerita. Cerita tentang Bima yang mencari air suci yang digambarkan di candi Suku akan bisa diikuti secara kronologis kalau diurut dari kiri ke kanan (pradaksina) menelusuri dinding candi yang seperti meru (piramida yang dipangkas ujung atasnya). Atau cerita Ramayana yang terdapat di candi Prambanan, dan cerita perjalanan Sidharta Gautama yang terdapat di candi Borobudur.

Mengikuti cerita di relief candi-candi tersebut harus menelusuri dinding-dinding candi. Artinya manusia yang menginginkan cerita itu terwujud ia harus bergerak menelusuri dinding candi. Hal yang sebetulnya dalam prinsip sinematografi kemudian ditransformasikan, ketika manusia yang kemudian harus duduk dalam ruangan gelap dan dinding itu yang bergerak menciptakan cerita. Sesuatu berubah karena teknologi dan memang dikehendaki oleh manusia karena perkembangan zaman. Tetapi sebetulnya transformasi itu memuliakan manusia agar tidak harus bersusah payah mengelilingi dunia untuk mengetahui seisi dunia. Teknologi yang memuliakan manusia ini sekaligus dikembangkan dan dikemas dalam sebuah industri hiburan untuk manusia. Jika manusia ingin melihatnya/menikmatinya harus mengeluarkan uang. Baik yang berada di gedung bioskop ataupun yang di layar televisi, minimal manusia harus membeli

pesawat televisi yang juga berkembang semakin canggih.

Pada prinsipnya apa yang ada di alam menjadi inspirasi manusia untuk dikembangkan dalam imajinasinya. Prinsip ini seperti yang diungkapkan oleh John Halas bahwa manusia mampu mengendalikan pikirannya untuk mewujudkan imajinasi kehidupan itu sendiri. Hal inilah yang kemudian secara filosofi animasi akan menemukan bentuknya saat masuk dalam kajian film. Sifat-sifat dan karakteristik film animasi kemudian diuji dengan pandangan *live-action* atau film biasa yang direkam secara kontinyu.

Kalau film *live-action* secara lahiriah merekam kehidupan secara nyata apa adanya. Artinya kalau merekam orang makan atau lari seperti apa adanya. Orang akan makan melalui mulut dengan sendok atau dengan tangan langsung. Demikian juga orang lari akan menggunakan kakinya dan kaki akan tetap menginjak bumi seperti apa adanya, kecuali ada kejadian yang menyimpang. Tetapi yang jelas yang terekam dalam teknik film *live-action* adalah kehidupan nyata. Sementara dalam film animasi yang diutamakan adalah mewujudkan imajinasi, atau fantasi.

## Berawal Dari Wayang

Istilah wayang yang terdapat dalam rumusan Sekretariat Wayang Nasional (Senawangi) adalah menghidupkan bayang-bayang kehidupan – *wewayanging urip* - diduga telah tumbuh di Indonesia ini sejak ribuan tahun silam, sebelum Bangsa India datang membawa pakem-pakem seperti Mahabarata dan Ramayana. Dari rumusan itu kemudian wayang yang tumbuh di Indonesia ini bermacam-macam bentuknya. Ada wayang yang digambar di atas batu, yang biasa didapatkan di candi-candi, wayang kulit purwa, wayang golek, wayang kardus, wayang suket dan sebagainya. Menurut data yang ada, kekayaan jenis wayang ini diperkirakan ada sekitar 125 jenis yang terdata, tersebar di Jawa dan di luar Jawa. Ceritanya tidak hanya mengacu pada kisah-kisah Ramayana dan Mahabarata saja, tetapi juga tentang lingkungan dan kehidupan di masyarakat.



Dari cerita bayang-bayang, yang sampai kini masih populer sebagaimana wayang kulit yang dinilai prinsipnya sangat mendekati prinsip pemikiran film, baik dari sisi tampilan, bahkan cara bertutur seringkali mempengaruhi wujud yang dicari-cari dalam film (hal ini yang pada suatu hari yang telah lalu, Sutradara film Indonesia, Djadoeg Djajakusuma mencari dan mempelajari seni pewayangan untuk menggali sistem dramatik wayang untuk diterapkan ke dalam film. Sebuah usaha yang luar biasa, melihat kemungkinan mencari wujud film Indonesia dengan bersumber pada seni tradisi Indonesia, usaha yang patut dicatat dan diteruskan oleh generasi selanjutnya).

### Awal Film Animasi di Indonesia

Film animasi di Indonesia sudah masuk dan beredar di gedung-gedung bioskop yang telah ada sejak zaman Belanda, film-film kartun karya Walt Disney dan sebagainya pernah beredar dan populer seperti film-film *live action* yang diproduksi oleh Hollywood, selain itu karena eksportirnya juga perusahaan yang itu-itu saja, termasuk importirnya dan pemilik gedung bioskop yang ada saat itu. Secara umum masyarakat Indonesia sudah diperkenalkan film animasi global sudah sejak lama.

Namun baru setelah Indonesia merdeka, terbetik keinginan untuk membuat film sendiri. Maka kemudian dibentuklah Pusat Film Negara (PFN). PFN mengirim Pak Ooq (Dukut Hendronoto) ke Amerika, ke studio Walt Disney un-

tuk belajar teknik pembuatan film animasi pada tahun 1955-an. Sepulang dari Amerika, Pak Ooq mulai membuat beberapa film animasi yang sangat pendek, lebih banyak mengerjakan *credit title* film. Film animasi yang pernah dibuat adalah *Si Doel Memilih*, sebuah film animasi dengan teknik *cel animation*, sepanjang tak lebih dari lima menit, BW-hitam putih, sebuah film propaganda untuk pemilihan umum.

Kemudian pengetahuan animasinya “digetok-tularkan” kepada Saleh Hasan dan kawan-kawan serta murid-muridnya di PFN. PFN pun melengkapi beberapa peralatan pembuatan film animasi termasuk kamera dan *animation stand*-nya yang saat itu sangat mahal harganya. Kebanyakan yang dibuat adalah masih terbatas untuk pembuatan *credit title* untuk film dan sesekali film animasi propaganda.

### Lahirnya TVRI Membuat Gairah Produksi, Manasuka Siaran Niaga

### Munculnya Anima Indah

Tahun 1970-an, muncul sebuah perusahaan pembuat film yang banyak membuat khusus film iklan. Perusahaan itu banyak membuat film iklan dengan teknik animasi. Film-film iklan itu kebanyakan disiarkan di TVRI dan di bioskop untuk mengawali pemutaran film panjang. Dari perusahaan itu kemudian memunculkan nama-nama Denny Alaudsyah Djunaid, Wagiono Sunarto, Darmoro Sudarsono, Purnomohadi, dan Partono dibimbing oleh Lukman Latief Keele, seorang warga negara Amerika yang tertarik ten-

tang kebudayaan di Asia Tenggara.

Menurut Dwi Koendoro dalam artikelnya “*Menghimpun Karya Animasi Indonesia*”, menyebutkan bahwa nama-nama diatas diberi kesempatan belajar seni animasi antara lain dari Claire Weeks, salah satu pensiunan animator Walt Disney (antara lain mengerjakan *Sleeping Beauty*). Juga mendapat kesempatan belajar selama 6 bulan di Jepang. Selama bekerja di Anima Indah mereka mengerjakan beberapa film iklan dengan teknik animasi diantaranya: Bolpen BIC, Saringan Air Filopur, Tablet Vit. C Abriscor, Tablet DUSAL versi Dusalina, dan sebagainya. Film-film iklan itu secara teknik tak kalah dengan para pembuat film animasi dari luar negeri, kualitasnya cukup baik dan orang Indonesia sendiri sering tidak percaya kalau film-film iklan itu dibuat oleh bangsa Indonesia. Menurut Dwi Koendoro, kartunis GM Sudarta (pembuat *Om Pasikom*, di harian Kompas) juga beberapa kali membantu membuat gambar animasi di perusahaan itu.

Anima Indah hidupnya tak lebih dari sepuluh tahun, namun namanya tak boleh diabaikan dalam studi sejarah film animasi di Indonesia karena perusahaan itu telah menjadi salah satu peletak “*stepping stone*” sejarah film animasi Indonesia.

Selanjutnya, Denny A Djonaid mendapat beasiswa untuk belajar animasi di Inggris, pada studio Richard William (yang memproduksi *Who Framed Roger Rabbit*), berguru pada Art Babbitt, salah satu mantan animator handal studio Walt Disney. Kemudian ia juga mendapat kesempatan berkunjung ke Disney Studio di Burbank, Amerika Serikat. Antara lain bertemu Frank Thomas (a.l. *Snow White*) dan Ollie Johnson (a.l. *Peter Pan*). Keduanya adalah anggota **The Nine Old Men** dari studio Disney. The Nine Old Men adalah dewan yang beranggotakan sembilan animator senior yang telah memberi “zat kehidupan” pada film-film Disney.

Nama lain yang terus secara konsisten menggeluti bidang animasi adalah Dwi Koendoro, selain pembuat film animasi yang handal,

Dwi Koen ini juga dikenal pembuat kartun terkenal. Setiap minggu karya fenomenalnya *Panji Koming* mengisi halaman penting di harian Kompas. Telah menerbitkan beberapa komik *Sawung Kampret* yang komik aslinya telah dimuat secara berkala di Majalah Humor.

Menurut pengakuannya, ia belajar membuat film animasi secara otodidak. Walaupun latar belakangnya adalah jebolan ASRI (Akademi Seni Rupa Indonesia) tahun enam puluhan. Kemudian belajar dari Pak Ooq dan Saleh Hasan sejak tahun 60-an. Tetapi ia juga belajar sendiri dengan “membongkar” film animasi Disney yang dimilikinya yang formatnya 8mm dan 16mm. Upaya membongkar itu upayanya melakukan studi *frame per frame* dari gambar-gambar yang merupakan implementasi dari teori dan bahan kepus-takaan yang dipelajarinya secara mandiri.

Pada tahun 1974, setelah 14 tahun mempelajari film animasi, bersama I Santosa (Alm), Dwi Koen mempraktekkan pembuatan film animasi dengan kamera 8mm. Karena keterbatasan dana dan sarana. Menggunakan perangkat yang seadanya. Meja sinar (*light box*) dari bekas rak piring kayu, dengan penerangan lampu minyak tanah karena belum masuknya PLN di rumahnya. Dengan menggunakan kertas buram dan sebagian kecil plastik taplak (sebagai pengganti *cell sheet*). Kemudian mangajak kartunis Pramono (dari Harian Sinar Harapan) untuk memperkaya gaya. Kemudian menghasilkan film berjudul *Batu*, film ini ketika diikutkan dalam Festival Film Mini Dewan Kesenian Jakarta mendapat penghargaan tahun 1974. Pada tahun 1975 melahirkan film animasi lainnya yang berjudul *Trondolo* (16mm, yang sebagian dikerjakan dengan teknik animasi), film ini digarap bersama Jun Saptohadi, teman sealmamaternya saat di ASRI (Akademi Seni Rupa Indonesia di Yogyakarta), film ini juga mendapat penghargaan di festival yang sama tahun 1975. Pada festival tahun 1976, Dwi Koen kembali membuat film bersama Pramono, filmnya berjudul *Kayak Beruang* dengan teknik animasi objek (*object animation*).

Selanjutnya Dwi Koen bertemu dengan

Denny Djonaid pada tahun 1979 dan mengawali kerjasama dalam berbagai proyek pembuatan film animasi untuk pelayanan beberapa perusahaan. Dalam pengakuannya, Dwi Koen dan Denny memiliki gaya animasi yang berbeda.

Menurut Dwi Koen gaya animasi Denny berpijak pada mazhab animasi Disney. Gerak dan gaya animasi Denny cenderung manis, seperti gestur pada *Snow White* atau *Sleeping Beauty*. Sementara Dwi Koen lebih bermain dengan gestur distorsi dan akselerasi gerak, seperti pada Goofy, Donald Duck atau Pluto. Yang mempersatukan mereka saat itu adalah semangat kreatifitas majemuk yang nampak di studio-studio animasi yang besar di dunia. Dari perbedaan gaya itulah mereka menghasilkan film animasi serial *Gawitra* (Museum Minyak Taman Mini Indonesia Indah) dan beberapa film iklan. Mereka bekerja dalam perusahaan yang sebetulnya bersaing, tetapi sama sekali tidak tertutup kemungkinan melakukan kerjasama. Menyadari kelemahan masing-masing yang hanya mungkin ditolong melalui melalui upaya saling mengisi. Kedekatan mereka kendati lahir dari perjalanan panjang dan gaya dan gaya berbeda, bermuara pada visi yang sama, yakni visi sinergi dan kolegalitas.

Ada nama Suyadi atau kemudian lebih populer dipanggil Pak Raden bersama Kurnaen Suhardiman mengajukan sebuah proposal untuk membuat film animasi kepada G. Dwipayana, Direktur PFN yang saat itu aktif membuat film. Dwipayana menangkap idenya dan disambut dengan baik bahkan ditantang untuk memproduksi film animasi untuk anak secara serial dengan teknik kartun (*cel animation*). Tetapi berhubung berbagai pertimbangan, baik teknik dan tenaga kerja yang tersedia, saat itu akhirnya diputuskan untuk membuat film boneka.

Suyadi yang belajar membuat film animasi di Perancis teringat dengan film-filmnya Jiri Trinkka, film animasi boneka yang wajahnya tidak digarap dengan gerakan untuk menunjukkan ekspresi tetapi film-film Trinkka justru memiliki kekuatan yang luar biasa. Disamping itu Suyadi juga sangat terpengaruh dengan teater boneka

dari Cina (wayang potehi) yang tekniknya paling tua dan sederhana, tetapi juga memiliki efisiensi dalam bertutur. Teknik itu sering disebut sebagai *hand puppet animation*. Atau di Indonesia juga ada teater boneka yang mendekati teknik ini, hanya digabung dengan teknik *stick puppet* seperti dalam wayang golek. Dari segi cerita, Kurnaen juga mengembangkan karakter dan struktur ceritanya yang diupayakan menghibur penonton anak-anak dan orang tua sekaligus juga ada unsur penyuluhan. Kemudian muncullah film *Si Unyil*, yang dikembangkan dari cerita Kurnaen dari seorang anak *ndeso* yang sering memiliki ide-ide yang brilian untuk mengatasi situasi dan lingkungannya, atau merespon situasi dilingkungan desanya. Pada dasarnya masih membawa misi pemerintah untuk membangun desa, manusianya dan lingkungannya. Dari tokoh Unyil kemudian muncul tokoh-tokoh lain baik yang protagonis dan yang digolongkan sebagai tokoh antagonis seperti Pak Raden yang suaranya diperankan oleh Suyadi sendiri, juga muncul Pak Ogah, Bu Bariah, atau Cuplis, Usro dan kawan-kawannya yang sering jahil dan mengerjai si Unyil.

Suyadi sendiri setelah pulang dari belajar membuat film animasi di Perancis mempersiapkan sebuah film berjudul *Timun Emas* pada akhir tahun 1970-an, sebelum si Unyil dirilisnya. *Timun Emas* dibuat dengan menggunakan teknik *cel animation* secara terbatas, tetapi juga digabung dengan teknik *cut-out animation* agar lebih murah biayanya, mengingat *cel*-nya sendiri saat itu masih mahal harganya. Suyadi sendiri membuatnya pada saat ada waktu luang, jadi bukan karena pesanan atau karena dikejar tayang seperti yang terjadi saat ini.

Sebelum ada *Si Unyil*, PFN juga memproduksi beberapa film animasi yang patut dicatat, diantaranya *Si Huma*, film animasi tentang kisah pahlawan dari sejarah bangsa, diantaranya; Pangeran Diponegoro, Tjoet Nya' Dhien, Tuanku Imam Bonjol, Martha Tiahahu dan sebagainya. Film yang tekniknya sederhana itu mengandalkan gambar-gambar *still* atau lukisan besar yang dilakukan *zoom in* atau *zoom out*, *pan* ke kiri, ke kanan atau dengan teknik *track in dan out*,



sebuah teknik animasi yang sangat mengandalkan kekuatan narasi yang bercerita atau mendongeng seperti dalam wayang beber. Teknik ini di dalam dunia animasi dinamai teknik *filmograph visual squeeze*, dengan kamera merekam secara *running*.

#### Andil Dewan Kesenian Jakarta

Dewan Kesenian Jakarta memiliki andil cukup signifikan dalam sejarah film animasi di Indonesia. Usahnya dalam membuka Festival Film Mini yang dimulai tahun 1972 minimal telah mendorong munculnya para pembuat-pembuat film muda, baik dalam bentuk film *live-action* dengan durasi pendek dan juga film animasi yang juga berdurasi pendek. Namun yang cukup menarik dari karya-karya yang tampak adalah karya-karya yang bukan berupa berorientasi pada pasar. Bahkan sebagian besar karya-karya film yang diikuti dalam festival film ini adalah karya eksplorasi dan pencarian bentuk dalam media yang digeluti. Dari sana kemudian muncul pembuat-pembuat film yang mulanya amatir, tetapi dalam perkembangannya kemudian menjadi profesional dan tetap menggeluti bidangnya. Demikian juga dibidang film animasi. Hampir semua film animasi yang dikirimkan ke festival ini berbentuk film animasi eksperimental. Suatu bentuk film yang menekankan pada keutuhan ekspresi dan pencarian pribadi dalam menggeluti medianya. Karya-karya yang pendek itu berdiri sendiri, seringkali menggunakan teknik yang jarang dipakai dan bahkan bisa dikatakan baru dalam teknik penciptaan film animasi. Kalau kita bisa mencatat, film *Batu* karya Dwi Koen dan

Kawan kawan adalah film animasi dengan durasi pendek, berdurasi tidak lebih dari lima menit, dengan media 8mm. Kemudian Dwi Koen juga membuat film animasi gabungan dengan *live-action* berjudul *Kayak Beruang* dan *Trondolo*. Demikian juga ada karya-karya dari mahasiswa ITB, Gita dan Moly Surawidjaja yang membuat film animasi *Putri dan Sang Kodok*. Demikian juga karya karya Gotot Prakosa yang diikuti dalam festival film ini dan mendapat berbagai penghargaan, diantaranya *Sepasang Tanduk* (1976), *Impuls* (1977), *Jalur* dan *Meta-Meta* (1978), dan *Non KB* (1979). Boleh dikatakan Festival Film Mini Dewan Kesenian Jakarta ini menjadi salah satu tonggak penting pertumbuhan film animasi Indonesia. Karena memberikan keragaman adanya jenis-jenis film animasi yang ada. Bahkan dari sana pula film-film animasi Indonesia sering diundang ke festival film animasi di luar negeri, karena antar festival biasanya menjadi acuan munculnya karya-karya baru di bidang film, dalam hal ini film animasi alternatif yang bukan hanya dibuat untuk keperluan umum, baik televisi dan bioskop atau film-film yang memiliki beban propaganda atau pesan dari suatu instansi, baik yang bersifat ideologis atau murni komersial.

Nama Gita dan Moly Surawidjaja yang awalnya aktif menciptakan karya film animasi dan sempat mempopulerkan Komunitas Gambar Toong (pemutaran film-film 8mm yang diputar dalam suatu bilik gelap, dan penontonnya harus mengintip dari lubang pengintip yang sangat kecil) komunitas ini sempat populer di Bandung dan di Jakarta, tetapi kemudian menghilang dan tidak muncul dengan menciptakan karya lagi semen-

jak Festival Film Mini Dewan Kesenian Jakarta di tutup tahun 1981. Karena Dewan Kesenian Jakarta subsidinya dikurangi dari pemerintah DKI, maka aktivitas festival film dan aktivitas kesenian yang lain juga berkurang. Bahkan kegiatan pemutaran film pun lama-kelamaan juga terhenti, terlebih saat beberapa gedung teater yang biasa dipakai untuk memutar film juga turut dirubuhkan karena akan diadakan pembangunan gedung yang lebih baik. Tetapi karena seluruh Indonesia terkena krisis ekonomi yang besar pada tahun 1990-an yang memuncak tahun 1998, mengakibatkan kegiatan Kine Klub yang biasa memutar film-film pun terhenti bahkan boleh dikatakan mati sama sekali.

Namun demikian, kegiatan pembuatan film animasi terus berlanjut, karena bisa mengakses kegiatan pemutaran film dari festival-festival film di luar negeri. Adalah Gotot Prakosa, mulai membuat film sejak masuk di Departemen Sinematografi Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta (kini Institut Kesenian Jakarta) tahun 1975. Film animasi awalnya yang dibuat dengan media 8mm berjudul *Sepasang Tanduk* mendapat penghargaan di Festival Film Mini Dewan Kesenian Jakarta tahun 1976. Selanjutnya tahun 1977 film animasinya yang berjudul *Impuls* Juga mendapat penghargaan di festival yang sama. Tahun 1978 film animasinya yang berjudul *Meta-Meta* dan *Jalur* mendapat penghargaan pada festival yang sama. Setelah itu ia membuat film animasi dengan teknik menggambar diatas kertas (*papper animation*) berjudul *Koen Fayakoen* (1980) dan *Genesis-genesis* (1980) dengan *object animation*, dan *A=Absolud, Z=Zen* (1981) dengan teknik melukis diatas kertas. Selanjutnya ia masih membuat film animasi yang kebanyakan dengan teknik digambar secara langsung diatas film seluloid transparan atau mengkureti film *un-exposed* yang sudah kedaluwarsa yang sudah tak diperlukan lagi. Menurut David Hanan, seorang guru besar Monash University, Sydney, Australia, film-film karya Gotot Prakosa memiliki ciri yang khas dalam perkembangan film animasi di Asia Tenggara (*Cantrill Film Note*, 1992). Menurut Catatan Dwi Koen dalam buku *Pekan Komik & Animasi Nasional 98*, “melihat karya

Gotot, kita bisa merasakan semangat Norman McLaren dari Kanada (National Board of Canada) yang terkenal dan mengilhami banyak animator eksperimental di dunia”. Animasi eksperimental, sebagai salah satu upaya eksplorasi dan obsesi teknis kreatif yang masih sangat diperlukan dalam pengembangan animasi di Indonesia.

### **Televisi swasta dan Satria Nusantara**

Munculnya televisi swasta juga memacu munculnya industri film animasi di Indonesia. Setidaknya ada usaha dari Media Animasindo yang berpartner dengan Pro Animasindo memproduksi film animasi serial berjudul *Satria Nusantara*, dibuat dengan teknik klasik mempergunakan cel animasi dan disyut dengan kamera video (awalnya menggunakan kamera film). Film-film ini ditayangkan di stasiun televisi TPI. Tim dari Pro Animasindo ini membuat karakter khas wajah Indonesia. Wajahnya keras, tetapi ramah, dengan proporsi hidung, mulut dan mata yang khas Melayu. Ia bahkan mengenakan peci. Dalam keadaan darurat, peci itu akan berganti dengan ikat kepala merah putih dan jadilah ksatria yang sakti mandraguna dapat terbang seperti Gatotkaca anak Bima Satria Pandawa dalam kisah pewayangan Mahabarata. Bahkan kostumnya yang hitam tak berlengan didadanya ada gambar bintang. Itulah tokoh utama Satria Nusantara yang edisi perdananya berjudul *Racun Dunia* ditayangkan di TPI pada pagi hari Minggu. Produksinya saat siap tayang mencapai tiga belas seri.

Pada episode pertama, film diawali memperkenalkan sang tokoh dengan adegan percobaan di sebuah laboratorium. Sebuah upaya rekayasa genetika untuk menciptakan manusia super, yang dilahirkan dari seekor keledai. Rupanya percobaan berhasil, namun terjadi kecelakaan membuat laboratoriumnya terbakar termasuk sang ilmuwan yang digambarkan sangat eksentrik. Selanjutnya manusia super yang dilahirkan dari seekor keledai dipungut dan dibesarkan oleh sekelompok gerombolan perampok, yang mengganaskan dimana-mana, sehingga mempengaruhi



pertumbuhan wataknya. Ada watak kejam di dalam dirinya. Tokoh yang diberi nama Sagur. Sementara ada tokoh yang diciptakan dalam dunia baik, yang kemudian menjadi Satria Nusantara, tersebut. Pahlawan baik ini memiliki nama sehari-hari Ir Danang, secara pertumbuhan informasinya kurang dipertunjukkan. Penonton tiba-tiba mengenalnya sebagai tokoh baik yang sudah dewasa, pintar, ramah, bekerja dengan peralatan canggih yang serba komputer. Tokoh ini tumbuh dilindungi penjaga hukum dan ketertiban, sering bekerja dengan para ahli lainnya. Gagasan cerita Satria Nusantara ini datang dari Rushdy Hoesain, sutradaranya Yo Astobudi. Pada episode pertama hingga ke tiga gerak animasinya didesain oleh Partono, rupanya kemudian ada sejumlah kendala hingga tim intinya digantikan. Pro Animasindo menunjuk Dian Cahyo, wanita sutradara yang memiliki pendidikan sinematografi di Institut Kesenian Jakarta, bersama tim baru hingga mampu menyelesaikan sampai episode ke tiga belas. Pro Animasindo saat itu mengeluarkan biaya Rp 40 juta setiap episode, belum termasuk PPN. Kru kerjanya sampai 93 orang, prestasinya bisa merampungkan empat episode setiap bulan.

Di Surabaya, Jawa Timur, ada tokoh dalam pembuatan film animasi yang cukup intens melakukan terobosan produksi dengan beberapa karya nyata. Mohamad (Haluk) Yuwono yang mendirikan Index Production House. Yuwono membuka studio animasi yang sepenuhnya menggunakan komputer. Komentar Dwi Koen, bahwa dengan spirit yang luar biasa, sungguh mencengangkan, dari studio yang sederhana den-

gan sejumlah artis dan karyawan yang praktis tak lebih dari 10 orang, Yuwono tak hanya melakukan eksperimen, namun sudah mampu memproduksi karya animasi baik untuk keperluan film iklan maupun serial televisi. Tercatat ada serial film televisi yang pernah disiarkan oleh TPI berjudul *Hella, Helli Hello* yang berkisah tentang tiga pesawat helikopter berbeda warna yang dijadikan hero dalam film ini. Mereka menghadapi musuh-musuh yang juga pesawat terbang. Musuh-musuh itu pasti akan kalah dengan ketiga pesawat helikopter itu. *Hella, Helli Hello* dibuat dengan teknik 3 Dimensi Animasi, latar belakangnya dari gambar besar yang disyut dengan kamera video tanpa teknik animasi. Kemudian gambar latar belakang digabungkan dengan karakter-karakter tokoh yang dibuat secara 3 dimensi itu.

Dengan semangat yang luarbiasa, Yuwono terus mengembangkan teknik animasi di rumah produksinya. Ia memproduksi film animasi dengan mengangkat tema pewayangan tetapi visualisasinya digabungkan dengan sentuhan modern. Film animasi serial *Pancasaka* ini telah release awal dengan judul *Bima 2000*.

Kemudian PT. Index juga memproduksi film animasi dengan misi dakwah, atau pengetahuan agama dengan memvisualisasikan kisah-kisah para wali ketika masuk ke Indonesia. Serial *Wali Songo*, episode yang telah direlease adalah *Sunan Kalijaga*. Film animasi ini dikerjakan dengan teknik gambar yang cukup menawan dengan mengusahakan gaya khas Indonesia.



Awal tahun 90-an, Poppy Palele dari Bandung membentuk tim kerja animasi sepulang belajar dari Kanada bidang produksi film animasi. Ia mendirikan perusahaannya bernama Red Rocket. Ia berhasil memproduksi 8 episode yang dikemas dalam wadah *Dongeng Aku dan Kau* yang disponsori oleh sebuah perusahaan susu untuk anak-anak.

Tahun 1993 berdiri Anima (Asosiasi Animasi Indonesia), dimotori oleh Mulyono, pengelola studio yang banyak mempekerjakan sejumlah *inbetweener* film film animasi mancanegara, bersama Amoroso Katamsi (Direktur PPFN), Daniel Harjanto, Wagiono Sunarto, Denny A Djonaid, Johnny Jauhari (Dosen Fakultas Senirupa Universitas Trisakti) dan Dwi Koendoro. Menghadapi kenyataan tidak mudahnya usaha mempersatukan visi diantara pekerja animasi.

Di bidang industri, pengertian animasi sampai pertengahan tahun 90-an lebih dikenal sebagai tempai kerja 'padat karya', uang tentunya menggembirakan pihak Departemen Tenaga Kerja. Beberapa studio antara lain Evergreen, Marsyajuwita, Bintang Jenaka, lebih banyak memusatkan pada pengerjaan *inbetween*, *cleanup*, bahkan sampai dengan *tracing* dan *painting*, dari film-film serial animasi untuk televisi dari Jepang, diantaranya *Candy-Candy*, *Sailor Moon*, *Doraemon*, dan sebagainya. Bahkan termasuk beberapa pekerjaan dari Amerika (termasuk Walt Disney). Gambar utama (*keys*) didatangkan dari negeri masing-masing. Tak cuma Indonesia yang kecipratan kinerja tersebut. Hongkong, Korea Selatan, Filipina, Thailand, Taiwan, sudah terlebih dahulu dengan kegiatan padat karya tersebut (*Menghimpun Karya Animasi Indonesia*, Dwi Koendoro)

Yang patut pula dicatat adalah Narlismawati Piliang, grup animator yang tergabung dalam PT. Potlot Nasional, mencoba memproduksi film animasi dengan menampilkan kisah pewayangan. Film yang diputar secara perdana pada kalangan terbatas (1995) adalah *Burisrawa*. Raden Burisrawa dalam pewayangan dikenal sebagai tokoh moderat. Karakternya dibuat sebagai

tokoh konyol, yang membuat ulah dalam pesta penobatan Prabu Duryudono sebagai Raja Astina. Anatomi tokoh kartun dibuat serupa dengan tokoh-tokoh wayang orang yang didistorsikan. Burisrawa dibuat seperti raksaksa yang kocak dengan sederet gigi besar, berbadan tinggi, buka baju, dipinggangnya terselip keris yang dipasang sembarangan. Sementara Sembadra dibuat sebagai gadis cantik yang berbusana tradisional Jawa. Rambutnya terurai panjang.

Animasinya dikerjakan oleh Partono, seorang animator yang pengalamannya telah teruji sejak tahun tujuh puluhan. Film wayang ini nantinya akan dibuat serial dengan biaya produksi sekitar Rp 40 juta setiap episode. Saat itu dengan uang Rp 3,5 sampai Rp 4 Juta stasiun televisi memang sudah dapat membeli hak tayang film animasi asing.

### **Gairahnya Pasar Komputer Dan Populernya Pasar VCD**

Hariyanto, yang pada dasarnya senang dengan kerja grafis dan dimulai dengan membuat *cover* kaset bertemu dengan Hariyanto, kemudian disusul dengan bertemu Andi Rukmana yang jebolan pekerja animasi, Marsyajuwita mengajaknya menjajaki membuat film animasi untuk VCD. Secara kebetulan Hariyanto dan Hariyanto dekat dengan PT Unggul yang menjadi distributor film-film impor untuk dipasarkan lewat VCD di Indonesia menyambut ide untuk membeli dari produk animasi yang akan dibuatnya. Maka awal tahun 1990 dirintislah sanggar Bening di bilangan Ciputat, pinggiran Jakarta. Film pertamanya *Timun Emas* versi Bening, kemudian *Si Kancil* dan *Puri Sihir* dan seterusnya, hingga Hariyanto pindah ke Yogya membangun Studio Bening di Parangtritis dan Andi tetap di Jakarta membangun studio sendiri dengan nama Studio Mrico. Masing-masing mengkhususkan diri membuat film animasi untuk VCD hingga kini. Disamping ke dua studio itu masih banyak lagi studio pembuat film animasi khusus untuk pasar VCD di Jabotabek (Jakarta-Bogor-Bekasi) diantaranya ada Platoon Studio atau Planet Kartoon, ada Studio Wissta, De Dans dan lain-lainnya, masing-mas-

ing tumbuh merespon pasar VCD yang meng-gairahkan. Termasuk munculnya Asiana Wang yang diresmikan tahun 1996, Sebuah perusahaan animasi dari Taiwan yang sudah banyak menger-jakan film-film animasi untuk Hollywood dan Disney-Wang Film Production Co Ltd-Indonesia berdiri. Di Indonesia kemudian perusahaan ini diberi nama PT. Asiana Wang Animation, secara bertahap memproduksi film-film animasi yang dipesan pembeli dari luar negeri, serta membuat karakter untuk film-film animasi Indonesia.

Pada saat yang bersamaan di pasaran muncul fenomena menarik. Saat semakin popul-er dan semakin terjangkau komputer di pasa-ran, demikian juga perangkat keras dan lunaknya yang semakin gampang didapat. Hal ini menjadi-kan semakin banyak pengguna komputer yang khusus membuat film animasi termasuk mendor-ong munculnya kelompok-kelompok pembuat dan pencinta film animasi seperti munculnya Animator Forum muncul yang kini dalam wak-tu tidak begitu lama telah memiliki pusat-pusat hampir di seluruh kota besar di Indonesia memi-liki perwakilan dan cabang sebagai forum yang cukup aktif mengkampanyekan visi animasi ke-pada masyarakat luas. Sebelumnya organisasi para Animator telah ada namanya ANIMA, Aso-siasi Film Animasi, yang mengacu ke ASIFA, Asosiasi Pembuat Film Animasi Internasional yang beranggotakan siapapun yang merasa telah menjadi animator dan telah berkarya di bidang animasi ini. Pasang surut kepemimpinan dalam organisasi ini, mulai dari Amoroso Katamsi, Wa-giono Sunarto hingga Gotot Prakosa pernah se-bagai pimpinan organisasi ANIMA, hingga suatu saat tahun 2004 muncul organisasi baru bernama AINAKI (Asosiasi Industri Animasi dan Kopten-si) yang lebih menitikberatkan memperjuangkan pada sisi industri film animasi Indonesia yang lebih layak dan pendataan standarisasi kualitas produksi yang lebih menjamin untuk masuk ke industri hiburan secara luas.

Bersamaan dengan hal itu, produksi film animasi dari berbagai jenis film memang tumbuh, demikian juga sekolah-sekolah atau kursus-kur-sus pembuatan film animasi tumbuh menjamur

tidak saja di Jakarta, tetapi juga di kota-kota sep-erti Yogyakarta, Bandung, Surabaya dan beber-apa kota lainnya. Namun yang paling merepotkan adalah penggunaan perangkat lunak yang masih harus menggunakan dari produk dari luar yang mahal, atau juga menggunakan yang terjangkau, tetapi bajakan alias ilegal. Hal ini yang mendor-ong beberapa kelompok pembuat film animasi mencoba mereka-reka dan menciptakan *software* sendiri untuk keperluan sendiri yang cocok untuk kebutuhan produksi di Indonesia.

Maka tanggal 18 Februari 2005 lalu, DKJ melalui Komite Filmnya memprakarsai mem-buat seminar tentang *software* dengan menampilkan Hariyanto pendiri Bening Studio yang bek-erjasama dengan seorang saintis murni, Danang yang menggagas membuat *software* untuk pro-duksi film animasi di Indonesia khususnya untuk jenis 2 dimensi animasi. *Software* itu dinamainya “si kurus kering”, sebuah *software* untuk men-gatasi produksi pewarnaan yang sesuai dengan kebutuhan pembuatan film animasi 2 dimension-al di Indonesia. *Software* ini telah diuj cobakan dan dipakai oleh sebuah studio animasi khusus 2 dimensional yang berada di Yogya dan sedang memproduksi film animasi serial *Mahabarata* dan *Ramayana* berdasarkan kisah komik RA. Kosasih yang berbasis dari cerita Walmiki dari India. Film-film seri tersebut ditargetkan selesai akhir tahun 2005 ini.

Kisah *software* bajakan atau yang ilegal ini juga sering mengganjal para pencipta film animasi di Indonesia. Suatu saat Studio Kasat-mata dari Yogya yang telah memproduksi be-beberapa film pendek dengan teknik 3 dimensional digital saat film dalam paket VCD yang cukup laris berjudul *Loud Me Loud* akan diedarkan di Singapura terpaksa digagalkan karena pihak dis-tributor dari Singapura menanyakan *no licence software* yang dipakai untuk memproduksi film tersebut. Maka mati-matian seterusnya studio ke-cil yang didirikan oleh Bayu Sulistyono dan Keliek Cicaksono ini berambisi mendapatkan *software* orisinal saat membuat film animasi layar panjang yang berjudul *Homeland*. Sebuah film animasi cerita panjang yang boleh diklaim sebagai film



animasi cerita panjang pertama yang dibuat oleh bangsa sendiri, direlease pertama kali di Graha Bhakti Budaya, TIM tahun 2003 lalu.

Festival Film Animasi Indonesia pertama tahun 2001 telah menjangkau lebih dari 20 pembuat film baik yang independen dan bergabung dalam kelompok atau studio animasi. Demikian juga pada tiap dilaksanakan FFII (Festival Film Independen Indonesia oleh SCTV tahun 2002 dan 2003), masing masing ada sekitar 20 peserta dari seluruh Indonesia. Dari peserta pertama kita melihat yang menonjol ada Bayu Sulistyio dari Kasatmata Studio yang membuat film berjudul *Keloloden* dan pada festival Kedua ada Joko Nuswantoro dari Malang yang membuat film berjudul *Jakarta 2050* dan *Jual Pasir* karya dari Wonogiri.

Muncul nama-nama baru seperti Kasatmata dan nama-nama lainnya, termasuk film *Petualangan Carlos*, *Suma Han* dan sebagainya. Termasuk penghargaan dari Visi Anak Bangsa yang memberikan angin segar buat perkembangan film animasi di Indonesia yang memberi hadiah pada kelompok Kasatmata untuk memproduksi film cerita animasi berdurasi panjang. Usaha semacam ini semestinya terus berlanjut dan secara konkrit memberi arti kepada perkembangan animasi di masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

Bendazzi, Giannalberto, *Cartoon 100 Year of Cinema*, John Libey, United Kingdom, 1989.

Prakosa, Gotot, *Animasi, Pengantar Film Animasi Indonesia*, FFTV-IKJ Press dan Yayasan Seni Visual Indonesia. Jakarta. Cetakan Pertama September 2010.

Prakosa, Gotot Prakosa, *Film Animasi Indonesia pada masa Reformasi* (Tesis S-2 Fakultas Sastra, Universitas Gadjah Mada), Jogjakarta 2004.

Stephenson, Ralph, *The Animated Film*, Focal Press, London, 1998.