

Analisis Perancangan Karakter dan Cerita Animasi Binekon

Oleh

Rinkapati Swatriani S.Ds, M.Ikom

Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana

rinkapati.swatriani@mercubuana.ac.id

ABSTRAK

Saat ini animasi bukan hanya sekedar media hiburan tapi juga menjadi media pendidikan bahkan penyebaran budaya. Seorang animator bernama Oktodia Mardoko mempunyai cita-cita untuk membuat sebuah animasi yang dapat memperkenalkan budaya Nusantara kepada anak-anak Indonesia, untuk itu ia menciptakan sebuah animasi berjudul Binekon. Binekon bercerita tentang lima karakter yang menggambarkan budaya Nusantara, yaitu Kale, Papu, Jabo, Sumi, dan Sula. Kelima karakter ini masing-masing mempunyai sifat yang berbeda dan mereka mendapat konflik yang harus diselesaikan bersama. Dengan metode wawancara dengan animator Binekon, penelitian ini fokus mengkaji bagaimana identifikasi budaya Nusantara melalui karakter dan cerita animasi Binekon. Dalam pembuatan karakter ini, kreator sudah mempertimbangkan dengan baik bagaimana bentuk, warna, dan sifat yang diberikan agar cerita menjadi hidup. Selain karakter, alur cerita juga divisualisasikan sebagai isu yang ada di masyarakat dengan kelapa sebagai pusat cerita yang menimbulkan konflik. Cerita dibuat dengan visual yang sederhana dan warna yang kontras agar anak-anak bisa dengan mudah mengerti alur cerita dengan baik.

Kata kunci : Binekon, animasi, budaya, Nusantara, karakter

ABSTRACT

Currently animation is not only a medium of entertainment but also a medium for education and even the spread of culture. An animator named Oktodia Mardoko has a dream to make an animation that can introduce Nusantara culture to Indonesian children, for that he created an animation entitled Binekon. Binekon tells the story of five characters that describe the culture of the archipelago, namely Kale, Papu, Jabo, Sumi, and Sula. These five characters each have different characteristics and they have conflicts that must be resolved together. With the interview method with Binekon animators, this study focuses on examining how to identify the Nusantara culture through Binekon's animated characters and stories. In making these characters, the creators have carefully considered how the shapes, colors, and properties are given to make the story come alive. In addition to the characters, the storyline is also visualized as an issue in society with coconut as the center of the story that causes conflict. Stories are made with simple visuals and contrasting colors so that children can easily understand the storyline well.

Key Word : Animation, Semiotic, Representation

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Menurut Prakosa (2010), Indonesia melalui Dukut Hendronoto atas visi Soekarno telah membuat animasi pertama berjudul Si Doel Memilih pada tahun 1955. Artinya Indonesia telah lebih dari setengah abad lampau telah bisa memproduksi animasi sendiri. Saat ini animasi bukan hanya sekedar media hiburan tapi juga menjadi media pendidikan bahkan penyebaran budaya. Animasi merupakan salah satu media massa yang dapat dikonsumsi oleh berbagai kalangan dan usia karena animasi dianggap sebagai salah satu media informasi yang efektif dan dapat memberikan hiburan serta memberikan pesan moral dan sosial.

Belantara Studio merupakan salah satu studio yang merancang animasi dengan tema Nusantara. Animasi yang saat ini sudah berjalan di antaranya yaitu Binekon yang merupakan singkatan dari Bhineka Ikon. Dari namanya dapat diketahui bahwa animasi ini berisi tentang budaya Nusantara yang berbeda-beda namun disatukan dalam satu situasi. Oktodia Mardoko merupakan orang di belakang terlahirnya animasi Binekon ini. Odi sapaan akrab animator tersebut, mempunyai cita-cita untuk mengenalkan budaya Nusantara kepada anak-anak Indonesia sekaligus menjadikan Binekon sebagai media edukasi yang kelak akan selalu diingat oleh anak-anak Indonesia.

Binekon sendiri mempunyai dua episode, yaitu "Coconut" dan "Race". Setiap episode animasi ini bercerita tentang lima karakter yang menggambarkan budaya Nusantara, yaitu Kale, Papu, Jabo, Sumi, dan Sula. Kelima karakter ini masing-masing mempunyai sifat yang berbeda dan mereka mendapat konflik yang harus diselesaikan bersama. Mereka juga mempunyai rumah sekaligus bisa menjadi kendaraan untuk mendukung karakter mereka sebagai bagian dari budaya Nusantara.

Kelima karakter ini dirancang dengan melihat latar belakang dan tanda tertentu dari budaya Nusantara yang familiar dikenali oleh masyarakat luas. Bahkan pemilihan namapun disesuaikan dengan budaya Nusantara yang diwakili oleh setiap karakter. Sama halnya dengan manusia, karakter juga diperlukan dalam sebuah cerita, termasuk animasi. Pembentukan karakter memiliki peran penting dalam sebuah cerita karena karakter menjadi pelaku yang memainkan cerita agar terlihat hidup.

Karakter dalam sebuah cerita dibuat untuk memberi perbedaan satu kesatuan dengan yang lainnya (roh, binatang, manusia, benda-benda, dan lain-lain) yang didasarkan oleh kualitas mental, emosional, dan sosial (Hallet, 2015). Proses karakterisasi adalah proses "show and tell". Yaitu proses ini dapat dilakukan secara langsung (expository/ direct presentation) yang digambarkan dan tau menjelaskan dengan gambling tentang karakter tersebut oleh narrator.

Dan cara tidak langsung (dramatic/ indirect representation) yang menggambarkan karakter tersebut melalui aksi-aksi yang dilakukan oleh tokoh tersebut (perkataan, aksi, perilaku) atau juga dapat dengan cara pandangan tokoh bantuan terhadap tokoh tersebut.

Permasalahan

Dalam animasi Binekon, lima karakter tersebut dirancang sebagai representasi budaya yang terdapat pada tiap daerah yang terdapat di Indonesia. Representasi tersebut dapat dilihat melalui visualisasi karakter Binekon. Melalui karakter Papu, Kale, Jabo, Sula, dan Sumi, membuat konsep animasi Binekon semakin kuat karena animasi tersebut mencerminkan situasi yang ada di masyarakat, yaitu suatu konflik yang muncul kemudian harus diselesaikan bersama. Setelah penjelasan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana identifikasi budaya Nusantara dalam karakter animasi Binekon ?
2. Bagaimana realitas masyarakat dalam cerita animasi Binekon?

KAJIAN TEORI

1. Karakter Dalam Animasi

Pengembangan sebuah karakter akan menjadi pengalaman menarik untuk menciptakan dan mengembangkan karakter tokoh kartun yang orisinal. Membangun dan mengembangkan karakter tidak hanya masalah menggambar, namun masing-masing karakter juga harus memiliki bentuk, kepribadian, features, dan perilaku tersendiri (Ranang dan Henri, 2009:89). Sebuah pembuatan karakter tokoh dalam animasi tidaklah tanggung-tanggung, jadi pembuatannya selalu dlebih-lebihkan dalam visualisasi karakter tersebut, dari paras, ekspresi, maupun gerakannya, seperti ekspresi kaget dlebih-lebihkan dengan mata yang seolah-olah keluar atau mulut yang seolah-olah menganga lebar, gerakan saat melempar bola dalam animasi dibuat seolah olah tangannya memanjang dan masih banyak lagi.

Menurut Salisbury (2004:6), karakter merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam sebuah film animasi, hal pertama yang harus diperhatikan adalah melengkapi secara detail deskripsi tokoh baik perilaku, gerakan, penampilan fisik, maupun kostum. Gestur dan bahasa tubuh sama pentingnya dengan ekspresi muka pada karakter. Sebuah desain karakter menjadi poros utama dalam membuat sebuah ilustrasi atau animasi, karena karakter tersebut menjadikan daya tarik yang utama selain dari segi cerita jika dalam sebuah film animasi. Karakter yang dibangun biasanya juga didesain atau dirancang dengan sebuah ciri khas di mana karakter tersebut bisa dibedakan dengan tokoh lainnya.

2. Budaya Nusantara

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu: buddhayah. Seperti yang diutarakan oleh Koentjaraningrat (2015: 11) bahwa kebudayaan dari kata dasar budaya berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu buddhayah, yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti “budi” atau “akal”. Ia melanjutkan bahwa definisi budaya adalah “daya budi” yang berupa cipta, karsa dan rasa, sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa, dan rasa itu sendiri.

Nusantara adalah wilayah Indonesia yang dimulai dari Nangroe Aceh Daussalam sampai dengan Papua (Darmawan, 2011). Tonto Amsia mendefinisikan Nusantara sebagai suatu negara kepulauan yang berada dalam posisi silang. Sedangkan Prof. Dr. Wan Usman menjelaskan bahwa Nusantara adalah suatu cara pandang bangsa Indonesia mengenai diri serta tanah airnya sebagai suatu negara kepulauan dengan semua aspek kehidupan yang beraneka ragam.

Dengan penjelasan di atas, maka penulis dapat mengetakan bahwa budaya Nusantara merupakan semua yang didapatkan dan dihasilkan masyarakat (warga) Indonesia yang wilayahnya berbetuk kepulauan yang membentang dari Sumatera hingga Papua.

3. Animasi

Pengertian Animasi Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide, animasi definisikan sebagai berikut :

“Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continuous motion” (Ibiz Fernandez McGraw- Hill/Osborn, California, 2002).

Kemudin Menurut Suyanto (2005, h. 287), dalam multimedia animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Dalam sebuah cerita dibutuhkan karakter yang memerankan tokoh di dalam cerita tersebut. Bryan Tillman dalam bukunya Creative Character Design menyatakan, “Karakter selalu berperan untuk menyampaikan cerita”. Maka dari itu setiap karakter harus didesain sedemikian rupa agar bisa memperkuat cerita. Tanpa adanya karakter, cerita dalam sebuah film tidak akan bisa disampaikan kepada audiens. Kevin Hedgpeth dan Stephen Missal dalam bukunya “Exploring Character Design” menyatakan bahwa karakter merupakan hal yang diperhatikan oleh audiens secara emosional, baik itu dengan cara mencintai mereka, membenci mereka, atau terpesona dengan kehadiran karakter itu sendiri. Sehingga bisa dikatakan, karakter merupakan elemen yang membuat suatu cerita patut untuk di baca, didengarkan ataupun ditonton, dan dapat mengajak kita untuk merespon secara emosional atas keberadaannya dalam cerita itu.

METODOLOGI

Untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode wawancara mendalam kepada animator Binekon yaitu Odi Mardoko. Kegiatan analisis terdiri dari tiga alur

kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Terjadi secara bersamaan berarti reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/ verifikasi sebagai sesuatu yang saling jalin menjalin merupakan proses siklus dan interaksi pada saat sebelum, selama, dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk sejajar yang membangun wawasan umum yang disebut "analisis" (Ulber Silalahi, 2009: 339).

PEMBAHASAN

Belantara Studio memiliki cerita sendiri, yang berawal dari pembuatan animasi dengan target pemirsa adalah remaja dengan tema Pancasila. Dalam animasi tersebut, nama karakter adalah Bela Nusantara yang akhirnya menjadi cikal bakal Belantara Studio. Karena terbentur dengan biaya produksi untuk proyek animasi Bela Nusantara, maka kreator animasi, Odi Mardoko memutuskan untuk membuat animasi lain dengan target pemirsa anak-anak, yaitu animasi Binekon. Dengan awal ditargetkan untuk anak-anak namun animasi Binekon dibuat sedemikian rupa agar bisa dinikmati oleh semua umur.

Visi dari Belantara Studio ini untuk menyampaikan pesan-pesan moral yang terkandung dalam butir-butir Pancasila yaitu Bhineka Tunggal Ika. Sedangkan misi Belantara Studio yaitu, karena nilai tersebut sangat baik sehingga agar mudah diterima oleh anak-anak maka dibuatlah animasi Binekon. Untuk nama Binekon merupakan singkatan dari Bhineka Ikon. Alasan mengangkat tema Bhineka karena pada saat itu sedang ramai isu-isu Nusantara. Karena Indonesia memiliki keberagaman suku, ras, dan agama sehingga hal ini menjadi isu sensitive dikalangan masyarakat. Dengan pertimbangan tersebut maka untuk tetap menyatukan generasi penerus dengan sesuatu yang mereka suka, maka tercetuslah Binekon.

Animasi Binekon hingga saat ini memiliki dua episode, yaitu Coconut dan Race. Ide cerita untuk episode Coconut berawal dari kelapa yang memiliki banyak manfaat, mulai dari air, daging, serat (buah), batok, dan lain-lain. Bahkan makanan yang dinominasikan sebagai makanan terenak di dunia yaitu rendang juga menggunakan santan yang berasal dari kelapa. Fenomena ini menjadi salah satu yang bisa mengangkat nama Indonesia. Kemudian dilakukan pembentukan pesan yang ingin disampaikan melalui kelapa. Lalu cerita berawal dari konflik sebuah kelapa seperti realitas yang ada di masyarakat. Jabo, Kale, Sula, Sumi, dan Papu bertengkar karena kemunculan sebuah kelapa. Mereka mulai mencari tahu mengenai kelapa tersebut, muculah konflik perebutan kelapa tersebut karena hanya ada satu kelapa sedangkan mereka berlima. Cerita diakhiri dengan solusi bagaimana memanfaatkan kelapa dengan tepat untuk kepentingan bersama.

Selain melalui desain karakter, budaya Nusantara yang ingin diangkat oleh Belantara Studio juga melalui rumah adat yang sekaligus menjadi kendaraan setiap karakter. Maka dibuat rumah

yang berasal dari pulau-pulau besar yang ada di Nusantara. Karena rumah adat setiap pulau sangat beragam, maka kreator memilih yang umum agar mudah dikenali. Agar rumah tersebut dapat “menempel” pada setiap karakter maka rumah tersebut dibuat menjadi kendaraan sehingga terlihat lebih dinamis.

Dalam animasi Binekon terdapat lima karakter yang mewakili lima pulau besar yang ada di Nusantara, yaitu Pulau Sumatera, Pulau Jawa, Pulau Kalimantan, Pulau Sulawesi, dan Pulau Papua. Nama-nama karakter tersebut juga diambil dari penggalan nama pulau-pulau tersebut, yaitu Sumi, Jabo, Kale, Sula, dan Papu.



**Gambar 1. Karakter dan rumah Sumi
(Sumber: Belantara Studio, 2019)**

Karakter Sumi merupakan karakter yang berasal dari bentuk makanan khas Sumatera yaitu pempek. Karena bentuk sudah mengalami proses fantasi maka, bentuk kepala Sumi yang besar merupakan bentuk dasar pempek kapal selam yang memiliki isi telur. Irisan telur ini menjadi bentuk mata dan rambut yang dimiliki sumi berasal dari bentuk mi kuning yang menjadi pelengkap saat makan pempek. Pempek yang merupakan makanan khas Palembang (Pulau Sumatera) yang paling terkenal di seluruh Indonesia. Masyarakat Palembang dan Sumatera Selatan memanfaatkan kelimpahan ikan yang terdapat di dalam Sungai Musi dan pohon sagu yang telah banyak ditanam di sepanjang Sungai Musi untuk diolah menjadi sebuah makanan yang bisa mereka nikmati. (BPNB Padang, 2014).

Rumah sekaligus yang menjadi kendaraan Sumi adalah Rumah adat Khas Minang yaitu rumah gadang. Karakteristik bangunan ini berarsitektur khas Minangkabau memang mudah dikenali, ciri khas utama adalah bentuk atap lancip yang bergonjong runcing menjulang. Gonjong Rumah Gadang itu bentuknya menyerupai tanduk kerbau. (Gantino Habibi, 2018).

Warna abu-abu yang mendominasi pada Sumi berasal dari warna pempek. Warna ini memiliki makna dapat diandalkan, elegan, rendahhati, stabil, kehalusan, bijaksana, emosi yang kuat, seimbang, netral, dan formal. Sedangkan warna kuning yang menjadi rambut Sumi memiliki makna sinar matahari, gembira, optimis, cerdas, idealis, kaya, harapan, takut, bahaya, feminim, dan pengecut. (Rustan, 2009).



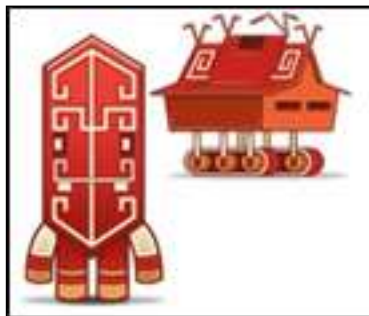
Gambar 2. Karakter dan rumah Jabo
(Sumber : Belantara Studio, 2019)

Karakter ke dua yaitu Jabo yang merupakan ilustrasi dari masyarakat Jawa yang mengenakan pakian adat surjan lurik. Surjan menurut K.R.T. Jatiningrat (2016) merupakan baju adat dari keraton mataram yang diciptakan oleh Sunan Kalijaga berdasar ayat suci umat Islam yaitu Al-Qur'an. Dinamakan Lurik karena berasal dari bahasa Jawa Kuno yakni 'lorek' yang berarti lajur atau garis-garis belang dapat pula berarti corak. Sesuai dengan namanya, kain tenun ini juga memiliki motif garis-garis yang melambangkan kesederhanaan.

Rumah yang juga menjadi kendaraan milik Jabo adalah sebuah rumah adat Jawa yang paling umum dikenal yaitu rumah joglo. Perkembangan sejarah joglo tidak terlepas dari bangunan purba yang disebut punden berundak, sebuah bangunan suci, struktur dan bentuk bersusun memusat semakin ke atas semakin kecil (Sunarningsih, 1999:32).

Karakter Jabo memiliki dua warna yang dominan yaitu biru dan merah. Warna biru mencerminkan laut, produktif, langit, damai, tenang, harmoni, sejuk, kolot, depresi, bijaksana, kebodoan, kesialan, kuat, tabah. Warna merah dimaknai sebagai kekayaan, perayaan, gairah, kuat, energy, cinta, panas, sombong, ambisi, pemimpin, maskulin, menonjol, marah, agresif. (Rustan, 2009).

Gambar 3. Karakter dan rumah Kale
(Sumber : Belantara Studio, 2019)



Ilustrasi Kale berasal dari bentuk perisai masyarakat suku Banjar bernama talawang. Perisai ini biasanya terbuat dari kayu Ulin, yang merupakan kayu yang kuat dan tahan terhadap serangan rayap dan serangga, dapat menyesuaikan diri dari perubahan kelembaban suhu udara serta air

laut, sehingga sering disebut sebagai kayu besi. Dari segi bentuk, senjata ini berbentuk persegi panjang yang dibuat meruncing pada bagian atas dan bawahnya.

Kale memiliki rumah yang juga menjadi kendaraan berbentuk rumah banjar bubungan tinggi. Nilai-nilai yang terkandung dalam filosofi rumah Bubungan Tinggi menjadikan rumah tradisional ini sebagai ekspresi keberagaman latar belakang kepercayaan serta tanggapan terhadap potensi lokal dalam hal kekayaan hasil alam seperti kayu-kayuan. (Wafilul Aqli, 2011).

Karakter kale digambarkan dengan warna dominan merah dan sedikit sentukan putih untuk menambah tingkat kekontrasan warna. Merah diasosiasikan dengan api, darah, sex. Postifnya yaitu semangat, cinta, darah, energi, antusiasme, panas, kekuatan. Sementara, negatif yaitu agresif, kemarahan, perang, revolusi, kekejaman, ketidaksopanan. Warna putih bermakna rendah hati, suci, netral, kebenaran, sederhana, dingin, takut, tanpa imajinasi, harapan, lemah lembut, kosong (Rustan, 2009).



**Gambar 4. Karakter dan rumah Sula
(Sumber : Belantara Studio, 2019)**

Kemudian karakter ke empat adalah Sula. Sula merupakan ilustrasi primata endemik Pulau Sulawesi yang juga tersebar di pulau-pulau sekitarnya dari kepulauan Sangihe di sebelah utara hingga pulau Selayar di sebelah selatan (Shekelle 2008a; Shekelle 2008b). Hewan unik ini dikenal sebagai monyet terkecil di dunia.

Sula juga mempunyai rumah sekaligus kendaraan berbentuk rumah adat Toraja bernama tongkonan. Tongkonan adalah rumah adat orang Toraja, yang merupakan tempat tinggal, kekuasaan adat, dan perkembangan kehidupan sosial budaya orang Toraja.

Warna magenta mendominasi pada karakter Sula. Magenta merupakan warna perpaduan antara merah-ungu, memiliki makna kreativitas, misteri, bijaksana, menonjol, berlebihan, romantik, simpati, feminisme, sukacita, gembira, cepat, revolusi.

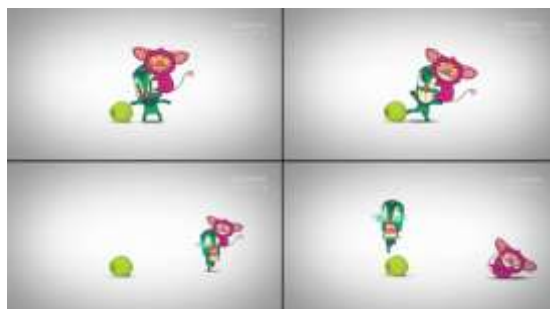


**Gambar 5. Karakter dan rumah Papu
(Sumber : Belantara Studio, 2019)**

Terkahir adalah karakter Papu yang merupakan patung yang ada di masyarakat suku Asmat, Papua. Menurut orang Asmat Barang-barang kerajinan atau ukiran adalah penghubung antara kehidupan di dunia ini dengan kehidupan di dunia arwah. Berdasarkan bentuk ukiran yang terdapat dalam bentuk Papu, ukiran tersebut masuk dalam kategori ukiran motif binatang, yaitu jenis Warat Wow. Warat Wow memiliki arti ukiran burung laut / sungai dengan fungsi ukiran merupakan lambang kebijaksanaannya.

Kemudian rumah yang juga menjadi kendaraan milik Papu adalah rumah honai. Rumah honai adalah milik suku Dani. Suku yang tinggal di Lembah Baliem. Sebuah lembah indah di pegunungan Jayawijaya. Rumah ini ukurannya kecil, sempit, dan hamper bulat. Maka, ada pula yang menyebutnya sebagai rumah bulat.. (Windhiari, 2018).

Karakter Papu digambarkan memiliki warna hijau yang mendominasi. Hijau diasosiasikan dengan tumbuhan, natural, lingkungan. Sisi positifnya adalah kesuburan, uang, pertumbuhan, penyembuhan, kesuksesan, natural, harmoni, kejujuran, muda. (Carter, D. E. 2003). Untuk rumah honai warna coklat mendominasi pada bagian atap. Warna coklat memiliki makna tenang, berani, kedalaman, alam, kesuburan, desa, stabil, tradisi, berat, kasar, tanah, persahabatan, ketergantungan. (Rustan, 2009).



Gambar 6. Adegan 1
(Sumber : Belantara Studio, 2019)

Seperti yang sudah dibahas, dapat dilihat bahwa kreator animasi Binekon ingin membuat cerita nyata seperti yang ada di masyarakat namun dibuat secara simbolis yang terdapat dalam beberapa tanda visual. Cerita berawal dari kemunculan sebuah kelapa di antara lima karakter Binekon. Memberi makna bahwa dalam kehidupan bermasyarakat bisa muncul suatu isu baru yang menuntut mereka untuk mencari tahu mengenai isu tersebut dan mencari solusi bagaimana bisa menyelesaikan konflik yang diakibatkan oleh isu tersebut.

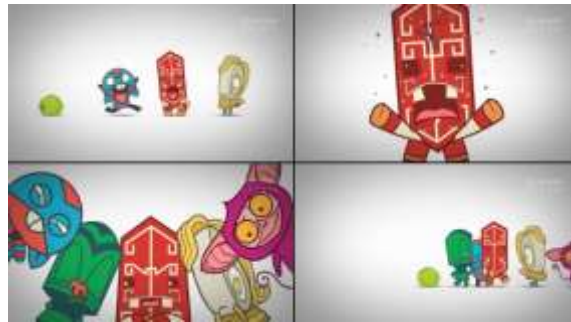
Lalu dalam animasi Binekon pada adegan pertama digambarkan Papu yang penasaran dengan kelapa tersebut mencoba untuk menendang kelapa yang masih utuh, hal itu membuat kaki Papu menjadi sakit namun Sula hanya tertawa melihat kelakuan Papu yang kesakitan. Visual ini memberi makna bahwa sering kali masalah yang dihadapi oleh masyarakat dianggap bukan menjadi masalah besar bagi anggota masyarakat yang lain, mereka hanya bisa melihat bahkan mentertawakan jika suatu anggota masyarakat lain yang ingin mencoba untuk mencari tahu isu tersebut malah menghadapi sebuah masalah baru.



Gambar 7. Adegan 2
(Sumber : Belantara Studio, 2019)

Adegan ke dua memperlihatkan tiga karakter lainnya yaitu Jabo, Kale, dan Sumi. Sama halnya dengan Papu, Kale juga penasaran dengan buah kelapa tersebut dan mencoba untuk mengetahui apa yang ada di dalamnya dengan cara membenturkannya ke kepala.

Jabo dan Sula terkejut melihat perbuatan Kale dan dengan segera Jabo mengambil kelapa itu dan memberi tahu mereka berdua bahwa kelapa ini bisa dikonsumsi dengan cara meminum air yang ada di dalam buah kelapa. Adegan ini memiliki makna bahwa dalam menghadapi isu baru, anggota masyarakat lainnya mencoba untuk mencari tahu dengan pola pikir sendiri yang kadang membuat dia terluka. Tetapi anggota masyarakat lain yang mengetahui mengenai isu tersebut dapat mengifokan kepada anggota masyarakat lainnya agar tidak menambah musibah baru.



Gambar 8. Adegan 3
(Sumber : Belantara Studio, 2019)

Kemudian dalam adegan ke tiga, tanpa disadari oleh Jabo di permukaan kelapa ada seekor laba-laba dan Jabo sangat terkejut bahkan ia sampai berlari-lari. Sumi juga terlihat terkejut, berbeda dengan Kale yang tertawa melihat kejadian itu. Sampai laba-laba tersebut hinggap di wajah Kale, barulah Kale terkejut dan berusaha untuk membuang laba-laba itu. Dengan kejadian yang tidak menyenangkan tersebut, Jabo, Papu, Kale, Sumi, dan Sula merasa bahwa kelapa itu tidak membawa hal baik bagi mereka sehingga mereka berlima memutuskan untuk meninggalkan kelapa tersebut.

Visual ini memberi makna sebuah isu yang sudah diketahui bagaimana cara menyelesaikan masalah tapi bukan berarti masalah tersebut dapat selesai begitu saja. Karena fenomena yang terjadi di tengah masyarakat yang satu bisa saja berbeda dampaknya bagi masyarakat lain yang tinggal di daerah yang berbeda. Jadi isu tersebut bisa saja menimbulkan sebuah masalah baru yang sulit untuk diselesaikan, sehingga masalah tersebut ditinggal begitu saja dengan kesepakatan bersama tanpa ditemukan solusi untuk menyelesaikan masalah dengan baik.

Dalam adegan ke empat, setelah mereka meninggalkan kelapa tersebut ternyata ada kejadian baru yang tidak mereka duga. Yaitu buah kelapa itu tumbuh menjadi sebuah pohon yang tinggi dan menghasilkan sebuah kelapa lagi.



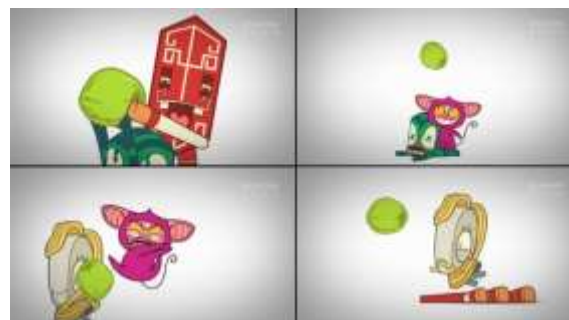
Gambar 9. Adegan 4
(Sumber : Belantara Studio, 2019)

Hal ini menunjukkan bahwa ternyata masalah tersebut lama-lama akan tumbuh besar jika dibiarkan, tetapi bukan berarti dilihat dari sudut pandang negatif saja namun bisa tumbuh menjadi hal yang positif dan menguntungkan masyarakat tersebut.



Gambar 10. Adegan 5
(Sumber : Belantara Studio, 2019)

Adegan ke lima memperlihatkan buah kelapa yang sebelumnya ada di atas pohon tiba-tiba terjatuh. Hal ini membuat Kale, Sumi, Papu, dan Sula sangat senang dan ingin mengambil kelapa tersebut. Realita yang ada yang terjadi di masyarakat adalah setelah masalah tersebut tumbuh maka akan menimbulkan masalah tambahan. Meskipun masalah tersebut dapat menguntungkan namun menimbulkan kerisuan dalam masyarakat, mereka memperebutkan suatu keuntungan untuk kepentingan pribadi tanpa menghiraukan anggota masyarakat yang lain.



Gambar 11. Adegan 6
(Sumber : Belantara Studio, 2019)

Adegan ke enam menceritakan perebutan buah kelapa. Karena kemunculan sebuah kelapa baru lagi, membuat Kale, Papu, Sula, dan Sumi saling memperebutkan kelapa tersebut. Diawali dari Kale yang mendapatkan kelapa pertama kali lalu Papu merebut kelapa dari Kale, dilanjutkan

Sula yang berhasil mengambil kelapa dari Papu, namun Sumi merebut kelapa dari tangan Sula dan Kale mendapatkan kembali kelapa tersebut dari tangan Sumi. Sama seperti realitas yang ada di masyarakat, jika terdapat suatu hal yang terlihat menguntungkan maka mereka berlomba-lomba untuk dapat mendapatkan hal tersebut. Segala cara akan dilakukan meskipun itu akan merugikan hingga melukai anggota masyarakat yang lain.

Dalam adegan ke tujuh menggambarkan kejadian setelah perebutan kelapa antara Sumi dan Kale. Karena hal itu, buah kelapa terjatuh dan membuat bagian luar kelapa menjadi pecah dan air yang ada di dalamnya mengalir keluar.



Gambar 12. Adegan 7
(Sumber : Belantara Studio, 2019)

Melihat hal tersebut membuat Kale, Sumi, Sula, dan Papu bertengkar saling menyalahkan. Gambar ini memberi makna bahwa setelah semua yang masyarakat lakukan untuk mendapatkan keuntungan tersebut ternyata hanya menimbulkan kerugian bagi mereka dan mereka hanya bisa saling menyalahkan.



Gambar 13. Adegan 8
(Sumber : Belantara Studio, 2019)

Selanjutnya adegan ke delapan. Dari pohon kelapa tersebut, muncul enam buah kelapa lagi. Jabo pun memberi tahu teman-temannya untuk melihat ke arah pohon kelapa. Adegan ini ingin memberi tahu kepada pemirsa bahwa keuntungan dari hasil sebelumnya bisa memberi keuntungan kembali jika orang mau bersabar. Bahkan keuntungan tersebut bisa berlipat ganda tanpa disadari oleh mereka. Dan seseorang yang mengetahui hal tersebut harus menyebarkan informasi tersebut kepada anggota masyarakat yang lain agar konflik perebutan keuntungan yang terjadi sebelumnya bisa diakhiri.



Gambar 14. Adegan 9
(Sumber : Belantara Studio, 2019)

Adegan ke Sembilan memperlihatkan Kale, Papu, Sula senang melihat buah kelapa yang tumbuh kembali dari pohon tersebut. Namun tidak dengan Sumi, ia sudah tidak berminat lagi dengan kemunculan buah kelapa. Tidak lama kemudian, sebuah kelapa terjatuh dari atas pohon. Adegan ini bermakna bahwa saat keuntungan mulai terlihat kembali, anggota masyarakat akan kembali merasa senang hingga melupakan konflik yang terjadi sebelumnya. Namun bagi anggota masyarakat yang memiliki sifat tidak percaya lagi dengan keuntungan tersebut dan ingin menghindari konflik maka ia akan memilih untuk menghindar.



Gambar 15 Adegan 10
(Sumber : Belantara Studio, 2019)

Kemudian di adegan ke sepuluh, persaingan untuk memperebutkan kelapa terjadi kembali antara Kale dan Papu. Melihat hal tersebut, Sula malah membuat persaingan tersebut menjadi sebuah pertarungan yang menarik. Ia mengibarkan bendera racing flag yang biasa digunakan dalam balap mobil atau motor sebagai tanda dimulainya balapan. Dari adegan tersebut dapat dilihat bahwa dalam realitas masyarakat, bahwa mereka yang haus dengan keuntungan dan kekuasaan akan terus memperjuangkan agar keinginannya tercapai. Persaingan antar anggota masyarakatpun tidak dapat dihindari lagi. Namun di dalam fenomena tersebut, ada anggota masyarakat yang memanfaatkan kesempatan itu untuk memperkeruh keadaan. Ia bukan melerai, melainkan memperkeruh suasana di antara konflik antar anggota masyarakat.



Gambar 16 Adegan 11
(Sumber : Belantara Studio, 2019)

Adegan ke sebelas menggambarkan Jabo yang memegang kelapa dengan gambar lampu bohlam di dekatnya. Lampu bohlam biasa dalam sebuah animasi atau film yang digunakan sebagai tanda muncul sebuah ide. Dalam adegan ini, diceritakan bahwa Jabo memiliki sebuah ide untuk memanfaatkan kelapa-kelapa tersebut secara bersama-sama. Pada visual ini memberi makna bahwa ketika seseorang yang memiliki gagasan untuk menyelesaikan konflik harus mengemukakan pendapatnya ke khalayak. Dalam visual ini ide yang muncul dari pikiran Jabo digambarkan dengan bohlam lampu yang menyala. Simbol ini sudah sering digunakan dalam produksi animasi, sehingga penggunaan bohlam lampu menyala dapat membantu dalam aliran cerita animasi Binekon ini tanpa perlu diaolog antar karakter.

Adegan ke dua belas memperlihatkan Kale, Papu, Sula, dan Sumi yang sedang mencoba untuk memakan kelapa tersebut secara langsung yang masih utuh dengan bagian luar kelapa yang keras tersebut.



Gambar 17 Adegan 12
(Sumber : Belantara Studio, 2019)

Melihat perbuatan teman-temannya, Jabo tidak tinggal diam. Ia meminta Kale, Papu, Sula, dan Sumi untuk mendegarkan ide miliknya untuk dapat mengkonsumsi kelapa dengan benar. Realitas masyarakat yang digambarkan dalam adegan tersebut adalah bahwa ketika tiap anggota masyarakat sudah mendapatkan apa yang diinginkan maka mereka akan langsung menyimpan sendiri tanpa mencari tahu lagi bagaimana memnfaat keuntungan tersebut dengan baik dan berkelanjutan. Namun seorang yang dapat dipercaya di antara anngota masyarakat tersebut dapat melakukan musyawarah agar semua mendapat keuntungan secara adil dan merata.



Gambar 18. Adegan 13
(Sumber : Belantara Studio, 2019)

Adegan ke tiga belas menceritakan kerjasama mereka berlima. Sula, Papu, Jabo, dan Sumi membantu melepaskan kelapa yang tertancap di atas kelapa Kale. Adegan ini menggambarkan bahwa meskipun mereka sebagai anggota masyarakat sering berbeda pendapat dan bersitegang saat menghapai sebuah konflik di antara mereka, namun mereka tetap siap untuk saling membantu dan bekerja sama dengan anggota masyarakat lain. Secara lebih luas lagi, adegan ini menceritakan bagaimana bangsa Indonesia yang secara jumlah penduduk sangat banyak dan terdiri dari suku-suku bangsa namun tetap bersama untuk menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.



Gambar 19. Adegan 14
(Sumber : Belantara Studio, 2019)

Kemudian dalam adegan ke empat belas menceritakan Jabo yang sedang memegang kelapa yang sebelumnya tertancap di kepala Kale sambil menunjukkan kelima kelapa yang sudah jatuh dari pohon kelapa kepada Sula, Papu, Kale, Sumi. Makna dari visual ini adalah bahwa ketika seluruh anggota masyarakat sudah sepakat untuk bermusyawarah dalam menyelesaikan masalah atau konflik. Maka mereka bisa berkumpul dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh anggota masyarakat yang mempunyai ide atau usulan yang bisa diterima oleh semua anggota.



Gambar 20. Adegan 15
(Sumber : Belantara Studio, 2019)

Adegan ke lima belas menunjukkan bagaimana Jabo memimpin teman-temannya untuk menaruh sebuah kelapa di setiap rumah masing-masing. Dalam adegan ini dapat dilihat bahwa dalam realita yang ada di masyarakat ketika seluruh anggota masyarakat sudah mencapai mufakat dalam musyawarah maka tiap anggota masyarakat dapat mengikuti aturan yang sudah disepakati.



Gambar 21. Adegan 16
(Sumber : Belantara Studio, 2019)

Adegan ke enam belas memperlihatkan Jabo yang sudah menaruh sebuah kelapa di rumahnya tapi ia masih memegang sebuah kelapa lagi yang sebelumnya sudah pecah. Kale, Papu, dan Sula terlihat marah melihat perbuatan Jabo sedangkan Sumi terlihat khawatir. Namun dengan cepat, Jabo mengeluarkan lima buah sedotan dan menaruhnya di kelapa tersebut. Kemudian dalam visual ini memiliki makna bahwa masyarakat yang sebelumnya sudah pernah mengalami isu atau konflik yang sama maka tidak serta merta mereka dapat menerimanya dengan kepala dingin, tetap saja beberapa anggota masyarakat terpancing untuk melakukan aksi protes. Padahal bisa saja anggota masyarakat yang lain atau pemimpin sudah mempersiapkan solusi lain untuk isu atau konflik tersebut. Jadi sebaiknya anggota masyarakat harus memastikan atau mengkonfirmasi isu tersebut agar tidak lagi terjadi konflik yang berkelanjutan.

Untuk adegan ke tujuh belas atau terakhir, Papu, Kale, Jabo, Sumi, dan Sula meminum kelapa tersebut dengan sedotan yang sudah disiapkan oleh Jabo. Kemudian, kelapa-kelapa yang sebelumnya diletakkan di masing-masing rumah (kendaraan) mereka tumbuh menjadi pohon kelapa yang tinggi. Mereka berlima pun bahagia melihat hal tersebut. Lalu untuk adegan terakhir ini dapat dilihat bahwa setelah semua anggota masyarakat sudah melakukan hal yang disepakati dalam musyawarah maka mereka akan menerima hasil yang positif yaitu keuntungan untuk bersama secara adil dan merata. Bahkan keuntungan tersebut bisa dipelihara agar bisa berkelanjutan dan membuat semua anggota masyarakat bisa bahagia.



Gambar 22. Adegan 17
(Sumber : Belantara Studio, 2019)

Maka dari penjabaran di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam cerita yang ada di animasi Binekon bisa dilihat realitas masyarakat yang benar terjadi namun menggunakan metode yang mudah dimengerti oleh anak-anak sebagai target pemirsa. Dalam masyarakat selalu terjadi konflik yang disebabkan isu yang belum diketahui cara menyelesaikannya, ditambah dengan karakter atau sifat yang berbeda-beda pada setiap orang sehingga diperlukan kesepakatan bersama dalam menyelesaikan konflik tersebut agar tercipta suasana yang kondusif bagi setiap anggota masyarakat. Untuk penggunaan kelapa sebagai simbol isu dalam animasi ini dapat dilihat dari filosofi kelapa yang memiliki banyak manfaat, selama kelapa tersebut dirawat dengan baik.

KESIMPULAN

Dalam proses mengkaji realitas budaya dan masyarakat yang terdapat dalam animasi Binekon, peneliti menggunakan metode wawancara mendalam kepada pembuat animasi Binekon yaitu Odi Mardoko yang juga sekaligus sebagai pendiri Belantara Studio yang menaungi pembuatan animasi. Hal ini dilakukan guna mendapat jawaban dari permasalahan penelitian secara tepat. Namun peneliti juga menggunakan metode literature untuk menambah khasanah penelitian. Dari dua metode penelitian yang digunakan, peneliti menemukan bahwa animasi Binekon dibuat untuk menggambarkan realitas budaya melalui karakter dan alur cerita.

Hal ini dapat dilihat dari lima karakter dan rumah sekaligus kendaraan yang terdiri dari perwakilan lima pulau besar di Indonesia yaitu Papua yang mengintegrasikan Pulau Papua, Sula yang menjadi perwakilan untuk Pulau Sulawesi, Kale yang digambarkan sebagai representasi Pulau Kalimantan, Jabo yang berasal dari Pulau Jawa, dan Sumi yang diintegrasikan sebagai Pulau Sumatera. Dalam pembuatan karakter ini, kreator sudah mempertimbangkan dengan baik bagaimana bentuk, warna, dan sifat yang diberikan agar cerita menjadi hidup. Selain karakter, alur cerita juga divisualisasikan sebagai isu yang ada di masyarakat dengan kelapa sebagai pusat cerita yang menimbulkan konflik. Cerita dibuat dengan visual yang sederhana dan warna yang kontras agar anak-anak bisa dengan mudah mengerti alur cerita dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqli, Wafirul. 2011. *Anatomi Bubungan Tinggi Sebagai Rumah Tradisional Utama. Dalam Kelompok Rumah Banjar*. Jakarta : UMJ
- Carter, D. E. 2003. *The big book of color in design*. New York: HDI.
- Efrianto, A,S,S., Zubir, Z, Maryetti. 2000. *Pempek Palembang. Padang* : Balai Pelestarian Nilai Budaya Padang.
- Habibi, Gantino. 2018. *Rumah Gadang yang Tahan Gempa*. Jakarta : Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
- Hallet. (n.d.). 2015. *Elements of Fiction: Fundamental literary that identify components of narratives*
- Johnston, Amanda dan Clive Hallet. 2010. *Fabric for Fashion: The Swatch Book*. London: Laurance King Publishing Ltd
- Koentjaraningrat. 2015. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Leonaldy, I, Fretisari, I. *Motif Dayak. Program Studi Pendidikan Seni Tari Musik Untan*.
- McGraw, Ibiz Fernandez. 2002. *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A. Creative Guide*. Hill /Osborn,California
- M. Suyanto. 2005. *Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis*.Yogyakarta
- Prakosa, G. 2010. *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Yayasan Visual Indonesia (Nalar).
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Salisbury, dan Ross. 1992. *Fisiologi Tumbuhan*. ITB Press. Bandung.
- Shekelle M. 2008b. *Distribution of tarsier acoustic forms, north and central Sulawesi: with notes on the primary taxonomy of Sulawesi's tarsiers*. In: *Shekelle M, Maryanto I, Groves C, Schulze H, Fitch-Snyder H. Primates of the oriental night*. Jakarta : LIPI Press. 35-50.
- Silalahi, Ulber. 2006. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Unpar Press.
- Sugihartono , Ranang Agung, Basnendar Herry Prilosadoso, dan Asmoro Nurhadi Suyanto dan Aryanto. 2006. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: Penerbit CV Andi Offset.
- Sunarningsih. 1999. *Berkala Arkeologi*. Sangkhakala. Nomor : VI/1999-2000
- Windhiari, Wilujeng Dwi. 2018. *Bimo Profesor Honai*. Jakarta : Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.